

Odstupajuća ponašanja u online video igrama iz perspektive hrvatskih adolescenata

Čičić, Tea

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Law / Sveučilište u Zagrebu, Pravni fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:199:182410>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-04**



Repository / Repozitorij:

[Repository Faculty of Law University of Zagreb](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
PRAVNI FAKULTET
STUDIJSKI CENTAR SOCIJALNOG RADA

Tea Čičić

ODSTUPAJUĆA PONAŠANJA U ONLINE VIDEO
IGRAMA IZ PERSPEKTIVE HRVATSKIH
ADOLESCENATA

DIPLOMSKI RAD

Zagreb, 2023.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
PRAVNI FAKULTET
STUDIJSKI CENTAR SOCIJALNOG RADA

Tea Čičić

ODSTUPAJUĆA PONAŠANJA U ONLINE VIDEO IGRAMA IZ
PERSPEKTIVE HRVATSKIH ADOLESCENATA

DIPLOMSKI RAD

Mentor: Izv. prof. dr. sc. Marko Jurić

Zagreb, 2023.

SADRŽAJ

1. UVOD	1
1.1. Odstupajuće ponašanje	1
1.2. Odstupajuće ponašanje u kontekstu mladih	4
1.3. Model socijalnog identiteta kod čimbenika deindividuacije	5
1.4. Važnost istraživanja	7
2. CILJ I ISTRAŽIVAČKA PITANJA	8
3. METODA	9
3.1. Uzorak	9
3.2. Postupak	10
3.3. Mjerni instrument	11
3.4. Obrada podataka	12
4. REZULTATI I RASPRAVA	13
4.1. Iskustva adolescenata sa odstupajućim ponašanjem	16
4.1.1.1. Antagonističko igranje	16
4.1.1.1.1. Varanje	17
4.1.1.1.2. Zlouporaba igre	17
4.1.2. Asocijalno ponašanje	18
4.1.2.1. Hostilnost s fokusom na vještine igrača	19
4.1.2.2. Priželjkivanje nesreće igraču	19
4.1.3. Mržnja	20
4.1.3.1. Mržnja na temelju nacionalnosti	21
4.1.3.2. Mržnja na temelju spola	22
4.1.3.3. Korištenje psećih zviždaljki	22
4.1.3.4. Korištenje opasnog govora	23
4.1.4. Uznemiravanje	24
4.1.4.1. Benevolentno uznemiravanje	24
4.1.4.2. Seksualno uznemiravanje	25

4.1.5. <i>Kriminalna i predatorska ponašanja</i>	26
4.1.5.1. <i>Prijevare</i>	26
4.1.5.2. <i>Grooming</i>	27
4.2. <i>Doživljaj odstupajućeg ponašanja</i>	27
4.2.1. <i>Prepoznavanje negativnih posljedica odstupajućeg ponašanja</i>	28
4.2.1.1. <i>Doživljavanje neugodnih emocija zbog odstupajućeg ponašanja usmjerenog na vještine igrača</i>	28
4.2.1.2. <i>Snažna emocionalna uznemirenost zbog doživljavanja odstupajućeg ponašanja osobnim</i>	29
4.2.1.3. <i>Demotivacija</i>	30
4.2.2. <i>Negativna percepcija djevojaka u online igrama</i>	31
4.2.2.1. <i>Doživljavanje video igara muškim prostorom</i>	31
4.2.2.2. <i>Prisustvo seksizma u online svijetu</i>	32
4.2.3. <i>Pripisivanje uzroka obilježjima počinitelja</i>	33
4.2.3.1. <i>Kompetitivna narav igrača kao uzrok odstupajućeg ponašanja</i>	34
4.2.3.2. <i>Teškoće s preuzimanjem krivnje kao uzrok odstupajućeg ponašanja</i>	35
4.2.3.3. <i>Teškoće s kontrolom emocija kao uzrok odstupajućeg ponašanja</i>	36
4.2.3.4. <i>Teškoće pri stvaranju odnosa kao uzrok odstupajućeg ponašanja</i>	36
4.2.3.5. <i>Sadizam kao uzrok antagonističkog igranja</i>	37
4.2.4. <i>Pripisivanje uzroka vanjskim činiteljima</i>	37
4.2.4.1. <i>Kompetitivna narav igre kao uzrok odstupajućeg ponašanja</i>	38
4.2.4.2. <i>Normalizacija kao uzrok odstupajućeg ponašanja</i>	38
4.2.4.3. <i>Anonimnost kao uzrok odstupajućeg ponašanja</i>	39
4.3. <i>Reakcija na odstupajuće ponašanje</i>	39
4.3.1. <i>Korištenje različitih strategija za suočavanje</i>	40

4.3.1.1.	<i>Reagiranje odstupajućim ponašanjem</i>	40
4.3.1.2.	<i>Izbjegavanje video igara u kojima je doživljeno odstupajuće ponašanje</i>	41
4.3.1.3.	<i>Okretanje smirujućim aktivnostima u stvarnom životu</i>	42
4.3.1.4.	<i>Prijavljivanje počinitelja u igri</i>	42
4.3.1.5.	<i>Povjeravanje bliskim osobama</i>	43
4.3.1.6.	<i>Korištenje sistema utišavanja igrača</i>	44
4.3.1.7.	<i>Davanje smisla</i>	44
4.3.2.	<i>Suosjećanje sa napadnutim igračima</i>	45
4.3.2.1.	<i>Javljanje neugodnih emocija prilikom svjedočenja odstupajućeg ponašanja</i>	46
4.3.2.2.	<i>Zauzimanje zaštitničke uloge</i>	46
4.4.	<i>Doživljaj sebe u online igrama</i>	47
4.4.1.	<i>Djelomičan osjećaj anonimnosti</i>	47
4.4.1.1.	<i>Izjednačavanje anonimnosti sa mogućnošću identifikacije putem osobnih podataka</i>	48
4.4.1.2.	<i>Izostanak anonimnosti u kontekstu socijalne kategorizacije</i>	49
4.4.2.	<i>Odavanje pojedinih informacija o sebi</i>	50
4.4.2.1.	<i>Nenamjerno odavanje informacije o spolu</i>	51
4.4.2.2.	<i>Nenamjerno odavanje države porijekla</i>	51
4.4.2.3.	<i>Dijeljenje interesa kao tema komunikacije</i>	52
4.4.2.4.	<i>Dijeljenje informacija radi razvoja online odnosa</i>	52
4.4.3.	<i>Različit odnos prema elementima igračkog profila</i>	53
4.4.3.1.	<i>Odabir nadimka kao važan element profila u video igrama</i>	53
4.4.3.2.	<i>Avatar kao objekt</i>	54
4.4.3.3.	<i>Avatar kao drugi</i>	55
4.5.	<i>Preporuke adolescenata</i>	55
4.5.1.	<i>Preporuke za developere online video igara</i>	56
4.5.1.1.	<i>Potreba za dokazom</i>	56
4.5.1.2.	<i>Educiranje igrača</i>	56

4.5.1.3.	<i>Unaprjeđenje sustava kojima se djeluje na odstupajuće ponašanje</i>	57
4.5.2.	<i>Preporuke za igrače</i>	58
4.5.2.1.	<i>Pružanje podrške suigračima</i>	59
4.5.2.2.	<i>Razvoj svijesti o utjecaju anonimnosti na svoje i tuđe ponašanje</i>	59
4.5.2.3.	<i>Prijavljivanje odstupajućeg ponašanja</i>	59
4.5.2.4.	<i>Korištenje sistema utišavanja</i>	60
4.5.2.5.	<i>Uzimanje pauze od igre</i>	60
4.5.2.6.	<i>Korištenje konstruktivnog načina davanja kritika</i>	61
4.6.	<i>Ograničenja istraživanja</i>	61
4.7.	<i>Implikacije</i>	62
5.	ZAKLJUČAK	65
6.	POPIS LITERATURE	
7.	PRILOG	

Odstupajuća ponašanja u online video igrama iz perspektive hrvatskih adolescenata

Sažetak: Odstupajuće ponašanje u online video igrama, popularno zvanim i toksičnim ponašanjem ili flamingom u igrama, višedimenzionalna je i raširena pojava. Ovim se kvalitativnim istraživanjem, koristeći metodu polu strukturiranog intervjua, nastoji steći uvid u iskustva adolescenata sa odstupajućim ponašanjem, istovremeno istražujući i doživljajne aspekte fenomena. Naslanjajući se na model socijalnog identiteta kod čimbenika deindividuiranja (SIDE), istražili su se i načini na koje adolescenti dijele, ili pak sakrivaju svoj identitet, te prikazale njihove preporuke za sigurno i odgovorno igranje. Mladi su iskusili gotovo sve oblike odstupajućeg ponašanja te prepoznaju negativne posljedice doživljavanja istog, suosjećaju sa napadnutim igračima i koriste različite strategije za suočavanje sa uznemirujućim situacijama. Osim toga, uočavaju negativnu percepciju djevojaka u online igrama, a informacije o svojem identitetu dijele namjerno i nenamjerno, trudeći se zaštititi one podatke koji mogu dovesti do njihove identifikacije. Pri planiranju aktivnosti na ovom području, čini se izrazito važnim polaziti od afirmativne perspektive, koristeći potencijal mladih igrača u kontekstu vršnjačke podrške.

Ključne riječi: Odstupajuće ponašanje, kvalitativno istraživanje, adolescenti, problematično igranje

Transgressive behavior in online video games from the perspective of croatian adolescents

Abstract: Transgressive behavior in online video games, popularly known as toxic behaviour or flaming, is a multidimensional and widespread phenomenon. This qualitative research, based on semi-structured interviews, seeks to gain insight into the personal accounts of transgressive behaviour of adolescents, simultaneously exploring experiential aspects of the phenomenon. Leaning on the social identity model for deindividuation effects (SIDE), the ways in which adolescents share or hide their identity were also explored, and their recommendations for safe and responsible gaming were presented. Adolescents have experienced almost all forms of transgressive behavior and they recognize the negative consequences of those experiences. They sympathize with the attacked players and use different coping strategies to deal with upsetting situations. They also recognize a negative view of women in online gaming, and share information about their identity both intentionally and unintentionally, trying to protect the data that can lead to their identification. When planning activities in this area, it seems extremely important to start from an affirmative perspective, using the potential of young players in the context of peer support.

Key words: Transgressive behavior, qualitative research, adolescents, problematic gaming

Izjava o izvornosti

Ja, Tea Čičić pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključiva autorica diplomskog rada te da u radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova te da se prilikom izrade rada nisam koristila drugim izvorima do onih navedenih u radu.

Ime i prezime: Tea Čičić v.r.

Datum: 20.8.2023.

1. UVOD

Video igre su se razvojem interneta preobrazile iz prethodno izolirajuće aktivnosti, u onu koja omogućuje široku interakciju između igrača diljem svijeta. Komunikacija između igrača u pojedinim igrama, a osobito onim timskim, čini neizbježan dio procesa dolaska do cilja (Prevarek i Grmuša, 2022.). Osim komunikacije usmjerene na sami tijek igre, poruke razmijenjene unutar online video igara često obuhvaćaju i socijalno-emocionalan sadržaj (Peña i Hancock, 2006.). Veliki broj igrača kao razlogom zašto igraju online igre navodi upravo zadovoljavanje svojih potreba za druženjem (Depping i Mandryk, 2017.). Online igranje tako otvara mogućnost ostvarivanja zadovoljavajućih kontakata i iskustava s različitim brojem ljudi na različitim mjestima, bilo u kooperativnom ili natjecateljskom odnosu, promovirajući stvaranje prijateljstava i pozitivnu socijalnu interakciju između igrača (Griffiths i sur., 2015.; Sundberg, 2018.). Međutim, osim prilike za druženjem i stvaranjem prijateljstava, online kontakti u video igrama mogu pružati priliku za doživljavanje sasvim suprotnog iskustva, obuhvaćajući interakcije s igračima koje sežu od iritantnih i ometajućih, do onih koje mogu biti iznimno emocionalno, psihički te fizički štetne (Center for Technology and Society, 2020.). Tako obilježenu interakciju možemo nazivati odstupajućim ponašanjem u online video igrama (Center for Technology and Society, 2020.).

1.1. Odstupajuće ponašanje

Odstupajuće ponašanje u online video igrama, kako ga objašnjavaju stručnjaci Anti-Defamation League i Fair Play Alliance, obuhvaća ometajuće i štetno ponašanje u online video igrama (Center for Technology and Society, 2020.). Ometajuće ponašanje referira se na ponašanja koja utječu na iskustva igrača i dobrobit zajednice. Radi se o ponašanju koje nije u skladu sa normama postavljenim od strane igrača video igre i njene zajednice, no koje može i ne mora rezultirati štetom. Štetno ponašanje javlja se kao dio ometajućeg ponašanja, a uzrokuje značajnu emocionalnu, psihičku ili fizičku štetu igračima ili osobama iz njihovog života, kao što su prijatelji i obitelj. Kategoriziranje ponašanja kao štetnog ne određuje namjere i razloge činjenja

određenog ponašanja, već govori isključivo o rezultatu ponašanja na igrača koji mu je svjedočio ili ga je izravno doživio.

Obzirom da se radi o dinamičnoj i kompleksnoj pojavi, oblici odstupajućeg ponašanja mogu se međusobno ispreplitati, preklapati ili javljati zajedno (Center for Technology and Society, 2020.). Prethodno spomenuti stručnjaci Anti-Defamation League i Fair Play Alliance identificirali su nekoliko kategorija koje opisuju različitu manifestaciju odstupajućeg ponašanja u video igrama (Center for Technology and Society, 2020.):

1. Nenamjerno ometanje igre, odnosno ometanje igre bez da je igrač svjestan da šteti tuđem iskustvu igranja.
2. Otežavanje igre, odnosno gnjaviti, smetati ili na drugi način uništavati tuđe iskustvo igranja.
3. Asocijalna ponašanja, odnosno antagonistička i isključujuća ponašanja te stavovi u igri.
4. Zloupotreba igre, odnosno način igranja koje je protuetičan duhu igre.
5. Varanje, odnosno eksploatiranje pravila igre kako bi se dobila prednost ili kako bi se omeli ostali igrači.
6. Uznemiravanje, odnosno zastrašivanje, prisiljavanje, vrijeđanje ili tlačenje igrača.
7. Mržnja, odnosno verbalno ili drugo nasilje prema igraču na temelju njegova stvarnog ili percipiranog identiteta.
8. Eskremizam, odnosno vjerski, društveni ili politički sustav uvjerenja koji je značajno izvan uobičajenih društveno prihvatljivih normi.
9. Opasan govor, odnosno sadržaj koji povećava rizik da će njegova publika prihvatiti ili sudjelovati u nasilju protiv pripadnika nekih skupina.
10. Neprimjereno dijeljenje, odnosno dijeljenje informacija ili sadržaja koji nisu željeni.
11. Kriminalna ili predatorska ponašanja, odnosno ponašanja koja se trebaju prosljediti nadležnim službama za provođenje zakona.

Ovi se oblici mogu manifestirati na različite načine, bilo unutar same online igre, ili unutar šireg ekosistema koji igru okružuje, kao što su zajednice na društvenim mrežama, prijenosi uživo (*eng. Live stream*) ili događaji sa fizičkom prisutnošću igrača poput natjecanja (Center for Technology and Society, 2020.). Neki od primjera manifestiranja odstupajućeg ponašanja prikazani su u slijedećoj tablici (Tablica 1.1.).

Tablica 1.1.

Odstupajuća ponašanja u online igrama

<i>Oblik odstupajućeg ponašanja</i>	<i>Primjer</i>
Nenamjerno ometanje igre (<i>eng. Unintended disruption</i>)	Novi igrač koji zbog neznanja radi greške u igri
Otežavanje igre (<i>eng. Aggravation</i>)	Ometanje igračeve mogućnosti da se kreće
Asocijalna ponašanja (<i>eng. Antisocial actions</i>)	Učestalo okrivljavanje drugih i hostilnost uslijed teškoća
Zlouporaba igre (<i>eng. Abuse of play</i>)	Namjerno korištenje mehanika igre kako bi se napravio kaos ili oštetili igrači
Varanje (<i>eng Cheating</i>)	Korištenje hakova za gledanje kroz zidove
Uznemiravanje (<i>eng Harassment</i>)	Upućivanje na samoranjavanje ili samoubojstvo
Mržnja (<i>eng Hate</i>)	Vrijeđanje, zastrašivanje, ismijavanje nekoga na temelju njegova spola
Ekstremizam (<i>eng Extremism</i>)	Diskusija o bijeloj supermacističkoj ideologiji tijekom igranja
Opasan govor (<i>eng Dangerous speech</i>)	Dehumanizirajuće usporedbe skupina ljudi kao što su usporedbe sa insektima ili životinjama
Neprijemno dijeljenje (<i>eng Inappropriate sharing</i>)	Dijeljenje linkova sa neprijemnim sadržajem
Kriminalna ili predatorska ponašanja (<i>eng Criminal or predatory conduct</i>)	„Doxing“ i „Call to dox“, traženje i dijeljenje osobnih informacija igrača ili pozivanje na isto

Izvor: Center for Technology and Society, 2020.

Pojedini su oblici odstupajućeg ponašanja učestala i normalizirana pojava u zajednici online video igara, a svjedočenje ili doživljavanje istog velik broj igrača opisuje kao smiješno i zabavno iskustvo (Hilvert-Bruce i Neill, 2020.; Elliot, 2012.). Međutim, istraživanja pokazuju kako navedena iskustva mogu, u najmanju ruku stvoriti uznemirujuće osjećaje kod igrača, a u krajnjim slučajevima mogu dovesti i do pojave suicidalnih misli te posljedica u stvarnome životu (McLean i Griffiths, 2019.; Center for Technology and Society, 2020.).

Ova naizgled normalna i bezazlena pojava predstavlja nedovoljno prepoznat rizik, osobito u domaćem kontekstu. Američko istraživanje pokazalo je kako je 68% igrača online video igara doživjelo intenzivno uznemiravanje prijetnjama fizičkim nasiljem, diskriminaciju temeljem identiteta, seksualno uznemiravanje i uhođenje (Center for Technology and Society, 2020.). Budući da je kontekst jedne online igre vrlo često međunarodan, okupljajući istovremeno igrače različitih država, rezultati američkog istraživanja relevantni su i za naše područje, te ukazuju na potrebu obraćanja veće pozornosti na ovaj rizik i poduzimanja mjera kako bi se on ublažio.

1.2. Odstupajuće ponašanje u kontekstu mladih

Da je riječ o riziku kojem su izloženi mnogi govori nam podatak da 90% djece i mladih u Hrvatskoj, u dobi od 10 do 15 godina, igra neku vrstu video igara (Labaš i sur., 2019.). Samo vrijeme provedeno u igranju video igara raste u razdoblju adolescencije, gdje je za dob od 13 do 17 godina prosječno po 2 i pol sata igranja dnevno (Center on media and Child's Health, 2020., prema Brčić, 2020.). Adolescentska populacija najrizičnija je dobna skupina za javljanje problematičnog igranja, obzirom na neurološke, kulturne i razvojne zadatke koji se javljaju u toj dobi (King i Delfabbro, 2020.). Karakteristike neurološkog razvoja u adolescenciji čine ih među ostalim sklonijima za poduzimanje rizika, eksperimentiranjem i traženjem uzbuđenja, a njihova se motivacija usmjerava na vršnjake, povećavajući socijalnu usporedbu i osjetljivost na društveno odbacivanje (Novak i sur., 2019.). Upravo iz navedenih razloga, populacija adolescenata čini se osobito podložna rizicima, odnosno posljedicama odstupajućeg ponašanja u online igrama.

Jedan od razvojnih zadataka u toj dobi jest otkrivanje vlastitog identiteta (Elsayed, 2021.). Kako objašnjava autorica Elsayed (2021.), adolescenti prolaze kroz krizu socijalnog identiteta u kojem pokušavaju dobiti odgovor na pitanja poput „Tko sam ja?“ i „Koja je moja uloga?“. Kako bi dobili odgovore na ta pitanja oni razmišljaju i reflektiraju na ponašanja i vrijednosti kojima svjedoče. U tom su periodu tako suočeni s mnogo različitih pitanja i ideja, koje mogu stvoriti unutarnje konflikte, a čije rješavanje dovodi do uspješnog ili neuspješnog završetka krize. Polazeći od teorije socijalnog identiteta, odgovori na ova pitanja odnose se na čovjekovu samokategorizaciju u odnosu na pripadnost nekoj grupi (Leaper, 2011.). Pojedinci doživljavaju kolektivan osjećaj identiteta koji se temelji na tome kojoj grupi pripadaju, kao što su rasni, etnički ili rodni identiteti (Ramasubramanian i Murphy, 2014.).

1.3. Model socijalnog identiteta kod čimbenika deindividuacije

Postavke djelovanja socijalnog identiteta u anonimnim okruženjima kao što je svijet online video igara objašnjava model socijalnog identiteta kod čimbenika deindividuacije (eng. Social identity model of deindividuation effects, SIDE) (Lea i Spears, 1991., prema Tang i Fox, 2016.). Za razliku od ostalih modela koji govore o društveno neprihvatljivim ponašanjima u anonimnim prostorima, SIDE model udaljava se od ideje da deindividuacija zbog anonimnosti producira udaljavanje od grupnih normi te samim time i društveno neprihvatljiva ponašanja (Spears, 2017.). SIDE model predlaže sasvim drugačije razumijevanje deindividuacije, objašnjavajući da takve okolnosti u nekoj grupi zapravo dovode do povećanja istaknutosti i utjecaja društvenih faktora poput socijalnog identiteta i njime povezanih normi (Postmes i Spears 1987., prema Spears 2017.). Ovaj pristup također objašnjava kako polarizirajuće odluke u grupi, iako ekstremnije od onoga što bi se smatralo grupnim prosjekom, opet predstavljaju određeno konformiranje normama grupe koja se može smatrati podgrupom ili intragrupom (Spears, 2017.). Analiza čimbenika deindividuacije temeljena na teoriji socijalnog identiteta razlikuje dva aspekta anonimnosti: kognitivnu i stratešku (Spears, 2017.).

Kognitivna strana SIDE modela odnosi se na anonimnost pojedinca unutar neke grupe (*eng. Anonymity of*) te kao rezultat, istaknutošću njegova socijalnog identiteta (Spears, 2017.). Pojedinčeva anonimnost u nekoj grupi dovodi do prelaska iz razmišljanja o pojmu o sebi u kontekstu individualnog identiteta, u onaj koji se smatra grupnim ili socijalnim identitetom (Reicher, 1987., prema Spears 2017.). Ponašanja pojedinaca u prostorima anonimnosti kao što nudi internet vođena su procesom depersonalizacije (Spears, 2017.). Dok deindividuacija podrazumijeva smanjenu regulaciju pojedinca, depersonalizacija pak podrazumijeva povećanu razinu regulacije u grupnom kontekstu (Spears, 2017.). Internet može omogućiti depersonalizaciju te povećanje važnosti i istaknutosti socijalnog identiteta s obzirom da su individualni identiteti i različitosti među pojedincima nejasni (Spears, 2017.). S obzirom da ne možemo vidjeti druge pojedince i nemamo dovoljno pokazatelja kako bismo odredili naše različitosti, anonimne pojedince ne percipiramo kao individue, već kao pripadnike određene grupe (Spears, 2017.). U takvim slučajevima, u kojima je primjetan neki socijalni identitet, jedino čime se vodimo su norme i stereotipi vezani uz tu grupu (Spears, 2017.). Spears (2017.) nadalje objašnjava kako neka generalno društveno neprihvatljiva ponašanja kao što je uporaba nasilja, pojedinim grupama mogu predstavljati prihvaćenu grupnu normu, a njihova je manifestacija rezultat konformiranja tim normama i procesa depersonalizacije.

Strateški aspekt SIDE modela odnosi se na iskorištavanje anonimnosti grupe, u odnosu na neku drugu grupu koja se može definirati kao moćnija (*eng. Anonymity to*) (Spears, 2017.). Nemogućnost identificiranja osobe od strane snažnije grupe (primjerice grupe koja predstavlja autoritet), te prisutnost su-članova grupe podržava pojedinca da se ponaša na način koji je kažnjiv, no koji u kontekstu grupe predstavlja normativno ponašanje (Spears, 2017.).

SIDE model u specifičnom kontekstu online video igara objašnjavaju autori Tang i Fox (2016.). Prema njihovom objašnjenju, online video igre predstavljaju prostor anonimnosti, u kojem igrači međusobno nemaju uopće ili imaju vrlo malo pokazatelja koji bi im pomogli da definiraju određenog pojedinca. Kao što nalaže SIDE model, u

takvim se situacijama igrač online video igre oslanja na najistaknutiju pripadnost nekoj grupi, odnosno na najprimjetniji socijalni identitet pojedinca. Autori kao primjer koriste informaciju o rodu igrača, naime, ukoliko se tijekom igre može primijetiti pripadnost pojedinca određenoj grupi prema rodu, interakcija od strane anonimnih igrača odvijati će se na rodno stereotipni način. Percepcije identiteta drugih anonimnih igrača tako su reducirane na istaknutu pripadnost nekoj grupi, koja je pri tome depersonalizirana i stereotipna, a interakcija svih tih faktora dovodi do dezinhibicije koja facilitira asocijalna ponašanja kao što je odstupajuće ponašanje (Postmes, Spears i Lea, 1998., prema Tang i Fox, 2016.). Dodatno, odstupajuće ponašanje u video igrama može predstavljati slučaj norme prihvaćene u specifičnoj grupi, a općenito društveno neprihvatljive, kako je objašnjavao Spears (2017.) (Tang i Fox, 2016.). Također se u ovom kontekstu može primijeniti još jedan kognitivni aspekt SIDE modela, koji predlaže kako anonimnost povećava privlačnost grupi, time povećavajući šansu da će pojedinac stereotipizirati samoga sebe kako bi više bio u skladu sa grupom (Lea, Spears i de Groot, 2001., prema Chang, 2008.). Upravo te dvije stavke modela opisuju Tang i Fox (2016.). Naime, stereotipnog igrača online video igara opisuje se kao defenzivnog, heteroseksualnog muškarca, bijele boje kože, što predstavlja prijenos generalnog viđenja same industrije video igara koja je tradicionalno percipirana kao muški prostor te u kojem se natjecanje i agresija, na kojima se video igre često temelje, smatraju dijelom tradicionalne muške uloge (Shaw 2012., prema Tang i Fox 2016.). Autori predlažu kako u online video igrama igrači odbacuju svoj individualni identitet u korist priklanjaju tom prevalentnom socijalnom identitetu igrača, koji potiče hostilnost i agresiju prema drugima, a osobito onima koji se percipiraju kao autsajderi.

1.4. Važnost istraživanja

Ovim se istraživanjem nastoji upoznati društvo, akademsku zajednicu te osobito praktičare socijalnog rada sa rizikom koji se može javiti iza naizgled bezazlene aktivnosti, pružajući informacije o tome kako mladi doživljavaju odstupajuće interakcije u online svijetu i jesu li te interakcije zaista bezbolne.

Važnost razumijevanja ove teme za struku socijalnog rada ogleda se u nekoliko razina djelovanja. Na razini prevencije i pravodobnog prepoznavanja rizika za djecu i mlade, od samog svjedočenja odstupajućem ponašanju, pa sve do činjenja i doživljavanja štetnih ponašanja u igri. Na razini psihoedukacije roditelja i mladih igrača, ali i pružanja podrške onima koji se nose s posljedicama štetnog ponašanja u bilo kojem obliku. Konačno, kako bi u svojem radu sa mladima savjesno mogli primijeniti *Gamer affirmative* paradigmu (Reardon, 2015.), s razvijenom sviješću i znanjem o rizicima online video igara te otvorenim umom za iskorištavanje video igara i raznih iskustava igrača kao alata u svojem radu.

S obzirom na neistraženost teme u Hrvatskom kontekstu, ovim se istraživanjem nastoji doprinijeti skretanju pozornosti ka slabo poznatom riziku, s ciljem da se omogući širok pregled iskustva i doživljaja odstupajućeg ponašanja u online igrama kod hrvatskih adolescenata, te naslanjajući se na teoriju socijalnog identiteta, prikaže njihov doživljaj anonimnosti i identiteta u video igrama. Cilj ovog istraživanja nije etiketiranje online video igara kao opasnom aktivnošću, već ukazivanje na problematiku kroz paradigmu ublažavanja rizika, vodeći se interesom za oblikovanje prevencije na ovom području te prenošenja preporuka samih igrača.

2. CILJEVI I ISTRAŽIVAČKA PITANJA

Ciljevi su ovog istraživanja dobiti uvid u iskustvo i doživljaj odstupajućeg ponašanja u online video igrama kod adolescenata, dobiti uvid u percepciju identiteta mladih s iskustvom igranja online video igara te istražiti preporuke mladih o sigurnom igranju online video igara.

IP1: Kako se odstupajuća ponašanja manifestiraju u online video igrama?

IP2: Kako adolescenti doživljavaju odstupajuća ponašanja u online video igrama?

IP3: Kakav je doživljaj sebe adolescenata u video igrama?

IP4: Koje preporuke navode adolescenti na području dobrobiti i odgovornog igranja online video igara?

3. METODA

Obzirom na ciljeve odabrana je kvalitativna metoda istraživanja, koja omogućuje produbljivanje prirode samog problema bez njegova mjerenja (Ritchie i Lewis, 2003.). Kvalitativan pristup relevantan je za istraživanje ove teme, obzirom na njenu moguću osjetljivost, duboku ukorijenjenost te neopipljivost aspekata doživljaja koji se planiraju istražiti (Ritchie i Lewis, 2003.). Ta obilježja čine vjerojatnim da će sudionicima trebati više vremena, uz delikatno i interaktivno ispitivanje, kako bi im se omogućilo da istraže problematiku sami za sebe, dopru do unutarnjeg znanja te prenesu delikatnosti svojeg doživljaja (Ritchie i Lewis, 2003.).

3.1. *Uzorak*

Ciljanu populaciju ovog istraživanja činili su adolescenti sa iskustvom igranja online video igara. Korišten je Pattonov (1990.) namjerni uzorak maksimalne različitosti, prema kojem se nastojalo uključiti sudionike koji su međusobno različiti po spolu, dobi te iskustvu igranja. Pattonov (1990.) uzorak maksimalne različitosti koristan je kako bi se prikupile informacije drugačijih i ponekad suprotnih okolnosti i iskustva (Brinkman, 2013.), kako bi se s jedne strane mogle iznijeti informacije o jedinstvenosti svakog iskustva, a s druge strane kako bi se ukazalo na obrasce koje sudionici dijele bez obzira na svoje različitosti (Patton, 1990.). Adolescentska populacija relevantna je za ovu temu obzirom na njihove prethodno navedene razvojne specifičnosti, pri čemu se kao donjom dobnom granicom za sudjelovanje odredila dob od 14 godina, a gornjom 21 godina.

U istraživanju je sudjelovalo ukupno 6 sudionika, odnosno 4 adolescentice i 2 adolescenta. Raspon godina sudionika kretao se između 18 i 21 godine, pri čemu je prosjek iznosio 19 godina. Što se tiče duljine njihovog iskustva igranja online igara, iznosila je između 3 i 12 godina, pri čemu se dnevna količina igranja kretala između 1 i 10 sati. Sudionici su bili trenutni ili bivši igrači igara: League of legends, Overwatch, Brawlhalla, Valorant, Call of Duty te CS:GO, pri čemu ih je najviše (4) bilo trenutnim igračima video igre League of legends. Četvero sudionika su članovi ili

suradnici organizacije Max Teatar, a dvoje bivši ili trenutni korisnici poludnevni boravaka Centra za nestalu i zlostavljanu djecu.

3.2. Postupak

Za provedbu istraživanja dobivena je dozvola od Etičkog povjerenstva Pravnog Fakulteta Sveučilišta u Zagrebu poštujući smjernice koje uključuju: informirani pristanak, dobrovoljnost i mogućnost odustajanja od istraživanja, povjerljivost, informiranje roditelja djece starije od 14 godina, zaštitu dobrobiti sudionika te informiranje o rezultatima istraživanja. Nakon dobivanja suglasnosti Etičkog povjerenstva, dobivena je suglasnost voditeljice organizacije Max teatra i voditelja Centra za sigurniji internet.

Navedene organizacije kontaktirale su potencijalne sudionike te im prosljedile pozivno pismo, informirani pristanak (u tiskanom i online obliku), obavijest za roditelje te letke sa kontaktima za stručnu podršku.

Tijekom mjeseca srpnja provedeno je 7 individualnih intervjua, od kojih je jedan proveden kao pilot u svrhu provjere protokola. 5 intervjua provela je autorica istraživanja u prostorima organizacije Max teatar, dok su ostala 2 intervjua provele stručne djelatnice Centra za sigurniji Internet, diplomirana psihologinja Martina Nikolić te magistrica socijalnog rada Ana Veočić, u prostorima udruge. Tijekom provedbe intervjua korišten je i procesni pristanak.

Podaci sudionika vođeni su putem šifre, odnosno pseudonima. Od sudionika se nisu tražili osobni podaci, osim njihovog kontakta koji je služio za potrebe dogovora te koji će se zajedno s transkriptima izbrisati s računala autorice na dan obrane diplomskog rada. Do tada, pristup transkriptima biti će dostupan samo autorici istraživanja, mentoru izv. prof. dr. sc. Marku Juriću te izv. prof. dr. sc. Luciji Vejmelki, dok će kontakt ostati dostupan samo autorici. Podaci su pohranjeni u pisanom (informirani pristanak), elektroničnom (transkript i informirani pristanak) te audio obliku (snimka intervjua). Audiosnimke izbrisane su sa svih uređaja u trenutku kada su napisani

transkripti. Ostale informacije o sudionicima koje bi mogle dovesti do njihove identifikacije anonimizirane su ili izbrisane u trenutku pisanja transkripata.

Kako bi se osigurala sigurnost i dobrobit sudionika, vodila se posebna briga za ublažavanje rizika prilikom konstruiranja samog protokola za intervju, a sudionici i njihovi roditelji upozoreni su na mogućnost javljanja rizika od neugode putem informiranog pristanaka i obavijesti. Sudionicima su ostavljeni kontakti besplatne stručne podrške pri Centru za sigurniji Internet i Hrabrom telefonu te letak sa svim informacijama kako potražiti pomoć.

3.3. Mjerni instrument

Istraživanje je provedeno korištenjem polu strukturiranog intervjua, odabranim na temelju već spomenutih obilježja teme (neopipljivost, duboka ukorijenjenost te osjetljivost), kao i na temelju obilježja sudionika uvjetovanim metodom uzorkavanja, odnosno različitosti njihovih iskustava. Polu strukturirani intervju omogućio je dovoljnu fleksibilnost u pogledu prilagođavanja pitanja iskustvima sudionika, a istovremeno zadržavanje fokusa na podtemama koje su se planirale istražiti (Brinkmann, 2013.). Intervjui su provedeni individualno, obzirom na osjetljivost teme, budući da se na taj način može omogućiti veća povjerljivost, atmosfera povjerenja i diskrecije (Brinkmann, 2013.).

Za potrebe provođenja polu strukturiranog intervjua izrađen je protokol koji je obuhvaćao ukupno 24 glavnih pitanja, moguća potpitanja te tri vinjete, koji se zbog svoje opsežnosti zajedno s vinjetama nalazi u prilogu (Prilog 1, Prilog 2). Prije početka intervjuiranja sudionicima je pročitana iduća uputa:

„Prije nego što krenemo, htjela bih ti ponoviti neke informacije koje su se nalazile u pozivnom pismu. Ovim se istraživanjem želi dobiti uvid u doživljaj i iskustvo igranja online video igara s fokusom na problematična ponašanja u igri te u skladu s tim saznati kakve su preporuke adolescenata za stvaranje sigurnijeg okruženja igranja. Sudjelovanje u ovom istraživanju je dobrovoljno, što znači da sam/sama odlučuješ hoćeš li sudjelovati te da u bilo kojem trenutku imaš pravo odustati ili ne odgovoriti

na neko pitanje. Tvoji odgovori su u potpunosti povjerljivi, oni će se prikupljati, čuvati i obrađivati na siguran način te neće biti dostupni u svom izvornom obliku nikome osim istraživačkom timu. Tvoji će se odgovori voditi pod šifrom te nećeš morati govoriti svoje ime i prezime, niti druge podatke o sebi koje ne želiš podijeliti. Ako slučajno podijeliš neke osobne podatke putem kojih smatraš da bi te se moglo prepoznati, već tijekom prepisivanja ovog intervjua ću ih anonimizirati, što znači da nitko neće moći povezati tvoje odgovore s tobom, tvojim imenom ni prezimenom ili identitetom. Svi prikupljeni podaci koristiti će se isključivo za istraživačke svrhe. Ako te neko od pitanja uznemiri, možeš se obratiti stručnjacima koji će ti pomoći na besplatne kontakte koje sam ti uručila, a i ja ću se nakon intervjua zadržati duže ako ćeš mi željeti još nešto reći. Možeš slobodno tražiti pauzu te intervjua možemo zaustaviti u bilo kojem trenutku. Na kraju intervjua mogu ti pokazati stranice na kojima će se objaviti rezultati istraživanja, ako će te to interesirati, a i slobodno mi se javiš na kontakt koji sam ostavila ako ćeš kasnije imati kakvih pitanja. Imaš li sada kakvih pitanja za mene?

Budući da želim biti koncentrirana na tvoje odgovore i da ne moram zapisivati sve što kažeš, htjela bih snimiti ovaj intervjua putem diktafona na svom mobitelu. Snimku ću moći čuti samo ja, a čim je pretipkam ću je izbrisati sa mobitela. Pristaješ li da se ovaj intervjua snima?“

3.4. Obrada podataka

Obzirom na informativnost i opsežnost prikupljenih podataka te korištenu metodu uzorkovanja, pri obradi je korištena tematska analiza sadržaja. Tematska analiza sadržaja omogućuje identificiranje, analiziranje i predstavljanje tema i obrazaca izdvojenih u prikupljenim podacima (Braun i Clarke, 2006.). Tematska analiza obuhvaćala je korištenje kombinacije induktivne i deduktivne metode analize, obzirom da je struktura protokola i vinjeta pratila tipologiju oblika odstupajućeg ponašanja autora Centre for Technology and Society (2020.), omogućujući dedukciju tema, dok su se doživljajni aspekti te preporuke analizirale induktivnim pristupom polazeći od izjava sudionika. Tematska analiza sadržaja obuhvaćala je 6 koraka kako

ih navode autori Braun i Clarke (2006., prema Lakatoš i Vejmelka, 2017.:25): „upoznavanje s podacima, generiranje inicijalnih kodova, pretraživanje tema, provjera tema, definiranje i konačno imenovanje tema i produkcija izvještaja.“

4. REZULTATI I RASPRAVA

Rezultati istraživanja prikazani su tablično za svaku temu te su objedinjeni sa raspravom. Svi rezultati su zajednički prikazani u prvoj tablici (Tablica 4.1.).

Tablica 4.1.

Rezultati istraživanja

Glavne tematske jedinice	Teme	Kategorije
Iskustva adolescenata sa odstupajućim ponašanjem	Antagonističko igranje	Varanje Zlouporaba igre
	Asocijalno ponašanje	Hostilnost s fokusom na vještine igrača Priželjkivanje nesreće igraču
	Mržnja	Mržnja na temelju nacionalnosti Mržnja na temelju spola Korištenje psećih zviždaljki (<i>eng. Dog whistles</i>) Korištenje opasnog govora
	Uznemiravanje	Benevolentno uznemiravanje Seksualno uznemiravanje
	Kriminalna i predatorska ponašanja	Prevare Grooming
Doživljaj odstupajućeg ponašanja	Prepoznavanje negativnih posljedica odstupajućeg ponašanja	Doživljavanje neugodnih emocija zbog odstupajućeg ponašanja usmjerenog na vještine igrača Snažna emocionalna uznemirenost zbog doživljavanja odstupajućeg ponašanja osobnim Demotivacija
	Negativna percepcija djevojaka u online igrama	Doživljavanje video igara muškim prostorom Prisustvo seksizma u online svijetu
	Pripisivanje uzroka obilježjima počinitelja	Kompetitivna narav igrača kao uzrok odstupajućeg ponašanja

		<p>Teškoće s preuzimanjem krivnje kao uzrok odstupajućeg ponašanja</p> <p>Teškoće s kontrolom emocija kao uzrok odstupajućeg ponašanja</p> <p>Teškoće pri stvaranju odnosa kao uzrok odstupajućeg ponašanja</p> <p>Sadizam kao uzrok antagonističkog igranja</p>
	Pripisivanje uzroka vanjskim činiteljima	<p>Kompetitivna narav igre kao uzrok odstupajućeg ponašanja</p> <p>Normalizacija kao uzrok odstupajućeg ponašanja</p> <p>Anonimnost kao uzrok odstupajućeg ponašanja</p>
Reakcija na odstupajuće ponašanje	Korištenje različitih strategija za suočavanje s doživljenom situacijom	<p>Reagiranje odstupajućim ponašanjem</p> <p>Izbjegavanje video igara u kojima je doživljeno odstupajuće ponašanje</p> <p>Okretanje smirujućim aktivnostima u stvarnom životu</p> <p>Prijavljivanje počinitelja u igri</p> <p>Povjeravanje bliskim osobama</p> <p>Korištenje sistema utišavanja igrača</p> <p>Davanje smisla</p>
	Suosjećanje s napadnutim igračima	<p>Javljanje neugodnih emocija prilikom svjedočenja odstupajućeg ponašanja</p> <p>Zauzimanje zaštitničke uloge</p>

Doživljaj sebe u online igrama	Djelomičan osjećaj anonimnosti	Izjednačavanje anonimnosti sa mogućnošću identifikacije putem osobnih podataka Izostanak anonimnosti u kontekstu socijalne kategorizacije
	Odavanje pojedinih informacija o sebi	Nenamjerno odavanje informacije o spolu Nenamjerno odavanje države porijekla Dijeljenje interesa kao tema komunikacije Dijeljenje informacija radi razvoja online odnosa
	Različit odnos prema elementima igračkog profila	Odabir nadimka kao važan element profila u video igrama Avatar kao objekt Avatar kao drugi

Preporuke adolescenata	Preporuke za developere online video igara	Potreba za dokazom Educiranje igrača Unaprjeđenje sustava kojima se djeluje na odstupajuće ponašanje
	Preporuke za igrače	Pružanje podrške suigračima Razvoj svijesti o utjecaju anonimnosti na svoje i tuđe ponašanje Prijavljivanje odstupajućeg ponašanja Korištenje sistema utišavanja Uzimanje pauze od igre Korištenje konstruktivnog načina davanja kritika

4.1. Iskustva adolescenata sa odstupajućim ponašanjem

Kategorizacija iskustava adolescenata provedena je polazeći od oblika odstupajućih ponašanja koje navode autori Center for Technology and Society (2020.). Kod iskustva adolescenata izdvojilo se 5 tema. Sudionici su opisali kako imaju iskustva sa doživljavanjem ili svjedočenjem: antagonističkog igranja, asocijalnog ponašanja, mržnje, uznemiravanja te kriminalnim i predatorskim ponašanjima u online video igrama.

4.1.1. Antagonističko igranje

Tablica 4.2.

Antagonističko igranje

Tema	Kategorija
Antagonističko igranje	Varanje
	Zlouporeba igre

Prva istaknuta tema odnosi se na antagonističko igranje online video igara. Ovom temom obuhvaćene su kategorije ponašanja koje se odvijaju neverbalnim putem, korištenjem ili iskorištavanjem mehanizama same igre, a protive se namjeni igre (Center for Technology and Society, 2020.). Sudionici su istakli svjedočenje dvama kategorijama ponašanja, varanju te zlouporabi igre.

4.1.1.1. Varanje

„Imam osjećaj da se meni to dešava dosta često (varanje), možda jesam u pravu možda ne, al definitivno su mi se desile slične situacije i stvarno se pitaš zašto je ovaj tu samnom kad ne zna neke osnovne mehanike igre....“ (2)

„...sad se povećao broj igrača koji koriste vanjske programe da bi ubrzali ili povećali svoju sigurnost za pobjedom ili dobivanje stvari koje bi normalnim ovako igračima potrajalo više vremena...“ (6)

Sudionici su izdvojili kako su u online igrama koje igraju svjedočili obliku odstupajućeg ponašanja koje opisuje varanje. Kao što su i sami sudionici opisali, varanje podrazumijeva korištenje određenih strategija kako bi se postigla nepravedna prednost nad suigračima, odnosno protivnicima (Chen i Wu, 2013.). Sudionici su opisivali svjedočenje varanju korištenjem vanjskih programa poput skripata, botova za povećanje ranka te botova koji djeluju na mehanike igre kao što su botovi za ciljanje. Varanje predstavlja oblik društveno neprihvatljivog ponašanja, ali zbog svoje učestalosti u pojedinim online igrama može predstavljati i oblik normativnog ponašanja, te je kao takvo podložno čimbenicima deindividuacije koji pridonose priklanjanju grupnim normama (Chen i Wu, 2013.).

4.1.1.2. Zlouporaba igre

„Uh, ima jedan, jedan događaj, di sam igrala minecraft i di sam prikupljala drveće, drveće sam skupljala, valjda da si gradim kućicu il nešto, bio je tamo jedan zločesti

lik koji me stalno ubijao tamo (smijeh) i uzimao mi drveće, a ja tad nisam valjda znala igrat pa se nisam znala branit...“ (2)

„Još što mi se nedavno desilo da neko je napravio, srećom igrali su protiv mene, ali neko je napravio 2 bota koji- i slao ih u ranked, koji bi samo namjerno urušavali igru, imali su poetična imena repenting i sinning...., (2)

„...narušavanje, namjerno skretanje s teme šta je za koju je igrice namijenjena naprimjer sada, vrlo jednostavno tema je ubiti protivnički tim ili spriječiti pobjedu drugog tima, no neki igrači, jednostavno kontra rade...“ (6)

Sudionici su istakli doživljavanje, kao i svjedočenje različitih forma zlouporabe igre. Kao ponašanje koje predstavlja suprotstavljanje duhu igre, ono se može različito manifestirati. Sudionici ovog istraživanja naveli su primjere krađe resursa te namjernog sabotiranja. Primjere načina manifestacije zlouporabe igre koje navode sudionici, autori Center for Technology and Society (2020.) opisuju kao trollanje i sabotiranje, odnosno namjerno zavlacenje i trošenje vremena, namjerno gubljenje u timskoj igri ili davanje informacija protivničkom timu kako bi im se dala prednost te kao iskorištavanje mehanika igre za kvarenje doživljaja igrača, poput iskorištavanja pozicije avatara kako bi se blokirao suigrač, krađa resursa ili zabranjivanje lika kojeg je suigrač htio igrati.

4.1.2. Asocijalno ponašanje

Tablica 4.3.

Asocijalno ponašanje

Tema	Kategorija
Asocijalno ponašanje	Hostilnost s fokusom na vještine igrača
	Priželjkivanje nesreće igraču

Asocijalna ponašanja obuhvaćaju antagonistička i isključujuća ponašanja i stavove u igri, a ujedno predstavljaju i najkompleksniji oblik ponašanja za kategoriziranje i mjerenje, obzirom na široki spektar ponašanja koji se pokriva terminom i razlike u percipiranju problematičnosti pojedinih postupaka (Center for Technology and

Society, 2020.). Asocijalna ponašanja povećavaju šansu eskalacije ponašanja na višu razinu rizičnosti, a mogu se primijetiti kroz način na koji se prihvaćaju, odnosno ne prihvaćaju novi igrači, način na koji se tretiraju pogreške te kroz tendenciju ka antagonističkim i agresivnim komentarima (Center for Technology and Society, 2020.). U ovoj temi izdvojene su dvije kategorije, hostilnost s fokusom na vještine igrača te priželjkivanje nesreće igraču.

4.1.2.1. Hostilnost s fokusom na vještine igrača

„u league of legendsu se stalno vrijeđaju... obično kažem jako su plitke i agresivne poruke kako bi se reklo...learn how to play“ (2)

„...mislim većinom je to da ti neko kaže, ispinga te ono ult not casta umro si whatever, ili ono da si preloš jer si umro“ (4)

„...to (hostilnost) se stvarno jako često dešava od toga da zapravo ponekad je očito ponekad stvarno kužiš okej ja sam napravio pogrešku okej, ponekad ne znaš što si napravio ponekad će ljudi to početi raditi iz čista mira, al jako je često“ (1)

U odgovorima sudionika može se primijetiti prisustvo hostilnog tretiranja pogrešaka igrača, a koje se manifestira kao vrijeđanje njihovih vještina. S druge strane, sudionici su izdvojili kako se ono može i ne mora javiti s konkretnim razlogom, odnosno kako ne mora biti rezultat reakcije na pogrešku. Ovakva iskustva ukazuju na općenitu atmosferu hostilnosti u odabranim igrama sudionika, a koja pridonosi prihvaćanju odstupajućeg ponašanja kao kulturalne norme u pojedinim igrama, odnosno normalizacije takvog ponašanja, koje osim što pridonosi učestalosti asocijalnog ponašanja, pospješuje rizik činjenja ozbiljnijih prijestupa (Center for Technology and Society, 2020.).

4.1.2.2. Priželjkivanje nesreće igraču

„...bilo je di ljudi kažu nadam se da ti obitelj dobije rak i tako neke stvari...“ (2)

„...svakakvo vrijeđanje, prijetnje, ne znam, jako puno toga i više se ne sjećam stvarno ono detaljno, uglavnom baš je bilo ono, nekad je znalo bit nekad je znalo bit

ekstremno...šta ja znam...pa kao bio je neki frajer kaj se baš ono baš je bio nabrijan ...to bilo jel, neš za obitelj, nekaj baš ekstremne gnjusne stvari, ono želim da ti obitelj umre i... katastrofa...“ (5)

Kako se asocijalna ponašanja i hostilnost igrača mogu manifestirati kao više nego samo vrijeđanje vještina, govore nam izjave ovih sudionika. Zanimljivo je kako se kao razina iznad vrijeđanja vještina igrača javila specifična tema priželjkivanja nesreće igraču, u ovom slučaju specifično na razini smrti u obitelji. Uživanje u tuđoj boli, na razini crta ličnosti odlika je sadizma, koji se prema istraživanjima zaista pokazao kao jedan od korelata činjenja odstupajućeg ponašanja (Buckels i sur. 2014., prema Kowert, 2020.). Međutim, ovakvo ponašanje na razini emocije možemo i povezati sa fenomenom zloradosti, poznatim pod njemačkim terminom *Schadenfreude*, takozvanim osjećajem zadovoljstva radi nečije nesreće (Smith i sur., 2009.). Postoji nekoliko objašnjenja zašto dolazi do zloradosti, unatoč toga što ono predstavlja osjećaj koji se protivi uobičajenim društvenim normama (Smith i sur., 2009.). Kako objašnjavaju Smith i suradnici (2009.), zloradost se može javiti kao rezultat osobne dobiti kroz nesreću drugoga, pozitivnog rezultata društvene usporedbe s nekim tko je doživio nesreću te konačno osjećaja da je nesretna osoba to i zaslužila (Smith i sur., 2009.). Zloradost nije nimalo strana pojava u kontekstu natjecateljskih sportova, osobito u kontekstu osobne dobiti kroz nesreću drugoga i pozitivnim rezultatom socijalne usporedbe pri pojavi ljubomore (Smith i sur., 2009.), pri čemu se kao takva može lako primijeniti i na natjecateljske video igre. Međutim, zloradost i priželjkivanje nesreće u kontekstu suigrača u online igrama nije istražena pojava te bi je svakako u svrhu boljeg razumijevanja bilo važno istražiti.

4.1.3. Mržnja

Tablica 4.4.

Mržnja

Tema	Kategorija
Mržnja	Mržnja na temelju nacionalnosti
	Mržnja na temelju spola

	Korištenje psećih zviždaljki (eng. Dog whistles)
	Korištenje opasnog govora

Mržnja kao odstupajuće ponašanje u online igrama može se definirati kao verbalno ili drugo nasilje prema igraču na temelju njegova stvarnog ili percipiranog identiteta (Center for Technology and Society, 2020.). Mržnja u online igrama može ali i ne mora biti verbalna, javljajući se kroz direktne uvrede i prijetnje, ali i korištenjem specifičnih oblika komunikacije na internetu (Center for Technology and Society, 2020.). Ona se može odnositi na svojstva identiteta kao što su spol, dob, nacionalnost, rasa, invaliditet, seksualna orijentacija ili religija (Center for Technology and Society, 2020.). U ovoj temi izdvojile su se dvije kategorije u kojima je mržnja usmjerena na specifična svojstva identiteta, a to su nacionalnost i spol, te dva oblika specifičnog načina komunikacije, odnosno prenošenja ili poticanja mržnje, a koje predstavljaju korištenje psećih zviždaljki te korištenje opasnog govora.

4.1.3.1. Mržnja na temelju nacionalnosti

„...vrijeđanje je često i često je oko stvari koje kao ne znam, oko rase, ili oko nacionalnosti... ja nisam vidio, al sam čuo da po nacionalnosti da se vrijeđaju ljudi, čisto iz tog aspekta...“ (5)

„Ne znam, znalo mi se desit tipa na nacionalnost su me znali flame-ati ljudi, neki Srbin ja mislim, to mi se možda desilo jedno dva put, vidio je da pričam na hrvatskom i počeo je pričat sad neke četničke fraze i ne znam, govorit neke fakat čudne stvari arhaične iz domovinskog rata... to je tak čudan osjećaj nikad nisam ni upoznala tu osobu i samo na temelju toga mi priča e ja ću ti sad doć doma i upucat ću te, e sad ćeš ti odgovarat za zločine u Jasenovcu, baš mi je to onak bio čudan osjećaj, koji se nadam da neću više experience-at“ (1)

Mržnja na temelju nacionalnosti nažalost predstavlja uvelike poznatu temu na našim područjima (Vilović, 2011.). Izjave ovih sudionika pružaju nam zabrinjavajuću informaciju o još jednom kanalu komunikacije u kojem su ovakve interakcije itekako

prisutne. Teško je razaznati govori li ovaj podatak o reflektiranju vrijednosti nacionalizma pojedinih igrača online igara, ili pak predstavlja rezultat već spomenutog SIDE modela. Kao što je objašnjeno u uvodnom dijelu, u anonimnim situacijama u kojima je primjetan neki socijalni identitet, pojedince ne percipiramo kao individue, već kao pripadnike određene grupe (Spears, 2017.). U takvim situacijama jedino čime se vodimo su norme i stereotipi vezani uz tu grupu, poznavajući samo jedan dio nečijeg identiteta, sama interakcije provodi se na stereotipičan način (Spears, 2017.). U bilo kojem slučaju, važno je prepoznati da su online video igre mjesto u kojem mladi doživljavaju mržnju na temelju njihove nacionalnosti, a daljnjim bi se istraživanjima trebalo provjeriti predstavlja li ovakvo ponašanje normu igračima s našeg područja.

4.1.3.2. Mržnja na temelju spola

„... u dvije cure u botlane-u preloše igraju i počne vrijeđat

baš ono agresivno vrijeđat, ja nisam ništa krivo napravila cijelu

tu igru... on je počeo flameati na osnovi spola baš onak, jako

agresivno“ (4)

„...ono odi nazad u kuhinju zašto si tu zaš igraš ovu igru...“ (1)

Sve djevojke koje su sudjelovale u ovom istraživanju doživjele su uvrede isključivo na temelju svog spola. Potvrdu tome da je mržnja prema ženama na temelju njihova spola nerijetko iskustvo u online igrama nude i rezultati nekoliko stranih istraživanja (Cote 2020.; Fox i Tang, 2017.a). Obzirom da je pitanje žena u online video igrama kompleksna, značajno istražena te veoma prisutna pojava u online diskursu, ova će se problematika razraditi kroz nekoliko rezultata, odnosno tema i kategorija. Na ovoj razini, važno je uočiti i biti svjestan da djevojke doživljavaju mržnju u obliku agresivnosti i uvreda na temelju njihovog spola u online igrama.

4.1.3.3. Korištenje psećih zviždaljki

„...bio je jedan period kad je bilo kao *kill yourself*, kao *kys*, onda su sad to banali, mislim nisu banali ali ljude koji to kaže banaju, mislim tog i dalje ima samo ljudi, pošto je taj sistem da blokiraju baš slova pročita, mislim pretpostavljam skužio sam jer ja to isto kažem tipa sa *gej* ili sa *n riječ* (smijeh), onda ljudi koriste umjesto *kys*, *4ys*, onak nekak da ne prepozna sustav al se kuži...“ (5)

„...*Kys*, što znači *kill yourself*, je prije bilo ono jako kratka riječ da kažeš nekom da začepi, sada moraš reć da... *legneš*, da odeš u kadu s tosterom kao, kuži se što je čovjek htio reć samo mora dulje pisat...“ (2)

Termin pseće zviždaljke u online igrama koristi se kao naziv za kodirane, naizgled bezazlene poruke, kojima se pokušava sakriti govor mržnje od strane moderatora i developera igara (Center for Technology and Society, 2020.). Pseće zviždaljke obično su stvorene u prostorima ekstremističkih ideologija, upravo na način koji onemogućuje autsajderima razumijevanje stvarne poruke (Peckford, 2020.). Iz tog razloga ovom je metodom istraživanja teško uistinu provjeriti koliko su adolescenti izloženi takvom obliku komunikacije te bi za tako nešto bilo bolje iskoristiti metode opažanja ili analize sadržaja. Ipak, prema izjavama sudionika može se primijetiti da su upoznati kodiranjem sadržaja mržnje kako bi izbjegli posljedice. Kao istaknut primjer navodi se skraćunica *kys*, odnosno *kill yourself*, koja u prijevodu znači ubij se. Kako navode sudionici skraćunica *kys* prepoznata je u stvarnom značenju te je zabranjena u igrama koje igraju, a zaobilaženje sustava koji prepoznaje štetan sadržaj opisuju korištenjem psećih zviždaljka kao što je *4ys*. Sudionici su upoznati sa sustavom te i sami koriste načine kako bi zaobišli sustav prepoznavanja i izbjegli kažnjavanje.

4.1.3.4. Korištenje opasnog govora

„...*stupid dog*...“ (2)

„...*Meni nikad nije jasno kada netko, pogotovo među mojim prijateljima kaže nešto slično kao ove životinje*...“ (4)

Opasan govor definira se kao sadržaj koji povećava rizik da će njegova publika prihvatiti ili sudjelovati u nasilju protiv pripadnika nekih skupina, primjerice predstavljanjem određene skupine kao “čiste ili “prljave“(Center for Technology and Society, 2020.). Opasan govor također obuhvaća i dehumanizirajuće izjave, poput usporedba sa životinjama ili insektima, kao što su opisali sudionici ovog istraživanja (Center for Technology and Society, 2020.).

4.1.4. *Uznemiravanje*

Tablica 4.5.

Uznemiravanje

Tema	Kategorija
Uznemiravanje	Benevolentno uznemiravanje
	Seksualno uznemiravanje

Uznemiravanje u online igrama može se definirati kao zastrašivanje, prisiljavanje, ili tlačenje igrača unutar ili izvan igre (Center for Technology and Society, 2020.). Uznemiravanje se može preklapati sa prethodno navedenim oblikom odstupajućeg ponašanja, odnosno sa mržnjom temeljem stvarnog ili percipiranog identiteta, u prilog čemu ide činjenica da neki istraživači izjednačavaju pojmove pod kišobranom seksualnog uznemiravanja ili seksizma (Fox i Tang 2017.b; Fox i Tang 2014.; Burnay i sur. 2019.). U ovoj temi izdvojile su se dvije kategorije uznemiravanja, benevolentno uznemiravanje te seksualno uznemiravanje.

4.1.4.1. *Benevolentno uznemiravanje*

„...počne ful ono toksično me flameat, znam uključit voice chat i skuži da sam žensko i onda je ono a nenene sve okej sve okej...“ (1)

„...čak i ako je ajmo reć neka pozitivna interakcije, osjetiš taj nekakav, a ono, ulteriorni motiv, u smislu kao, ja hoću da ti meni daš svoj instagram, ja hoću da se mi nađemo jer je meni kul što si ti cura koja igra igrice ...Baš su onako, najčešće kad mi se stvarno desi, odnosno kad stvarno neko krene pričat samnom zato što sam cura, nije neki pozitivan osjećaj nije neki ugodan osjećaj...“ (1)

„...Zanimljivo zaista, puno osim tih napasnih agresivnih ima i dosta tih koji samo žele u ime toga što si cura bit prijatelji, u smislu privatno dopisivat se i pitat te o privatnom životu, onako tih par što mi se još javljaju su manje-više ta ekipa ... samo znaš da sam žensko...Pa ne znam, malo je neugodno, jer ono kao drag si valjda... il će te vrijeđat na temelju toga il će ti davat nepotrebni praise ajmo tako reć...“ (2)

Benevolentno uznemiravanje u online igrama odnosi se na naizgled dobronamjerno ponašanje prema određenoj skupini, ali koje dolazi s podlogom nejednakosti (Center for Technology and Society, 2020.). Primjerice, nuđenje pomoći djevojkama u igri iz razloga što ih se ne smatra jednakima muškarcima (Center for Technology and Society, 2020.). Ovakvo ponašanje specifično usmjereno na djevojke naziva se i benevolentnim seksizmom (Dardenne i sur., 2007.). Radi se o ambivalentnoj poruci koja istovremeno uzdiže ženu, ali ju i stavlja u paternalistički položaj (Dardenne i sur., 2007.). Iako stvarne namjere igrača iz iskustava sudionica ne možemo znati, važno je naglasiti da se radi o iskustvu i doživljaju istoga. Sudionice su kao neugodna iskustva istakle dobronamjerne poruke na temelju njihova spola ističući pozadinske motive i nepotrebne pohvale.

4.1.4.2. Seksualno uznemiravanje

„...Pa mislim, fakat su mi rekli svakakve stvari, doslovno evo maloprije, iz čista mira neki tip s kojim zapravo sam išla u srednju s njim mi je reko kao tebe neko treba silovat...“ (1)

„...pokušavaju mi onak, saznat o meni informacije instagram, da pokažem lice želi fish outat što više informacija o meni...“ (1)

„...onako mommy please step on me ...“ (4)

Seksualno uznemiravanje u online igrama, osim mržnje na temelju identiteta koja je prethodno spomenuta, uključuje seksističke, neželjene seksualne ili romantične komentare, prijetnje silovanjem ili šale (Fox i Tang, 2016.). Kao što je već rečeno niti ovaj oblik odstupajućeg ponašanja nije rijetko iskustvo za djevojke čiji je rodni identitet vidljiv u online igrama (Fox i Tang, 2017.). Iskustva sudionica obuhvaćaju

neželjene seksualne komentare, prijete silovanjem, seksualne šale i nepoželjne romantične komentare. Osim toga, istakle su i uznemiravanje na razini traženja informacija o izgledu te profilima na društvenim mrežama.

4.1.5. *Kriminalna i predatorska ponašanja*

Tablica 4.6.

Kriminalna i predatorska ponašanja

Tema	Kategorija
Kriminalna i predatorska ponašanja	Prijevare
	Grooming

Kriminalna i predatorska ponašanja predstavljaju najteži oblik odstupajućeg ponašanja u online video igrama koje bi se trebalo prosljediti nadležnim službama te smatrati zakonski kažnjivim (Center for Technology and Society, 2020.). Iako ova tema nije bila značajno zastupljena u izjavama sudionika, pri čemu je iskustvo svjedočena grooming-u podijelila samo jedna osoba, važno je osvijestiti rizik i mogućnost da se tako nešto može događati u online video igrama.

4.1.5.1. Prijevare

„Možda, na nekim određenim igrama koji imaju taj trade sistem da ljudi mogu prevarit druge...“ (3)

„...Krađa accounta, gdje bi ljude naivne, djecu naivnu izmanipulirali da dobe njihove accountove...“ (5)

Prijevare ili *eng. Scam*, može se javiti u obliku phishinga, uzimanja profila, loših razmjena (*eng. Trade*) ili krađe (Center for Technology and Society, 2020.). Sudionici su izdvojili dva oblika prijevare, loše razmjene te uzimanje, odnosno krađa profila. Budući da su unutar video igara nerijetki primjeri mikrotransakcija, prijevare u zamjenama mogu rezultirati i značajnim imovinskim gubitkom ili krađom, dok pri samoj krađi profila može doći do otkrivanja bankovnih i drugih privatnih podataka, samim time dolazeći i do osnova za klasificiranje ovih oblika potencijalno kažnjivim.

4.1.5.2. Grooming

„ ...Ima jedna situacija, di mi je bilo manje više nametnuto da se družim sa ljudima koje je moja frendica upoznala online, to je bilo dok smo imale 11, 12 godina, onda je ona shareala whatsapp i dopisivala se s tim nekim likom iz daleke zemlje, nagovarala me da se dopisujem s njegovim prijateljem, to je bilo jako...smiješno ali scary situacija...bilo je veoma očito da su pristupili na flirty, ovaj...flert način, a oni su imali onak 18, 19 godina, mi 11,12, možda 13 ne sjećam se, ja tad nisam znala engleski, bila sam dovoljno svjesna da je to čudno, pa sam onak rekla ajde nebi se ja dopisivala s ovim nekim žnj likovima...meni je sam bilo ne neću, i da sam mogla ne bi, zato što, šta ja znam, imam ljude uživo s kojim pričam, a i kažem, taj cijeli put sam bila svjesna da onako, vuče na pedofiliju“ (2)

Iskaz ove sudionice neupitno predstavlja najrizičnije iskustvo podijeljeno u istraživanju. Grooming se definira kao proces vrbovanja nad djetetom koristeći se manipulativnim taktikama da bi se stekao odnos povjerenja, kako bi se kao rezultat dijete potaknulo na određenu spolnu radnju (Craven i sur., 2006., prema Vejmelka i Jurinić, 2020.). Vrbovanje nad djetetom u svrhu poticanja na spolni čin klasificira se kao spolno iskorištavanje djece u kibernetičkom prosotru te je kažnjivo prema domaćem zakonodavstvu (Vejmelka i Jurinić, 2020.). U iskazu je vidljivo svjedočenje neprimjerenoj komunikaciji između djece i punoljetnih osoba, a koje je započelo u online video igri te se nastavilo komunikacijom putem mobitela. Važno je također istaknuti kako se radilo o međunarodnom kontekstu te kako ponašanje nije bilo proslijeđeno odrasloj osobi.

4.2. Doživljaj odstupajućeg ponašanja

Doživljaj odstupajućeg ponašanja kategoriziran je induktivnim putem, izdvajanjem tema i kategorija polazeći od samih izjava sudionika, prilikom čega se izdvojilo 4 različitih tema. Mladi prepoznaju negativne posljedice doživljavanja odstupajućeg ponašanja te uočavaju negativnu percepciju djevojaka u online igrama, a uzroke

odstupajućih ponašanja percipiraju kao čimbenicima i vanjskih obilježja i obilježja samih počinitelja.

4.2.1. Prepoznavanje negativnih posljedica odstupajućeg ponašanja

Tablica 4.7.

Prepoznavanje negativnih posljedica odstupajućeg ponašanja

Tema	Kategorija
Prepoznavanje negativnih posljedica odstupajućeg ponašanja	Doživljavanje neugodnih emocija zbog odstupajućeg ponašanja usmjerenog na vještine igrača
	Snažna emocionalna uznemirenost zbog doživljavanja odstupajućeg ponašanja osobnim
	Demotivacija

Adolescenti su prepoznali različite negativne posljedice doživljavanja odstupajućeg ponašanja. Na razinama emocija, izdvojene su dvije kategorije, doživljavanje neugodnih emocija zbog odstupajućeg ponašanja usmjerenog na vještine igrača te snažna emocionalna uznemirenost zbog doživljavanja odstupajućeg ponašanja osobnim. Posljednju kategoriju koju prepoznaju adolescenti odnosi se na demotivaciju kao posljedicu odstupajućeg ponašanja.

4.2.1.1. Doživljavanje neugodnih emocija zbog odstupajućeg ponašanja usmjerenog na vještine igrača

„...taj neki osjećaj frustracije, mislim da sam se par puta fakat rasplakala kad sam igrala iz čiste frustracije i ljutnje jer stvarno se osjećaš onak malo bespomoćan u tome svemu, ne možeš fakat reć daj isuse dosta fakat prekini jer hoću igrat normalno...“ (1)

„...definitvno se osjećam frustrirano i bespomoćno, to su moja onak top 2 osjećaja“ (1)

„...nekad znam biti ovako frustriran ljut...“ (6)

„...Pa, isfrustrirano al djelomično i krivo jer znam da sam kao loše to napravila....“ (4)

Adolescenti su izrazili kako doživljavaju neugodne emocije prilikom direktnog doživljavanja odstupajućeg ponašanja usmjerenog na njihove vještine, što potvrđuju i rezultati istraživanja Center for Technology and Society (2020.). Najizraženiji bio je osjećaj frustracije, koji spominje gotovo svaki sudionik. Osim frustracije, adolescenti su osjećali i bespomoćnost, ljutnju te osjećaj krivnje. Ovaj se podatak suprotstavlja tezi kako je za većinu igrača odstupajuće ponašanje samo smiješna i zabavna pojava (Elliot, 2012.). Prema iskazima adolescenata, čak i najnormaliziraniji oblik odstupajućeg ponašanja u video igrama može dovesti do doživljavanja neugodnih emocija.

4.2.1.2. Snažna emocionalna uznemirenost zbog doživljavanja odstupajućeg ponašanja osobnim

„...jedini put kad sam ja plakala zbog nečeg što je neko online rekao u igrici... znam da sam se užasno loše osjećala u tom trenutku i da sam napisala u all chat, zamolila sve da reportaju tog čovjeka za seksizam i verbal abuse ono, tak da... to je baš odvratno bilo. Iskreno više ne sjećam što je reko točno, sam znam da me to najviše pogodilo od svega što sam ikad doživjela u igranju igrice, vjerojatno ponajviše zato što nisam bila kriva nizašto nisam sudjelovala u ičemu tamo i on je mene počeo vrijeđat zato što sam cura... ako je sam onak 1 time stvar što vidiš da ti je čovjek samo reko ovo si ful loše napravio, više kad stvari postanu osobne onda postane problem.“
(4)

„...Kao baš me jako me diralo jel, baš me ono, baš me diralo, ne znam...jedno je vrijeđanje, i vrijeđanje ima neku granicu koju po meni ne smiješ baš preć koja prođe u ekstremno i baš jako jako jako nelagodno se ljudi osjećaju, uglavnom... Granica, ne znam uredu je kad ne znam ti neko kaže da si loš da si ne znam gej da si papak da si žensko da igraš ko žensko to mi je kao, nije mi okej al mogu pretrpiti neće me povrijedit. Al kad mi ono neko zaželi da dobim rak il želi ne znam da mi kuća izgori ili takve ekstremne stvari, kad mi neko jako nešto jako jako loše želi što ne bi najgorem neprijatelju htjeo, to me stvarno malo, onak pogodi.“ (5)

„...što je bilo, čak zapravo moment di mi se to najviše fakat zgadilo, na temelju takvih nekih stvari... Tad sam se fakat osjećala ugroženo, u smislu osjetiš tako nečiju mržnju preko, čak nije onak zafrkavanje da sad idem neko, fakat osjećaš mržnju sam zato što si Hrvat... mislim da je to okej sve do razine da je civilno, u smislu da se sad neko ne vrijeđa na nekoj osobnoj razini il općenito, ako fakat hoćeš imat neku reakciju sam reci e zašto, daj budi pažljiviji idući put, umjesto toga da zapravo da nekoga počneš vrijeđat.... To na temelju nacionalnosti što mi se desilo, na temelju spola, to je baš ono top dva primjera, još ovo trollanje koliko god da je iritantno i nije okej mi je uredu jer nije osobna uvreda protiv mene, a ovo je baš na nekoj razini di je baš neugodno i nije uredu definitivno“ (1)

Osim na razini neugodnih emocija, doživljavanje odstupajućeg ponašanja za adolescente može uzrokovati i snažnu emocionalnu uznemirenost, osobito prilikom doživljavanja uvreda, prijetnji te priželjkivanja nesreće usmjerenih na nešto što oni smatraju osobnim. Navedeni su primjeri spola, nacionalnosti, obitelji te fizičke dobrobiti igrača. Adolescenti izražavaju postojanje granice u njihovoj toleranciji koju opisuju prethodno navedenim čimbenicima. Kada se ta granica prijeđe, osjećaju se tužno, bespomoćno, povrijeđeno i ugroženo. Bilo bi korisno dublje istražiti emotivne posljedice odstupajućeg ponašanja imajući na umu različitost manifestacija odstupajućeg ponašanja te postojanje granice tolerancije mladih igrača. Obzirom na razvojne zadatke u adolescenciji, bilo bi također važno istražiti odnos između situacija koje ispitanici navode, doživljaja tih situacija te rješavanja zadatka definiranja identiteta, a osobito i u kontekstu prisustva različitih ideologija, stavova i vrijednosti koje su napominjali tijekom istraživanja.

4.2.1.3. Demotivacija

„ponekad stvarno izgubim volju nastaviti igrati...“ (1)

„...Pa ja osobno mislim da se ljudi demotiviraju, da mislim, kad ti pobijediš igru svi vole dobiti nagradu, sad kad te neko vrijeđa.. te manje boli briga...“ (2)

Osim emocionalnih posljedica doživljavanja odstupajućeg ponašanja sudionici su izdvojili i osjećaj demotivacije. Ovaj podatak čini se usko povezanim i sa izbjegavanjem pojedinih igara i odustajanjem kao strategijom suočavanja, no demotivacija se javlja kao trenutna i promjenjiva osjećaj nakon čijeg nestanka se igrači vraćaju video igri u kojoj su doživjeli uznemirujuću situaciju, dok izbjegavanje označava strategiju koju koriste kako bi smanjili mogućnost dolaska do doživljavanja odstupajućeg ponašanja.

4.2.2. Negativna percepcija djevojaka u online igrama

Tablica 4.8.

Negativna percepcija djevojaka u online igrama

Tema	Kategorija
Negativna percepcija djevojaka u online igrama	Doživljavanje video igara muškim prostorom
	Prisustvo seksizma u online svijetu

Neovisno o spolu sudionika, većina ih je kao posebnu temu istaknula negativnu percepciju djevojaka u online igrama. Izdvojene kategorije potkrepljuju rezultate autora Tang i Fox (2016.) te adekvatnost korištenja *SIDE* modela u istraživanju odstupajućeg ponašanja prema ženama u online video igrama (Lea i Spears, 1991., prema Tang i Fox, 2016.). Sudionici smatraju kako se negativna percepcija djevojaka te ponašanja koja su samim time uzrokovana ogledaju u doživljavanju video igara muškim prostorom te u prisustvu seksizma u online svijetu, a sve kroz narative koji razdvajaju spolove.

4.2.2.1. Doživljavanje video igara muškim prostorom

„...možda se to dešava zato jer jako dugo su videoigre bile samo reklamiran kao muški, ...muška zabava ... jako dugo kroz društvo smo nekad u tim nekim segmentima bili podijeljeni i sad onak, a ulaziš mi u moj safe space di se mogu sa svojim prijateljima glupirat ne znam, sad imam žensku ovdje koja mi uništava tu vibru, moju mušku vibru sa prijateljima.... Kao ima nešto u tome di mi ulaziš u moj teren di se ja

osjećam sigurno i pokušavaš mi to oduzeti, pogotovo jer je na internetu taj neki narativ da se sve više gura žene i manjine u te neke muške stvari šta ja znam i onda se osjećaju kao da će im biti oduzeto to nešto što imaju...“ (2)

„...moguće možda može biti razlog zato što neki ljudi misle da su igrice samo za muškarce i tako da onda vide, ne znam ako neka cura pokuša ili voli igrati igrice da kao možda nije da to nije za nju... to je kao samo za muški svijet...“ (6)

Adolescenti primjećuju kako se video igre smatraju dijelom izričito „muškoga svijeta“, objašnjavajući ulogu žene u igri kao autsajderom. Radi se o poznatoj tezi, a ujedno i o elementu prisutnom pri objašnjavanju mržnje i seksualnog uznemiravanja žena u igrama temeljem *SIDE* modela (Lea i Spears, 1991., prema Tang i Fox, 2016.).

4.2.2.2. Prisustvo seksizma u online svijetu

„na primjer imaš tu neku zajednicu online koja se slaže s tobom koji misle da cure ne bi trebale igrati igre i to može postat onak super štetno... ima baš puno, puno kak da kažem, nekih...nije ljutnja neg je baš, spajaju se zato što mrze jednu zajednicu.“ (3)

„...sad baš, mislim čujem često i mislim da je to problem trenutni društva općenito jer iz nekog razloga je netko, ko da je netko htio u ovom svijetu da budu muški i ženski spol jako divide-ani i razdvojeni i da se međusobno mrze. I ovi jebeni influenceri debilni ogorčeni su s tim kak ne znaju sa ženama ili iskorištavaju situaciju da drugi ljudi ne znaju sa ženama i jednostavno takvu atmosferu rade da demoniziraju žene. I mislim da je to jedini razlog zašto do ovog u video igricama jedino dolazi. Zato što društvo trenutno demonizira žene, baš je onak trend nekakav retardirani ne znam“ (5)

Osim smatranja video igara muškim prostorom, adolescenti primjećuju prisustvo seksizma u širem ekosistemu igre, objašnjavajući da se radi o zajednicama koje se okupljaju na temelju mržnje nekih skupina te općenitoj atmosferi demoniziranja žena na internetu. Istraživanja također pokazuju kako je orijentiranost ka dominaciji te orijentacija hostilnog seksizma jedan od prediktora seksualnog uznemiravanja u online video igrama (Tang i sur., 2020.). Internet omogućuje pojedincima mjesto za istraživanje elemenata identiteta kao što predstavljaju rodni identiteti i njima pripisane

uloge, a izostankom posljedica te anonimnošću, internet postaje i sigurno mjesto za razvijanje ideja i identiteta suprotnog od onoga što se smatra opće prihvaćenim u društvu (Mountford, 2018.). Određeni protufeministički pokreti o kojima govore i naši sudionici specifična su online pojava čije je formiranje, oblikovanje te širenje rezultat različitih specifičnosti interneta (Mountford, 2018.). *The red pill movement* (TRP), *Manosphere*, *Return of Kings* (RoK), *the Men's Rights Activism movement* (MRA), primjeri su online zajednica objedinjenih kako bi širili poruku o hegemonijskoj muževnosti, odnosno manifestacijama muževnosti čiji je cilj osigurati i održati dominaciju muškarca nad ženom, sa idejom da feministički pokret nastoji uništiti tradicionalnog muškarca (Mountford, 2018.). Koristeći se različitim taktikama, kao što je iskorištavanje ranjivosti koje spominje i naš sudionik, ovakve se zajednice šire različitim kanalima interneta (Mountford, 2018.). Adolescenti smatraju kako je utjecaj ovakvih online zajednica sve više primjetan i u online video igrama. U online svijetu sve više je prisutan i feministički pokret, koji se protivi nasilju nad ženama, seksizmu i nejednakosti, međutim adolescenti nisu istaknuli utjecaj takvih zajednica na online video igre, iako su njihovi stavovi u skladu s pojedinim feminističkim vrijednostima (Jackson, 2018.). U svakom slučaju, ovaj nam rezultat govori o važnosti šireg ekosistema online video igara i isprepletenosti online aktivnosti, čineći online igre važnima za istraživanje u takvom širem kontekstu.

4.3.1. Pripisivanje uzroka obilježjima počinitelja

Tablica 4.9.

Pripisivanje uzroka obilježjima počinitelja

Tema	Kategorija
Pripisivanje uzroka obilježjima počinitelja	Kompetitivna narav igrača kao uzrok odstupajućeg ponašanja
	Teškoće s preuzimanjem krivnje kao uzrok odstupajućeg ponašanja
	Teškoće s kontrolom emocija kao uzrok odstupajućeg ponašanja
	Teškoće pri stvaranju odnosa kao uzrok

	odstupajućeg ponašanja
	Sadizam kao uzrok antagonističkog igranja

Načine na koji pripisujemo uzroke pojedinih ponašanja vanjskim ili unutarnjim činiteljima objašnjavaju nam teorije atribucije i atribucijskih pogrešaka (Berry i Frederickson, 2015.). Temeljna atribucijska pogreška tako govori o tendenciji pripisivanja tuđeg negativnog ponašanja obilježjima karaktera ili osobnosti tog pojedinca, a dok se isto vlastito ponašanje atribuiraju vanjskim okolnostima koje se nalaze izvan naše kontrole (Berry i Frederickson, 2015.). Kao neke od uzroka odstupajućeg ponašanja, sudionici su navodili raznovrsna obilježja na strani samih počinitelja, no budući da su mladi u jednakoj mjeri nudili objašnjenja koja se mogu klasificirati kao eksternalna, te su istovremeno i sami priznali kako su činili različite oblike odstupajućeg ponašanja, bilo bi pogrešno objasniti ovu temu na razini atribucijskih teorija. Izdvojene kategorije vrijedne su za bolje razumijevanje načina na koji adolescenti shvaćaju i razumiju odstupajuće ponašanje. Kako bi se bolje razumjele atribucije adolescenata potrebno je istražiti ovu temu nacrtom koji će voditi računa o elementima atribucijskih pogrešaka.

Na području obilježja počinitelja, izdvojene su sljedeće kategorije: Kompetitivna narav igrača kao uzrok odstupajućeg ponašanja, teškoće s preuzimanjem krivnje kao uzrok odstupajućeg ponašanja, teškoće s kontrolom emocija kao uzrok odstupajućeg ponašanja, teškoće pri stvaranju odnosa kao uzrok odstupajućeg ponašanja te sadizam kao uzrok antagonističkog igranja. Iako se radi o uzrocima koji se odnose na obilježja igrača važno je istaknuti kako su, osim u pogledu zadnje dvije kategorije, adolescenti pokazivali i izražavali određenu razinu empatije prema počiniteljima, što je vidljivo i u tome što većina kategorija predstavlja internalno, ali i uglavnom promjenjivo obilježje, referirajući se više na vještine, stavove i trenutačne teškoće igrača, a manje na aspekte koji predstavljaju crte njihove ličnosti.

4.2.3.1. *Kompetitivna narav igrača kao uzrok odstupajućeg ponašanja*

„...Igrice znaju živcirat ljude ako si previše natjecateljski nastrojen“ (2)

„...Da, zato što jednostavno ovako, oni kreću od toga da ti gaming da je više nešto kompetitivno, natjecateljski, umjesto ovako više da gledaju da su igrice za zabavu...“ (6)

„...baš postoje neki ljudi online koji shvaćaju igre preozbiljno...“ (3)

“... di je ljudima određenima stalo ekstremno da pobjede onda stave emociju u to“ (2)

Sudionici su kao jednim od uzroka odstupajućeg ponašanja prepoznali natjecateljsku narav igrača, ističući kako igrači koji su skloni odstupajućem ponašanju reagiraju emotivno zbog svoje natjecateljske motivacije za igranjem video igara. Rezultati istraživanja autora Hibbard i Buhrmester (2010.) pokazuju povezanost natjecateljske orijentiranosti pojedinca i agresivnosti, objašnjavajući kako natjecanje podrazumijeva barem kratkoročno snižavanje empatije i povećanje agresivnosti u svrhu pobjede i dominacije nad protivnicima. Sudionici ovog istraživanja jasno daju poruku kako video igre za njih više predstavljaju izvor zabave, nego li mjesta za ozbiljno natjecanje, prepoznajući izrazitu kompetitivnost kao čimbenikom odstupajućeg ponašanja. Uspjeh u video igrama međutim, ne može se zanemariti kao izvor osjećaja kompetentnosti i uspjeha kod igrača (Hilgard i sur., 2013.).

4.2.1.2. Teškoće s preuzimanjem krivnje kao uzrok odstupajućeg ponašanja

„...kompleks superiornosti, u smislu da neko drugi stvarno misli da je nepogrešiv...“ (1)

„...Dobro to isto je neka stvar, igrači ne žele staviti na sebe krivnju pa će tražiti bilo koga drugog za razlog zašto su izgubili 7 rundi za redom...“ (2)

Druga izdvojena kategorija koju igrači objašnjavaju uzrokom odstupajućeg ponašanja odnosi se na poteškoće sa preuzimanjem krivnje. S jedne strane sudionici su objasnili teškoće sa preuzimanjem krivnje kao nesposobnošću igrača da uoči vlastite greške referirajući se na osjećaj superiornosti naspram drugih, dok s druge strane objašnjavaju

kako igrači namjerno ne žele staviti krivnju na sebe te je stoga prebacuju na druge. Ovakvu tezu možemo sagledavati kao rezultat djelovanja obrambenih mehanizama. Krivica zbog gubitka tima neugodan je osjećaj i kao takav može biti podložan obrani, prebacivanjem neugodnog osjećaje krivnje na druge, odnosno projekcijom (Cramer, 2014.).

4.2.3.3. Teškoće s kontrolom emocija kao uzrok odstupajućeg ponašanja

„...Pa, ovaj, neka emocionalna nezrelost...“ (1)

„...svi se nademo u takvoj situaciji samo neki imaju kraći fitilj ...“ (4)

Kao treća kategorija koju izdvajaju sudionici javljaju se teškoće s kontrolom emocija kao uzrokom odstupajućeg ponašanja. Ova je informacija posebno zanimljiva u kontekstu rada sa mladim igračima. Istraživanje autora Chen i sur. (2019.) pokazala je negativnu korelaciju između agresivnog ponašanja i samokontrole na primjeru boksača. Također, poznato je da samokontrola ima iznimno ključnu ulogu u samoj uspješnosti sportaša (Dorris i sur., 2012., prema Chen i sur., 2019). Naslanjajući se na *Gamer affirmative* pristup u socijalnom radu (Reardon, 2015), ovi nam podaci nude priliku za iskorištavanje iskustva igranja mladih prilikom uvježbavanja i prenošenja vještina reguliranja emocija iz video igara u stvarni život, pri čemu uspjeh u video igri može predstavljati motivacijski faktor regulacije emocija.

4.2.3.4. Teškoće pri stvaranju odnosa kao uzrok odstupajućeg ponašanja

„...najčešće mislim da su to ljudi kojima socijalni život možda nije najbolji u stvarnom životu...“ (1)

„...ispoljuju frustracije toga što nikad neće imati curu...“ (5)

Predzadnja kategorija izdvojena u ovoj temi odnosi se na teškoće pri stvaranju odnosa kao uzrokom odstupajućeg ponašanja. Sudionici su se u svojim izjavama usredotočili na nemogućnost stvaranja prijateljstava te romantičnih odnosa u stvarnome životu. Ovaj podatak govori nam nešto o stigmati i stereotipnom shvaćanju *gamera*. Kao što

objašnjava Kowert (2015.) stereotip igrača u popularnim je medijima prikaz izoliranog, lijenog i agresivnog muškarca, s naglaskom na potpunu opsesiju i život unutar svijeta online igre. Vidljivo je kako adolescenti prihvaćaju dijelove tog stereotipa, specifično agresivnost i izoliranost.

4.2.3.5. Sadizam kao uzrok antagonističkog igranja

„...nekakav osjećaj ono zloba, zločestoća ono idem nekom uništiti game jer su bolji od mene....“ (1)

„...da je to ne znam nek uživa uništavati tuđe veselje, ne vidim ništa pozitivno u tome i eto... ne znam jel kako bi se reklo kad neko živa o tuđoj boli? Sadist, ne znam sadist je...“

Kategorija sadizma kao uzroka antagonističkog igranja javila se kao posljednja kategorija u pogledu obilježja počinitelja, u kojoj je primjetna razlika iz doživljavanja počinitelja kao nekoga sa teškoćama, u doživljavanje počinitelja kao loše i zle osobe. Ove su se izjave međutim odnosile isključivo na antagonistička ponašanja kako su kategorizirana prethodnim istraživačkim pitanjem, odnosno na zlouporabu igre te varanje. Kao što je već spomenuto, sadizam se pokazao kao korelat počinjenja odstupajućeg ponašanja (Buckels i sur. 2014., prema Kowert, 2020.) kako općenito tako i u oblicima kojim su ga pripisali sudionici (Buckels i sur., 2018.).

4.2.4. Pripisivanje uzroka vanjskim činiteljima

Tablica 4.10.

Pripisivanje uzroka vanjskim činiteljima

Tema	Kategorija
Pripisivanje uzroka vanjskim činiteljima	Kompetitivna narav igre kao uzrok odstupajućeg ponašanja
	Normalizacija kao uzrok odstupajućeg ponašanja
	Anonimnost kao uzrok odstupajućeg ponašanja

Kao što je već rečeno, mladi su izrazili svoja razmišljanja i o vanjskim čimbenicima koje smatraju uzrocima odstupajućeg ponašanja. Vidljivo je kako mladi imaju razvijenu svijest o tome kako djelovanje različitih faktora može djelovati na pojedince na internetu te kako i sami barataju terminima poput normalizacija i dehumanizacija. U ovoj su temi mladi izdvojili 3 kategorije koje smatraju uzrocima odstupajućih ponašanja, a to su kompetitivna narav igre, normalizacije te anonimnost.

4.2.4.1. Kompetitivna narav igre kao uzrok odstupajućeg ponašanja

„Mislim da je do toga što je igra jako competitive i onda si već pod stresom, pogotovo kad igraš ranked modove ...“ (4)

„...kada su onako možda kompetitivnije, ako igraš onak ranked u nekoj igri ...“ (3)

„...svi žele imati taj shiny border većeg ranka da se može hvaliti pred ljudima...“ (4)

Za razliku od prethodne teme, ove izjave ukazuju kako se kompetitivnost kao uzrok odstupajućeg ponašanja pripisuje i obilježju same igre, a ne samo naravi igrača. Sudionici često spominju englesku riječ *ranked*, kojom se obilježava oblik igre koji rangira igrače ovisno o njihovom uspjehu u igri. Razne igre tako omogućuju rangirano igranje, odnosno *ranked*, ali i igranje jednake verzije igre bez sustava rangiranja. Sudionici su izrazili kako rangiranje u igri za njih predstavlja određeni status, a gubitak tog statusa smatraju razlogom za emotivnu reakciju na pogreške suigrača. Osjećaj prepoznavanja vještina igrača kroz rangiranje u igri opisali su i sudionici istraživanja autora King i Delfabbro (2009.).

4.2.4.2. Normalizacija kao uzrok odstupajućeg ponašanja

„...ovdje je tako nekako normalizirano ajmo reći, već je pošalica da su league of legends igrači agresivni što na neki način normalizira takvo ponašanje, osobno ne vidim kako bi se u skoro vrijeme moglo tako nešto maknut...“ (2)

„...Prijašnje prisustvo kao, naučiš od drugih, jednostavno vidiš i poprimiš to isto...., znam da sam ja isto ponašanje poprimio“ (5)

Sudionici su prepoznali kako normalizacija odstupajućeg ponašanja u video igrama doprinosi njegovoj daljnjoj manifestaciji i širenju. Govoreći kako je u igrama koje igraju već postala šala da su igrači agresivni, te kako su i sami postupali na odstupajući način učeći od drugih igrača. Normalizacija odstupajućeg ponašanja, popularno zvanog i toksičnosti u video igrama, kompleksan je ali prepoznat problem (Beres i sur., 2021.). Istraživanje Beres i sur. (2021.) pokazalo je kako igrači smatraju toksično ponašanje normalnim, prihvatljivim, tipičnim ili kao nešto što ih se ne tiče, a samim time, skloniji su i takvo ponašanje ne prijaviti.

4.2.4.3. Anonimnost kao uzrok odstupajućeg ponašanja

„...zbog te neke dehumanizacije jer smo svi iza ekrana i ne znaš ništa o osobi drugoj pa je lakše vrijeđati bez da se osjećaš loše..“ (2)

„...nekakva anonimna sigurnost...“ (1)

„...vjerojatno jer stvarno ne doživljavaju to kao ljude...“ (4)

Sudionici su istakli kako anonimnost doprinosi odstupajućem ponašanju na dva načina, izostankom posljedica i ne razmišljanja o osobi koja se nalazi iza profila. Izostanak posljedica u ovom kontekstu mogao bi se objasniti već spomenutom strateškom dimenzijom *SIDE* modela, odnosno anonimnošću *prema* skupini koja predstavlja autoritet (Spears, 2017.). Igrači su anonimni prema drugim igračima koji ih mogu prijaviti, ali i prema moderatorima ili developerima igre, samim time smatraju da ne mogu snositi posljedice u stvarnome životu. Promatrajući drugi aspekt kojeg su spomenuli sudionici koristeći se istim modelom, može se primijetiti kako sudionici izražavaju postojanje čimbenika deindividuacije, jednako kako prema teoriji ne smatraju sebe kao individue u igrama, tako ne smatraju niti druge igrače.

4.3. Reakcije na odstupajuće ponašanje

Induktivnom metodom izdvojena je i tematska jedinica koja se odnosi na reakcije mladih prilikom doživljavanja i svjedočenja odstupajućeg ponašanja. Kod reakcija

igrača izdvojene su dvije teme, korištenje različitih strategija za suočavanje s doživljenom situacijom te suosjećanje s napadnutim igračima.

4.3.1. Korištenje različitih strategija za suočavanje s doživljenom situacijom

Tablica 4.11.

Korištenje različitih strategija za suočavanje s doživljenom situacijom

Tema	Kategorija
Korištenje različitih strategija za suočavanje s doživljenom situacijom	Reagiranje odstupajućim ponašanjem
	Izbjegavanje video igara u kojima je doživljeno odstupajuće ponašanje
	Okretanje smirujućim aktivnostima u stvarnom životu
	Prijavljivanje počinitelja u igri
	Povjeravanje bliskim osobama
	Korištenje sistema utišavanja igrača
	Davanje smisla

Adolescenti se uslijed doživljavanja odstupajućeg ponašanja koriste različitim strategijama suočavanja, kako bi se smirili, proradili događaj, kako bi izbjegli ili utjecali na problematičnu situaciju, ali i kako bi se obranili. Izdvojeno je 7 strategija: reagiranje odstupajućim ponašanjem, izbjegavanje video igara u kojima je doživljeno odstupajuće ponašanje, okretanje smirujućim aktivnostima u stvarnom životu, prijavljivanje počinitelja u igri, povjeravanje bliskim osobama, korištenje sistema utišavanja igrača te davanje smisla.

4.3.1.1. Reagiranje odstupajućim ponašanjem

„... ljudi, znam ljude kad bi se krenuli ljudi tako iskaljivati na njima preko chata, bi namjerno onda uništili cijelu igru, sad si mi to rekao ja ću tebi upropasti dan...

„... imaju teoriju, ljudi koje poznajem... da i ako ne kreneš ti vrijedaš da ćeš ti biti onda okrivljen... što nije daleko od istine“ (2)

„... ja nisam imo nikakve potrebe nikog vrijedaš i omalovažavat al jednostavno sam poprimio da kad mene neko i da ja njega nazad...“ (5)

„...jedva čekam sad da mi dođe tak neko kad se znam nosit s tim da ja njega ubijem u pojam...“ (5)

Kao prva kategorija koja opisuje načine na koje se adolescenti suočavaju sa doživljavanjem odstupajućeg ponašanja javlja se reaktivno odstupajuće ponašanje. Ova je kategorija bila značajno zastupljena u iskazima adolescenata, govoreći kako i se oni sami ponašaju na odstupajuć način kada se suoče sa takvim situacijama. Ova kategorija može nam ponuditi informacije o već spomenutoj zlu radosti radi zasluge, ali i o stavu koji se nerijetko proteže i u stvarnom životu, odnosno nasiljem protiv nasilja (Solomon i sur., 2008.). U izjavama sudionika može se primijetiti stav koji opravdava nasilje kao reakciju na doživljavanje nasilja, ali i prisustvo uvjerenja da će osoba biti više izložena nasilju ako ga ne zna vratiti.

4.3.1.2. Izbjegavanje video igara u kojima je doživljeno odstupajuće ponašanje

„...ne igram previše sad igre koje su super super kompetitivne kao csgo, koje su više pucačine, zato što ljudi preko toga ne mogu normalno komunicirat ista stvar s lolom, te igre onak bolje ih da ne gledaš da ih ne slušaš, neke igre imaju baš di se čuje kak drugi ljudi razgovaraju onako voice chat i to bude dosta gadno...“ „mislim stvar je u tome što voljela bi igrat tak igrice cs pucačine i to sve zato što su zabavne, ali ljudi mogu biti onak tak grozni u tome imam baš prijateljicu koja igra onak igre, i preporučila mi je battlefield 2 jer to ljudi igraju za zabavu i bit ćeš okej, al mislim da je super tužno što moraš uopće izabirat igre koje bi bile sigurnije i takve stvari“ (3)

„jer znam puno isto cura koje nisu tolko stare kao ja imaju manje godina, al se osjećaju manje ugodno odlazit na online igrice, baš zato što se osjećaju ugroženo, neugodno skomentarima ljudi, il se osjećaju doslovno nesigurno u smislu da će im neko nać instagram i počet im lupat na vrata.“ (1)

Adolescentice kao jednu od strategija suočavanja koriste izbjegavanje određenih video igara. Na temelju neugodnih iskustava sa odstupajućim ponašanjem pribjegavaju odustajanju od igre te biranju igara u kojima su manje šanse da će doživjeti ista iskustva, iako im je sama igra privlačna te bi ju voljele igrati. Do istih nalaza došli su

i Fox i Tang (2016.) svojim istraživanjem strategija suočavanja sa seksualnim uznemiravanjem kod djevojaka u online igrama. Autori su kao dodatan faktor koji doprinosi odustajanju i izbjegavanju pojedinih video igara naveli i pitanje odaziva organizacije na problematiku odstupajućeg ponašanja, kao što navode adolescentice i ovog istraživanja, pojedine se igre izbjegavaju ne samo zbog doživljenog iskustva već i radi reputacije koju imaju.

4.3.1.3. Okretanje smirujućim aktivnostima u stvarnom životu

„...pokušam radit nešto što me usređuje drugo, otić nešto crtat, pročitat, pojest, družiti se s članovima obitelji, prijatelji, tak neke stvari koje me navode da ne razmišljam o tak nekom lošem iskustvu“ (1)

„...ne nastavila igrat nego se otišla smirit... legla u krevet i zagrlila jastuk ili plišanca,“ (4) „...ustaneš napraviš krug po kući, popiješ vode, odeš na wc udahneš zrak i ko nov si, možda ne kao nov, al ajde dovoljno blizu...“ (4)

Adolescentice su također kazale kako se sa odstupajućim ponašanjima suočavaju tako da odlaze sa igre i okreću se aktivnostima koje su za njih smirujuće, sve kako ne bi razmišljale o uznemirujućem doživljaju. Ovaj podatak protivi se nalazima već spomenutog istraživanja autora Fox i Tang (2016.), koji nalaže da djevojke ruminiraju nad iskustvima koja su im se dogodila u igri, doprinoseći tako depresivnim simptomima, osjećajima bespomoćnosti i krivnje. Pozitivna je informacija kako sudionice ovog istraživanja nisu iskazale elemente ruminiranja i osjećaje koji se time javljaju, već imaju razvijene strategije kako se nositi sa uznemirujućom situacijom i održati emotivnu stabilnost. Međutim izbjegavanje ili minimiziranje iskustava kao načina psihološke obrane također može dovesti do pojave depresivnih simptoma i postupnog razvoja osjećaja krivnje, stoga je važno da mladi na neki način i prorade situacije s kojima su se susreli i emocije koje su tada osjećali (Fox i Tang, 2016.).

4.3.1.4. Prijavljivanje počinitelja u igri

„...Reportala sam ga za verbal abuse, napisala im opis da je seksist, vjerojatno još našla neki tag koji sam mogla taggati za report...“ (4)

„...ako su uspjeli proć kroz filtere u chatu i govore nešto grozno onda bi onak prijavila“ (3)

„...ako nekog vidim igrača ili bar pretpostavim da je igrač koji koristi vanjske programe ili ne znam da je baš jako toksičan bio rado ću koristiti, rado ću prijaviti...“ (6)

Kao četvrti način suočavanja sa odstupajućim ponašanjem izdvojila se kategorija prijavljivanja počinitelja sustavima unutar igre. Prijavljivanje počinitelja važan je element kojim se doprinosi sprječavanju i kažnjavanju odstupajućeg ponašanja te predstavlja način aktivnog suočavanja sa problemom (Tang i Fox, 2016.). Adolescenti više-manje prijavljuju odstupajuća ponašanja kojima svjedoče, međutim vidljivo je kako ne prijavljuju baš svaku problematičnu situaciju s kojom se susretnu. Upravo se taj podatak naslanja na već spomenutu normalizaciju toksičnosti u video igrama. Shvaćanje ponašanja kao tipičnog može se ogledati i u tome da će igrači biti manje skloni prijavljivati ga jer ne vjeruju da će ono biti kažnjeno (Center for technology and Society, 2020.) Obilježavanje ponašanja kao toksičnog, ali tipičnog ne mora značiti da ono nije štetno, stoga je na ovom području važno pomnije istražiti bole li riječi koje smatramo dopustivim i normalnim u online svijetu.

4.3.1.5. Povjeravanje bliskim osobama

„znam se povjerit svojim bliskim prijateljima, ovaj zapravo ljudima koji igraju istu igru koji su prošli isto što i ja i razumiju tu neku perspektivu, njima najčešće, zato što imam osjećaj da taj neko će me razumjet najviše...“ (1)

„...Ako me neko vrijeđa i ako me dovoljno naživcira onda ću ono prepričat bratu, jer ono kao, vidi ovaj debil šta tu priča a doslovno je u krivu ne mogu vjerovat da su ljudi takvi, iskreno ako je dovoljno zanimljiva priča ću je prepričat...“ (2)

„...eventualno ako me nešto jako pogodi onda dođem nekom prijatelju kao znaš što mi se danas dogodilo u game-u...“ (4)

Mladi su izrazili kako se nakon doživljavanja uznemirujuće situacije znaju povjeriti svojim prijateljima i članovima obitelji, što potvrđuju i nalazi istraživanja Fox i Tang (2016.). Razgovor i povjeravanje o doživljenom odstupajućem ponašanju može se smatrati načinom traženja podrške, razumijevanja i utjehe, ali i traženjem savjeta te direktnog sudjelovanja u rješavanju situacije (Mavar, 2009.). Istraživanja pokazuju kako mladi u adolescenciji češće traže emocionalnu podršku od strane prijatelja, umjesto roditelja (Lacković Grgin i sur., 1991., prema Mavar, 2009.). U kontekstu video igara zanimljivo je kako su adolescenti istakli kako se najviše povjeravaju osobama koje i same igraju tu igru, polazeći od ideje da će ih oni i moći razumjeti. Upravo je ova informacija pokazatelj koliko je važno da socijalni radnici budu informirani o online video igrama i ponašanjima koja se na njima mogu manifestirati, u nastojanju da smo netko tko će dati sve od sebe da razumije mladu osobu, makar se nikada nismo susreli sa video igrom. Važno je da nastojimo pružiti mladim osobama osjećaj da ih možemo razumjeti i da afirmiramo video igre kao validnu aktivnost, samim time afirmirajući i emocije koje im se putem video igara mogu javiti kao validnim osjećajima, otvarajući time prostor za povjerenje kao nužne pretpostavke stvaranja odnosa u socijalnom radu

4.3.1.6. Korištenje sistema utišavanja igrača

„...postoji taj mute koji možeš koristiti koji mi jako olakša...” (5)

„...hvala bogu league ima taj predivan mute all, sad su napravili tipku ne moraš ni pisati, samo klikneš to i svi tvoji životni problemi su riješeni...” (4)

„...postoji isto jedna jako kvalitetna stvar u igri da ti isključiš- mute-aš ljude koji te napadaju, sam klikneš i ne vidiš šta pišu, tako da ajmo reć, kad sam bila mlađa i kad me malo više smetalo to, ili uopće za razliku od sad bi sam pokliktala da šute i nastavila igrati...” (2)

Kao istaknuta kategorija javila se i uporaba sistema utišavanja igrača. Adolescenti navode kako im ta postavka puno znači u igri te ju često spominju kao jako važnim

rješenjem situacije. Ovaj podatak zajedno sa korištenjem sustava prijave govori o aktivnom suočavanju sa odstupajućim ponašanjem, usmjerenim na sam problem.

4.3.1.7. Davanje smisla

„...amm onako, imam jako dobru distancu da me ne može razbjesnit ništa, ponašanje ljudi drugih, u video igrama, ..., sad imam tu neku distancu da se ljudi ne ponašaju kako bi u stvarnom životu...“ (2) „...samo manje više gledam da je na razini ej ja sam ljut na tebe igraju bolje jer sam živčan jer sam izgubio sedmu igru zaredom pa moram na nekom izbacit gnjev ...“ (2)

„...Mislim sad više tolko ne jer sam se naučio nosit s tim, jako puno imam experienca s tim pa sam se naučio, al prije je bilo baš teško nosit se s tim...lakše mi je bilo zato što sam shvatio da takve osobe koje vrijedaju na taj način jer znam da kao da mi njihovo mišljenje niš ne znači jer se tak ponašaju, jel i kao jednostavno disrispekt od takve osobe, mi niš ne znači jer ih ja ne rispektam ...“ (5)

Davanje smisla ili *Meaning making* označava proces kojim pojedinci objašnjavaju stresne i uznemirujuće situacije koje su doživjeli korištenjem različitih kognitivnih strategija (Park, 2010.). Proces davanja smisla može rezultirati na više načina, a rezultati koji se prepoznaju kod sudionika ovog istraživanja su objašnjenje kauzalnosti, reatribuiranje te mijenjanje značenja situacije (Park, 2010.). Davanje smisla situaciji može doprinijeti emocionalnoj dobrobiti pojedinca (Park, 2010.). Kako bi smanjili utjecaj odstupajućeg ponašanja na vlastito mentalno zdravlje, adolescenti razvijaju svoja objašnjenja o čimbenicima koji su uzrokovali uznemirujuću situaciju, kao što je vidljivo u brojnim uzrocima koje su prepoznali u prethodnim temama, ali također smanjuju vrijednost uvreda koje su primili govoreći kako im uvrede od takvih ljudi, atribuirajući im negativne karakteristike, ništa ne znače.

4.3.2. Suosjećanje sa napadnutim igračima

Tablica 4.12.

Suosjećanje sa napadnutim igračima

Tema	Kategorija
Suosjećanje sa napadnutim igračima	Javljanje neugodnih emocija prilikom svjedočenja odstupajućeg ponašanja
	Zauzimanje zaštitničke uloge

Na razini svjedočenja odstupajućeg ponašanja prema drugim igračima, mladi su pokazali određenu razinu suosjećanja. Izdvojene su dvije kategorije: javljanje neugodnih emocija prilikom svjedočenja odstupajućeg ponašanja i zauzimanje zaštitničke uloge.

4.3.2.1. Javljanje neugodnih emocija prilikom svjedočenja odstupajućeg ponašanja

„...ja mogu bit suigrač, neko drugi je napravio pogrešku i na njega se moji suigrači strovale i flejmaju ga i na kraju meni to uništi cijeli doživljaj igre...“ (1) „...suosjećam pogotovo ak je cura u tom trenutku....“ (1)

„...možda moraš se naučiti možda i sam branit al opet me nekad živcira zato što znam koliko je iritantno kad se meni to desi i niko ne stane na moju stranu..“ (2)

„...Mislim, ne volim to jako, ja se neugodno osjećam...ja znam da ne prigovara meni, ali agresivnim tonom prigovara drugim ljudima koji su u našem timu i onda to stvara kind of nelagodu meni...“ (4)

Sudionici su pokazali empatiju prema napadnutim suigračima, govoreći kako se prilikom svjedočenja odstupajućem ponašanju i sami osjećaji neugodno te kako i njima bude pokvaren doživljaj igre. Ovu informaciju također možemo povezati i sa doživljavanjem online igara kao izvora zabave i razonode, pri čemu se samo prisustvo odstupajućeg ponašanja protivi motivu radi kojeg adolescenti igraju. Istraživanja potvrđuju kako je samo bivanje u prostoru u kojem se odvija uznemiravanje slično direktnom doživljavanju istog, na razini psiholoških posljedica i povlačenja (Glomb i sur., 1997., prema Tang i Fox, 2016.). Za pojavu neugodnih emocija dovoljno je dakle i samo svjedočiti ovome fenomenu.

4.3.2.2. Zauzimanje zaštitničke uloge

„...Najčešće znam reć isto, onak, fakat kao nije big deal ja sam isto cura nije tako čudno da postoje, odi van (smijeh) dotakni travu i na kraju se to ili smiri da igra nastavi normalno ili zafrkavaju i mene ljudi do kraja game-a....“ (1)

*„...Zaštitnički...ne mogu nepravdu gledat tak da uvijek stanem sa strane slabijeg...
...kad neko nešto priča neljubazno nekome a da nisam ja, recimo da vidim da neko ne zna igrat jel i onda neko njemu sere, onda ću ja tom koji vrijeđa jel, onda ću ja njega vrijeđat i branit ću ovog koji ne zna...“ (5)*

„...Pa nekad mi je žao što sporo pišem i često mislim da bi stala u obranu- češće bi stala u obranu ljudima koje mislim da su krivo napadnuti da lakše mogu paralelno igrati i pisat to mi je često nakon žao...“ (2)

U prilog osjećaja empatije prema suigračima idu izjave sudionika u kojima izražavaju preuzimanje zaštitničke uloge prema napadnutim igračima, na način da im staju u obranu, bilo smirivanjem situacije ili vrijeđanjem onoga koji je započeo, te osjećanjem žaljenja kada to ne učine. Vidljivo je kako se adolescenti osjećaju odgovornima zaštititi svoje suigrače. Radi se o igračima koji su i sami bili u ulogama napadnutih, što može biti jedno objašnjenje za izraženost ove kategorije kod adolescenata. S druge strane, ovo se može shvatiti i kao aktivno djelovanje adolescenata protiv odstupajućeg ponašanja te njihovih pokušaja da stvore bolju i ugodniju atmosferu u zajednici online igre u kojoj su uključeni.

4.4.. Doživljaj sebe u online igrama

Doživljaj sebe adolescenata u online igrama kategoriziran je kombinacijom induktivne te deduktivne metode analize, polazeći od oblika odnosa sa avatarom koje definira Banks (2015.) te kategorizacijom anonimnosti koju nudi Marx (1999.). Mladi su iskazali osjećaj djelomične anonimnosti u online igrama te različitost u odnosima koje imaju prema elementima svog igračkog profila. Osim toga, ponudili su podatke o podijeljenim osobnim informacijama i načinima odavanja tih informacija u online igrama.

4.4.1. Djelomičan osjećaj anonimnosti

Tablica 4.13.

Djelomičan osjećaj anonimnosti

Tema	Kategorija
Djelomičan osjećaj anonimnosti	Izjednačavanje anonimnosti sa mogućnošću identifikacije putem osobnih podataka
	Izostanak anonimnosti u kontekstu socijalne kategorizacije

Kod sudionika se može izdvojiti djelomična prisutnost osjećaja anonimnosti. Dok ih je većina izjednačila anonimnost sa mogućnošću identifikacije putem osobnih podataka u kontekstu njihove fizičke sigurnosti, neki sudionici podijelili su elemente socijalne kategorizacije zbog kojih se ipak osjećaju manje anonimno. Ova nam tema pruža informacije o aspektima stvarnog identiteta koje adolescenti ne prenose u online svijet, kako bi zaštitili sebe u stvarnom životu, ali i o aspektima koje ne prenose kako bi zaštitili sebe u online svijetu.

4.4.1.1. Izjednačavanje anonimnosti sa mogućnošću identifikacije putem osobnih podataka

„Pa da, zato što, onak nije kao neke društvene mreže imaš kao moje ime kako izgledam i to“ (3)

„... Vjerujem da da, zato što ne vidim nikakvi način... da bi oni došli do moga pravog identiteta...“ (6)

„Da...pa nemam svoje ime prezime...“ (2)

„... najbitnije ovako da se ne otkrije ne znam, pa bankovni računi, ti podaci, ili ne znam isto podaci o meni ovako, da ne bi došlo do krađe identiteta i isto je to adresa stanovanja, isto kolko ja znam sada u ovo vrijeme je potrebno zaštititi IP adresu, da ne bi došlo do velikih problema...“ (6)

„...nebi prebivalište podijelio, broj mobitela nebi podijelio... ta osoba može imat nekakve namjere može bit psihopat ima puno različitih čudnih ljudi moraš bit na oprezu“ (5)

„...stvari kao gdje živiš točno, koji grad, to se apsolutno ne..“ (3)

„...Pa da, ne znam u zadnje vrijeme me jako često ljudi pitaju za društvene mreže, al to mi nije baš najbolje otkrivat...“ (1)

U ovoj se temi kao najizraženije shvaćanje anonimnosti, odnosno sebe u online igri, javilo izjednačavanje anonimnosti sa mogućnošću identifikacije putem osobnih podataka, pri čemu su sudionici objasnili kako se osjećaju anonimno jer nitko ne zna tko su oni. Sudionici su također objasnili kako vode računa o održavanju anonimnosti time da štite i ne otkrivaju svoje osobne podatke, bilo radi zaštite od prijetnji na njihovu fizičku sigurnost, ili kao element zaštite od neželjenih intruzija koje spominje Marx (1999.). Autor govori kako skrivanje osobnih podataka ne mora biti nužno samo čin zaštite od nekog oblika štete, već se može činiti i kao način zaštite svojeg prostora, vremena i tijela od intruzija koje se smatraju nepoželjnima. Samim time možemo pretpostaviti kako je kod sudionika izražen osjećaj diferencijacije između svijeta i zajednice online igre te navedenih elemenata identiteta iz stvarnoga života.

4.4.1.2. Izostanak anonimnosti u kontekstu socijalne kategorizacije

„...mislim da sam fakat pogriješila u tome što sam si stavila ime u ženskom rodu, jer ponekad ljudi skuže i onda se osjećam manje, imam manje osjećaj privatnosti. Zapravo najbolje se osjećam kad mogu doć u tu igricu i bit totalno na equal groundu ko svi ...“ (1)

„...Ovisno o krugovima, u nekim igricama apsolutno ne, sasvim onako ovisi o zajednici i takvim ljudima, onak kolko ima ljudi u zajednici kako su općenito onak nastrojani...samo igranje igre, gledajući što ljudi govore u chatovima kako ljudi govore u igri, izvan igre na primjer na youtubeu i na drugim nekim stranicama, am i onda ak se onak osjećam sigurno, možda podijelim...“ (3)

Sudionice su podijelile element anonimnosti koji odudara od značenja anonimnosti u prvoj kategoriji. Djevojke izražavaju manji osjećaj privatnosti kada je poznata informacija o njihovom spolu, te također kako prilikom odluke o odavanju te informacije razmišljaju o nastrojenosti zajednici igre koju igraju. Ovdje nije riječ o zaštiti fizičke sigurnosti te nepoželjnih intruzija u stvarnome životu, već ove izjave možemo smatrati kao anonimnost putem socijalne kategorizacije kako ju objašnjava Marx (1999.). Anonimnost putem socijalne kategorizacije jest anonimnost kao rezultat sakrivanja pripadnosti određenoj grupi, kao što bi predstavljalo skrivanje spola. Radi se o sakrivanju onoga što zovemo socijalnim identitetom (Spears, 2017). Marx (1999.) također nudi perspektivu kojom bi se mogao objasniti odnos između osjećaja anonimnosti te izostanka informacije o socijalnom identitetu. Autor objašnjava kako se jednim od razloga održavanja anonimnosti u vrednujućim okruženjima javlja nastojanje da svako vrednovanje bude temeljeno isključivo na standardima i zahtjevima koji su u tom kontekstu traženi, umjesto na elementima identiteta pojedinca kojeg se vrednuje. U kontekstu online video igre, djevojke mogu biti izložene mržnji, seksualnom te benevolentnom uznemiravanju ukoliko je poznata informacija o njihovom spolu. Jasno je da se djevojke tada osjećaju manje anonimne nego drugi igrači, budući da fokus nije na njihovim vještinama igranja, a ukoliko i je, onda je vrednovan uzimajući u obzir i njihov spol te stereotip koji ih okružuje. Pitanje prenošenja spola i rodnog identiteta u online igre prožeto je kontekstom zaštite sebe u online svijetu.

4.4.2. Odavanje pojedinih informacija o sebi

Tablica 4.14.

Odavanje pojedinih informacija o sebi

Tema	Kategorija
Odavanje pojedinih informacija o sebi	Nenamjerno odavanje informacije o spolu
	Nenamjerno odavanje države porijekla
	Dijeljenje interesa kao tema komunikacije
	Dijeljenje informacija radi razvoja online odnosa

Iako sudionici vode računa o skrivanju svojih osobnih podataka, pojedince informacije o njihovom identitetu dostupne su drugim igračima, bilo kroz nenamjerne ili namjerne načine odavanja informacija. Istakle su se 4 kategorije: nenamjerno odavanje informacije o spolu, nenamjerno odavanje države porijekla, dijeljenje interesa kao tema komunikacije te informacija kao valuta prijateljstva.

4.4.2.1. *Nenamjerno odavanje informacije o spolu*

„...čuje da sam žensko...“ (1)

„...automatski po tome što smo pickali ženske champione, nije nitko od nas ništa ni napisao...“ (4) *„...Mislím vjerovatno zato što igram enchantere i mageve koji su tipični onako koji champion igra cura u lolu...“ (4)*

Djevojke su iskazale kako suigrači mogu zaključiti kojeg su one spola temeljem boje njihovog glasa, korištenjem gramatičkih rodova prilikom pisanja na hrvatskom („ja sam bila“), prepoznavanjem njihovog nadimka kao ženskog imena te temeljem reputacije koju imaju likovi i uloge koje igraju. Slične elemente prepoznaju i drugi autori (Tang i Fox, 2016.), međutim na našem se prostoru ističe specifičan element u pogledu jezika, obzirom na to da je engleski jezik gramatički obilježen rodom neutralnošću. Adolescentice tako mogu podijeliti informaciju o svom spolu samim time što razgovaraju na hrvatskom jeziku. Spol ili rodni identitet javlja se kao pokazatelj socijalnog identiteta koji je i slučajno prenesen u svijet online igara.

4.4.2.2 *Nenamjerno odavanje države porijekla*

„...tu i tamo se dogodi da nekom napišem neš na hrvatskom pa onda možeš zaključit relativno usko područje...“ (4)

„... ako su iz ovog govornog poručja skuže po načinu pisanja, skuže da pišem ijekavicom a ja skužim da su oni iz Srbije jer oni pišu lepo.“ (1)

Adolescenti također navode da se informacija o njihovoj nacionalnosti može zaključiti temeljem jezika kojeg koriste. Zanimljivo je kako se adolescenti s naših područja međusobno prepoznaju, bilo korištenjem svojeg jezika u *chatu* ili putem nadimka,

prepoznavanjem nacionalnosti i kroz određene jezične specifičnosti kao što je korištenje ekavice. Obzirom na prisutnost mržnje temeljem nacionalnosti kako su je opisali sudionici, ovaj podatak čini se važnim te ponovno specifičnim za hrvatski kontekst.

4.4.2.3 Dijeljenje interesa kao tema komunikacije

„...Mislim interesi i guess ono, općenite informacije ako te stvarno toliko zanima da pitaš reći ću...“ (4)

„...Da ono ne znam, ukus o glazbi, ukus u igricama, takve neke interese, hobije eventualno, onako općenito neka normalna komunikaciju koju imaš s nekim kog si tek upozno...“ (1)

Interesi i hobiji su se javili kao kategorija identiteta koje adolescenti slobodno prenose u svijet online video igara te koju ne diferenciraju od stvarnoga života, objašnjavajući da se radi o normalnoj komunikaciji koju bi imao s nekim koga si tek upoznao. Interesi su stoga nešto što igrači povlače sa sobom u online igre

4.4.2.4 Dijeljenje informacija radi razvoja online odnosa

„...ako se baš s nekim prijateljem onda nije mi problem shareat instagram ili whatsapp“ (2)

„...zna bit fakat pozitivna, fakat toliko pozitivna da na kraju pošaljem i friend request i ne znam počnemo pričat na drugim društvenim mrežama“ (1)

„...recimo u hipotetskoj situaciji di baš igram s nekim da smo se upoznali online i recimo pol godine i da me pita za broj dao bi mu broj, isto ko i u stvarnom životu...“ (5)

Mladi su iskazali kako pojedine informacije namjerno podijele sa drugim igračima ako se s njima dovoljno zbliže. Marx (1999.) ovu pojavu naziva informacijom kao valutom prijateljstva, povezanom sa dijeljenjem podataka koji se u određenim kontekstima smatraju intimnima. Valuta prijateljstva jest recipročno i postepeno dijeljenje

informacija koje obično započinje dijeljenjem vlastitog imena, a koje doprinosi razvoju odnosa (Marx, 1999.). Objašnjava kako unatoč tome što se dijeljenje imena, adrese ili broja mobitela općenito ne smatra ekspresijom intimnosti, u pojedinim se kontekstima dijeljenje ovih informacija može smatrati razmjenom valuta između dvoje ljudi, označavajući njihov odnos višom razinom povjerenja. Radi se o procesu koji se događa u stvarnome životu, no moguće je primijetiti kako se on odvija i u slučaju online prijateljstava mladih igrača. Jedna od valuta koju su igrači tako spomenuli tiče se njihovih profila na društvenim mrežama te broja mobitela. Obzirom na isticanje važnosti zaštite osobnih podataka koje su već navodili igrači, bilo bi zanimljivo istražiti koje sve podatke igrači ipak podijele sa nekim koga smatraju bliskim na internetu, također i na koji način procjenjuju da je sigurno podijeliti navedene podatke.

4.4.3. Različit odnos prema elementima igračkog profila

Tablica 4.15.

Različit odnos prema elementima igračkog profila

Tema	Kategorija
Različit odnos prema elementima igračkog profila	Odabir nadimka kao važan element profila u video igrama
	Avatar kao objekt
	Avatar kao drugi

Odnos kojeg adolescenti imaju sa elementima igračkog profila kao što su njihov nadimak te avatar međusobno su se razlikovali. Dok je nadimak bio element putem kojeg su reflektirali neke dijelove sebe, smatrajući ga vrlo važnim, izgled avatara su uglavnom smatrali nevažnim. Ovakvi rezultati mogu biti posljedica toga što većina sudionika igra video igre u kojima je odabir avatara vezan uz uspjeh u igri, pri čemu su se izjave vezane uz kreiranje avatara u igrama u kojima ne postoji takav element uglavnom temeljile na prisjećanju igara iz djetinjstva. Prilikom istraživanja ove teme bilo bi važno voditi računa o tim elementima. Izdvojene su tri kategorije.

4.4.3.1. Odabir nadimka kao važan element profila u video igrama

„Nekad znam ovako, dosta se dugo patiti ovako kad tek uđem u novu igricu i dođe to pitanje, pitanje nadimak i to onda bude ovako nekad dosta ovako stresno jer ne znam koje ću ovako nadimak ili ime staviti i tu se onda znam patiti jedno 5 do 10 minuta kakvo ću ime staviti i onda bude, nastaje dosta problema (6)“

„...Pa...username...ovisi kak se osjećam, u tipa lolu imaš opciju da možeš mijenjat ime i kao nekad mi ime dosadi, recimo da sam u kak da kažem periodu gdje kao hoću da mi bude zabavno ime onda ga promjenim da bude zabavno, ako želim prenijet neku poruku onda promijenim u to, ak želim da me ljudi znaju po imenu onda promjenim u to...doslovno svoj pravi nadimak stavim u lol, da znaju da sam ja jer često mijenjam imena...“ (5)

Sudionici su pokazali kako puno razmišljaju o tome koji će ih nadimak reprezentirati u igri. Obzirom na prethodno spomenutu činjenicu da se radilo o igrama u kojima je dizajn avatara vezan uz uspjeh u igri, nadimak se može javiti kao jedini način putem kojeg mogu oblikovati svoj profil, samim time i izraziti sebe u igri. Sudionici su putem nadimaka reflektirali svoje ideje, emocije, poruke koje žele poslati, interese, spol te druge elemente vezane uz njihove živote offline kao što su njihovi nadimci i igre iz djetinjstva. Istraživanje autora Tally i sur. (2021.) slaže se sa dobivenim rezultatima. Autori objašnjavaju kako je odabir nadimka način kojim mladi određuju granicu između mogućnosti identifikacije i izražavanja aspekata svog offline identiteta, a koje smatraju važnima i značajnima. Oni na taj način odabiru koje će informacije zaštititi i što će ostati privatno, ali također i koje informacije žele podijeliti te kojim se aspektom svog stvarnoga života žele predstaviti. Nadimak je dakle adolescentima vrlo važan element izražavanja svog identiteta u online igrama.

4.4.3.2. Avatar kao objekt

„...Mmm, pa u league of legendsu nema avatara, postoji champion, mislim njega biraš kako ti paše za tim kompoziciju, jer svaki taj champion ima svoje neke moći tako da nemam nekog specifičnog koga sada igram, mislim koliko znam avatar bi trebao kao reprezentirati tebe a ovo kao je alat više nego avatar...“ (2)

„Avatare biram zbog mehanike igre i playstyle-a championa“ (5)

Kao što je već rečeno, mladi su istaknuli kako je odabir avatara vezan uz mehanike i uspjeh u igri. Banks (2015.) objašnjava ovaj odnos nazivom „Avatar kao objekt“, pri čemu se avatar smatra alatom, a odnos između igrača i avatara gotovo i ne predstavlja odnos. Igrači nisu fokusirani na izgled avatara, već na njegove mogućnosti i načine na koje mogu iskoristiti te mogućnosti u korist pobjede, a odgovornost nad djelima koje čini njihov avatar osjećaju sami igrači (Banks, 2015.).

4.4.3.3. Avatar kao drugi

„Pa (smijeh) uglavnom, ne pravim avatare koji onak izgledaju kao ja mislim napravim kao ili će biti nešto za šalu ili napravim da izgleda kao onak, ne znam, neko drugi, kao neki onak poznati glumac što već to mi bude ponekad zabavno, al uglavnom ne volim da avatari izgledaju previše kao ja“ (3)

„...nekad znam ovako napraviti avatara, da izgleda dosta smiješno...nekad bi napravio ovako da se čini kao opasno ili ne znam da izgleda avatar ko da zna šta radi da će sada dominirati cijeli match“ (6)

Osim odabira avatara zbog mehanika igre, mladi su istaknuli kako u igrama u kojima sami dizajniraju avatare, koriste tu priliku kako bi reprezentirali nekog drugog, pri čemu je izražena diferencijacija na razini „ja“ i „on“. Banks (2015.) ovaj odnos naziva „Avatar kao drugi“, te ističe kako igrači avatara smatraju kao zasebnim entitetom, koji ima svoju povijest, moralne vrijednosti te način ponašanja. Ovakav odnos prema avataru može se pretvoriti u eskapizam, budući da postoji jasna diferencija između igrača u stvarnome životu te avatara, što je važno imati na umu obzirom da je eskapizam jedan od istaknutih prediktora problematičnog igranja te ovisnosti o online igrama (Banks, 2015.; Hagström i Kaldo, 2014.).

4.5. Preporuke adolescenata

Kategorizacija preporuka adolescenata u području odgovornog igranja i dobrobiti kategorizirane su induktivnim putem. Mladi su na ovom području izdvojili brojne

preporuke, a posebno su se istakle teme preporuka usmjerenih na developere online video igara te preporuke usmjerene na same igrače video igara.

4.5.1. Preporuke za developere online video igara

Tablica 4.16.

Preporuke za developere online video igara

Tema	Kategorije
Preporuke za developere online video igara	Potreba za dokazom
	Educiranje igrača
	Unaprjeđenje sustava kojima se djeluje na odstupajuće ponašanje

4.5.1.1. Potreba za dokazom

„...al također imam potrebu, imat neki dokaz ono okej neko se na taj način ponaša. Ali da, nažalost čak i nemam neku ideju, eventualno u overwatchu se stvarno snima voice chat gdje na kraju će ljudi dobit povratnu informaciju da su blokirani, da su suspendirani jer su rekli neki racial slur, što mislim da je dovoljno i diskretno da nikome ne šteti.“ (1)

„Možda da se može, tipa chat, da se može screenshot-at tokom igre bez da koristiš svoj mobitel il da koristiš kompjutor, ajmo reć da možeš nekak kopirat taj da te neko vrijeda i da možeš kopirat taj tekst i prijavit, jer često se znalo desit čovjek je bio baš odvratat a ja nisam kopiro i ne sjeća se čovjek što je sve reko i onda ga samo prijavim kao sam za ne znam, kak se to kaže, a ono kao vrijeđanje, to bi bilo dobro.“ (5)

Kod igrača se izrazila potreba za lakšim snimanjem dokazada su doživjeli odstupajuće ponašanje, kao integrirane funkcije unutar video igre, u formi snimke ili slike zaslona, a sve kako bi mogli jednostavnije ukazati developerima na odstupajuće ponašanje pojedinih igrača.

4.5.1.2. Educiranje igrača

„Ljudi koje rade igricu, mislim da bi bilo, bilo bi lijepo kad bi mogli... tvrtka koja ima igricu, kad bi mogla objasniti kao psihologiju iza toksičnosti i kao cijelu, ono što sam priča koliko je destruktivno, nema smisla nekom loše govoriti dok igraš kao kompetitivno, koliko je to glupo i nelogično zato što želiš da dobro igra, a ako ga vrijeđaš neće dobro igrati, možda da objasne cijelu situaciju toga, ja pretpostavljam da bi barem nekakav postotak ljudi izabralo taj put, da malo više samokontrole imaju, nebi to bilo toliko ogromno mislim, ljudi su u kurcu nebi im samo to pomoglo, ali bolje išta nego ništa... ako neko ima resursa za to onda to imaju oni... mogli bi objasniti recimo ne znam, kak rade video o svojoj igrici, tak isto mogu napraviti ajmo reći video o svojoj igrici na tu temu da kao, educiraju ko neki mali seminar naprave i onda ne znam puno igrača poznatih uzmu, kao stave pod primjere da oni svoje situacije, da se ljudi povežu s njima jer kao, znači s istraživanjem, s tim igračima da im vjeruju, doslovno edukacija, ali mora biti ljudi da neko njima vjeruje, da se ljudi mogu vidjeti, povežu s tim nekak“ (5)

„... možda da se više osuđuju ljudi, ne znam ako bi izašle činjenice da zaista igrači neće igrati bolje ako su vrijeđani, možda bi to pomoglo, kažem ja znam ljude koji su čvrsto uvjereni da trebaš vrijeđati svoje suigrače da bolje igraju, čak bi se ljutili kad ja nebi napadala suigrače koji su nešto napravili krivo, onda će sam to ponoviti.“ (2)

Igrači su istaknuli kako smatraju da bi bilo korisno da sami developeri video igara educiraju igrače o posljedicama odstupajućeg ponašanja, kako bi se razbili mitovi te kako bi se djelovalo protiv normalizacije odstupajućeg ponašanja u video igrama. Ove su nam informacije značajne pri planiranju prevencije te je važno istaknuti da postoji interes mladih za ovakve aktivnosti.

4.5.1.3. Unaprjeđenje sustava kojima se djeluje na odstupajuće ponašanje

„...al olakšalo bi mi zapravo da vode računa o tome, znalo mi se dešavati da ih znam reportati da ih znam blokirati i svejedno na neki način dođu do mene...“ (1)

„...sistem (prijave) koji zapravo funkcionira i da ima dovoljno ljudi koji prolaze kroz sve te prijave...“ (3)

„...Možda evo ima jedna primjedba, koju bi volila da uvedu u igru, da ti možeš prije igre automatski staviti da ti je po defaultu namješteno da ne čitaš ljude, Tako da možda bi trebali uvest da automatski ne vidiš poruke... “ (2)

„...možda da se komentira dodatno njima (suigračima koji su stali u obranu) još nekim sustavom nagrađivanja dobrog ponašanja... “ (1)

„...mislim ima taj honor sistem, ako dobiješ chat restriction pada ti honor, a ako ne radiš te stvari onda ti raste honor level i na kraju seasona dobiješ level 5 honor capsule koji da onak neke in game rewardove i prošli season je dao skin, onako, mislim to nije dovoljno, mislim da bi bilo korisno da daju veće rewardove za to... “ (4)

Najistaknutija kategorije u pogledu preporuka za developere igara odnosila se na unapređenje postojećih sustava kojima se nastoji djelovati na odstupajuće ponašanje, konkretno sustava prijave, sustava utišavanja te sustava nagrađivanja dobrog ponašanja. Mladi smatraju kako je dobro da postoje navedeni sustavi, međutim ne misle kako djeluju dovoljno dobro. Navode kako je važno da vode više računa o prijavama i zaposle dovoljno ljudi da se njima bave, da pojednostave sustav utišavanja igrača tako da se može učiniti automatski uključenim, ali i kako bi trebali davati veće nagrade za dobro ponašanje te proširiti sustav *honoranja* i na protivnike.

4.5.2. Preporuke za igrače

Tablica 4.17.

Preporuke za igrače

Tema	Kategorija
Preporuke za igrače	Pružanje podrške suigračima
	Razvoj svijesti o utjecaju anonimnosti na svoje i tuđe ponašanje
	Prijavljivanje odstupajućeg ponašanja
	Korištenje sistema utišavanja
	Uzimanje pauze od igre
	Korištenje konstruktivnog načina davanja kritika

Sudionici su istaknuli brojne preporuke za svoje suigrače, kako bi im pomogli sa nošenjem sa iskustvima odstupajućeg ponašanja te kako bi im ukazali na važnost

zaustavljanja odstupajućeg ponašanja. Sudionici su jasno izrazili stav koji se protivi normalizaciji odstupajućeg ponašanja u video igrama te je njihove preporuke važno podijeliti.

4.5.2.1. Pružanje podrške suigračima

„jedino što bi baš moglo pomoć da naprimjer da drugi igrači drugi ljudi da te isto podupiru i govore da se svi slažu da ova jedna osoba govori gluposti...“ (3)

„...bilo bi dobro da suigrači se ponekad stvarno ako primjete da netko nije okej prema nekom drugom da napišu daj se smiri, fokus na igru, kužimo da je neko pogriješio idemo dalje, ali jako često ljudi nemaju tu svijest...“ (1)

Mladi su istakli važnost stupanja u obranu suigračima koji doživljavaju neki od oblika odstupajućeg ponašanja. Smatraju kako bi bilo korisno kada bi im se u takvim situacijama pružila podrška, ali i ukazalo na neprimjerenost i neprihvatljivost ponašanja.

4.5.2.2. Razvoj svijesti o utjecaju anonimnosti na svoje i tuđe ponašanje

„... mislim da je to na svakoj osobi da se odgovorno ponaša i da bude dobar čovjek kao, na internetu još uvijek su drugi ljudi iza tih username-a... ljudi trebaju zapamtiti da je na drugoj strani tog account-a još uvijek prava osoba i da jednostavno probaju razmisliti o tome, bi li došao čovjeku na ulici kojem je ispala torba ajme meni glup si kill yourself ili što god, nebi, onda nemoj ni ljudima online“ (4)

„...da budeš svjestan da si ljudima anoniman i da imaju manju dozu empatije prema tebi...“ (3)

Mladi su ukazali i na važnost razumijevanja utjecaja anonimnosti u online igrama, skrećući pozornost kako je s jedne strane važno razumjeti kako anonimnost djeluje na naše ponašanje te koliko je važno biti svjestan da se iza nadimka uvijek nalazi čovjek. S druge strane, razumjeti i biti svjestan da na isti taj način drugi mogu tretirati i nas.

4.5.2.3. Prijavljivanje odstupajućeg ponašanja

„...na neki način su ljudi u zajednici odgovorni, jer oni moraju prijaviti...“ (3)

„...Pa ne znam, možda jedino, kad bi više bilo ovako, kad bi više igrača bilo ovako upoznati ili ne znam više bi koristilo ovako, prijavljivali bi ove take neke vulgarne igrače, toksične igrače, developerima igrice.“ (6)

Mladi ističu i važnost aktivnog djelovanja protiv odstupajućeg ponašanja, govoreći kako su sami igrači odgovorni za suzbijanje ove pojave, te kako je važno da prijave odstupajuće ponašanje ukoliko mu svjedoče.

4.5.2.4. Korištenje sistema utišavanja

„...savjetovo bi im, tko god hoće igrati kompetitivno, da mute-a chat, isto tako bi savjetovo ljudima koji se ne znaju nositi s takvim toksičnim ponašanjem, da mute-aju chat, jer jako je teško samo doći do spoznaje, jako je teško sam se shifirati da ga ne dira to više...“ (5)

„...za sve druge koji možda teže podnose to, mute je dosta dobra tipka...“ (4)

Mladi igrači preporučuju češće korištenje sustava utišavanja igrača koji se ponašaju na odstupajuć način, davajući dva objašnjenja benefita tog sustava. S jedne strane, utišavanjem igrača mogu se više koncentrirati na igru te samim time i bolje igrati, a s druge strane mogu zaštititi svoje emocije i dobrobit.

4.5.2.5. Uzimanje pauze od igre

„...ako ti je dovoljno neugodno da izađeš to je isto okej jer je to isto samo igra, i tih 20 minuta šta ćeš morat pričekat jer si leavo je bolje nego da trebaš patiti ono što si trebao igrati jel“ (1)

„...ako se ne zabavljaš nemoj igrati igru...“ (2)

„...treba znat kad je vrijeme za stati i uzeti pauzu, i shvatiti da su igrice da ako igraš, ako igraš da ćeš se zabaviti onda igraj kao da ćeš se zabaviti...“ (6)

Mladi ističu kako je važno zaustaviti igranje kada ono počne dolaziti sa neugodnim emocijama i uznemirenošću, govoreći kako je smisao igre zabaviti se te kako je važno uzeti pauzu kada za to dođe vrijeme.

4.5.2.6. Korištenje konstruktivnog načina davanja kritika

„...uvijek sam više za to da kažeš nekom točno što je pogriješio i što može napraviti da to popravi umjesto vrijeđanja koje je beskorisno.“ (4)

„...nemojte bit toksični prema ljudima koji loše igraju a želite da dobro igraju, jer to radi kontraefekt samo će lošije igrati, ko drugo to je distrakcija kad type-aš u chat to je distrakcija nemoj to raditi, treće ak netko loše igra a ti znaš što krivo radi ajde mu probaj objasniti šta krivo radi, budi konstruktivan ako već želiš bit kritičan budi konstruktivan..“ (5)

Kao argument kojim mladi žele potaknuti druge da se ne ponašaju na hostilan način, sudionici se opet nadovezuju na posljedice odstupajućeg ponašanja te je vidljivo kako imaju želju osvijestiti drugima da vrijeđanje neće doprinijeti igri ni na koji način. Uzimajući u obzir već spomenutu temu edukacije, jasno je kako mladi imaju potrebu za razbijanjem mitova koji okružuju ovu temu.

4.6. Ograničenja istraživanja

Kao prvo ograničenje ističe se završetak provođenja istraživanja bez dolaska do zasićenja podataka, odnosno trenutka u kojem se novim podacima ne dolazi do izdvajanja novih spoznaja i kategorija, pri čemu je bogatstvo podataka ograničeno (Ajduković, 2014.). Ukoliko za to postoje resursi, bilo bi korisno proširiti istraživanje do dolaska do zasićenja podataka, kako bi se stekao još širi i dublji uvid u iskustva i doživljaje adolescenata. Što se tiče obilježja uzorka, iako se istraživanjem nastojalo uključiti adolescente u dobi od 14 do 21 godinu, svi su sudionici bili punoljetni, što je moglo utjecati na dobivene rezultate, budući da u istraživanju nije obuhvaćena perspektiva mladih u ranoj i srednjoj adolescenciji. Za buduće bi nacrti bilo korisno obuhvatiti veću heterogenost po dobi sudionika. Nadalje, izjave pojedinih sudionika temeljile su se na prisjećanju, budući da su sudionici mogli biti trenutni ili bivši igrači

online igara, što također predstavlja jedno od ograničenja istraživanja koje je moglo utjecati na bogatstvo i sadržajnost podataka. Budući da je ta odluka bila vezana uz obuhvaćanje populacije koja nam nudi bitne informacije o povlačenju i odustajanju od online video igara, važno je uključiti i populaciju bivših igrača, međutim bilo bi korisno odlučiti se za metodu uzorkovanja koja omogućuje kontrolu tog obilježja, samim time i dolazak do informacija o razlikama između iskustava i doživljaja bivših i trenutnih igrača. Još jedno obilježje sudionika koje je predstavlja ograničenje istraživanja jest nedovoljna heterogenost u pogledu online igara koje su sudionici primarno igrali, te na kojima su temeljili svoje odgovore, budući da se učestalost pojedinih oblika odstupajućeg ponašanja razlikuje od igre do igre (Center for Technology and Society, 2020.). Jednako tako, to je obilježje moglo utjecati i na rezultate u pogledu doživljaja sebe, konkretno prilikom razgovora o elementima avatara, budući da je većina sudionika igrala online igre u kojima nije moguće kreirati svoje avatare te čiji je odabir vezan uz mehanike igre. O ovom je ograničenju potrebno razmisliti prilikom planiranja načina dolaska do, te odabira sudionika, odnosno prilikom planiranja obilježja heterogenosti uzorka. Što se tiče protokola intervjua, obzirom da su u intervjuima korištene vinjete koje obuhvaćaju samo neke od primjera odstupajućeg ponašanja, nisu dobiveni jednako sadržajni i bogati podaci o oblicima odstupajućeg ponašanja koji nisu obuhvaćeni vinjetama, kao što su dobiveni o oblicima koji su bili obuhvaćeni, a što također predstavlja ograničenje ovog istraživanja. Iako su se vinjete pokazale kao koristan alat u protokolu, bilo bi dobro proširiti nacrt tako da se obuhvate svi oblici odstupajućeg ponašanja, čime bi se i omogućilo jednostavnije povezivanje doživljajnih aspekata sa samim oblicima, odnosno diferencijacija, a što bi bilo svakako korisno za stjecanje dubljeg razumijevanja teme.

4.7. Implikacije

Ovim se istraživanjem stekao uvid u iskustva hrvatskih adolescenata sa odstupajućim ponašanjem u online video igrama, produbljujući postojeće spoznaje o doživljaju istog, kao i o percepciji identiteta u online video igrama. SIDE model (Lea i Spears

1991., prema Tang i Fox, 2016.) pokazao se relevantnim polazištem za razumijevanje odstupajućeg ponašanja u online igrama, pri čemu su izdvojene i specifičnosti znakova o socijalnom identitetu igrača (eng. Salient cues) važne za hrvatski kontekst. Također, teorija socijalnog identiteta te objašnjenja anonimnosti koje opisuje Marx (1999.) pokazali su se kao relevantnim polazištima pri istraživanju doživljaja sebe u online igrama, nudeći informacije o diferencijaciji online i offline svijeta mladih igrača, ali i istovremeno o znakovima socijalnog identiteta vezanim za doživljavanje odstupajućeg ponašanja. Na teorijskoj razini istraživanje tako nudi implikacije za buduća istraživanja u ovome području, ističući prije svega uzimanje u obzir geografskog konteksta sudionika, ali i vođenje računa o specifičnim obilježjima uzorka kao što su mogućnosti personalizacije avatara, odnosno elemenata profila u igri koju sudionici igraju. Osim toga, obzirom na osjetljivost teme i rizik društveno poželjnih odgovora, korištenje vinjeta pokazalo se kao dobar način istraživanja teme i dobivanja bogatih informacija o razmišljanjima adolescenata, što je korisno znati pri oblikovanju budućih istraživanja na ovom području.

Otvaranje diskursa o odstupajućem ponašanju samo je po sebi važno u kontekstu protivljenja normalizaciji ove teme, a iskustva i doživljaj mladih ukazuju nam na potrebu za istim. Iskustva sudionika nude nam informacije o manifestaciji odstupajućeg ponašanja, što predstavlja ključno znanje za prepoznavanje rizika i doživljavanja same pojave kod mladih. Kako bi socijalni radnici mogli prepoznati ovaj fenomen u svojem radu, nužno je razviti svijest da se on uopće može dogoditi, a iznimno je važno znati i kako izgleda i u kojim se oblicima može javiti. Budući da je istraživanje ukazalo i na mogućnost doživljavanja potencijalnih kaznenih dijela u online igrama, neizmjerljivo je važno osvijestiti struci socijalnog rada kako je svijet online video igara puno više nego što se čini na prvu, pri čemu se kao najmanjim korakom koji se može poduzeti ističe afirmiranje svijeta online igara kao važnim dijelom života mlade osobe. Kako bismo doprli do neugodnih iskustava mladih u online igrama, nužno je prije svega na prihvaćajući način pristupiti *online gamingu*, te se odmaknuti od perspektive koja je obojana isključivo rizicima i negativnim

aspektima igranja. Osim dubljeg razumijevanja teme prorađenim kroz doživljajne aspekte odstupajućeg ponašanja i identiteta, za samo djelovanje na razinama zagovaranja, tretmana i prevencije doprinos nude i preporuke samih igrača dobivene kroz posljednje istraživačko pitanje. Prilikom planiranja aktivnosti na ovom području važno je imati na umu preporuke mladih, osobito one koje se tiču educiranja i razbijanja uvjerenja da će hostilnost dovesti do boljeg performansa, prilikom čega je važno prepoznati da su mladi izrazili interes i želju za daljnjim istraživanjem ove teme te educiranjem drugih igrača. Svojim brojnim, sadržajnim i prorađenim preporukama mladi su se iskazali kao veliki potencijal u pogledu vršnjačke podrške drugim igračima. Kako objašnjavaju Cote i Raz (2015.), mnogi su igrači svjesni diskursa koji okružuje video igre, specifično u području nasilja i potencijalnih rizika igranja video igara. Iz tog razloga je moguće da će biti manje voljni razgovarati o ovakvim temama ili će davati defenzivne odgovore, u želji da zaštite svoje interese i video igru koju vole (Cote i Raz, 2015.). Važno je stoga pri razgovoru o ovoj temi, na razini zagovaranja i prevencije, kao predstavnike uključiti osobe prema kojima mladi imaju povjerenja te koji su i sami obožavatelji video igara, kao što su i oni sami istakli, a obzirom na njihov potencijal koji su iskazali davanjem preporuka, čini se korisnim razmišljati u kontekstu vršnjačke podrške i educiranja. Bilo kakve aktivnosti na ovom području, moraju polaziti iz perspektive afirmiranja *online gaminga*, a što podrazumijeva i znanje o pozitivnim aspektima igranja.

5. ZAKLJUČAK

SIDE model (Lea i Spears 1991., prema Tang i Fox, 2016.), pokazao se kao relevantno polazište pri istraživanju ove teme, a neke njegove postavke odrazile su se i u razmišljanjima samih igrača. Obzirom na obilježja video igara koje je većina sudionika igrala, odabir nadimka pokazao se kao iznimno važnim elementom reflektiranja aspekata identiteta koje mladi smatraju značajnim, poput ideja, emocija, poruka koje žele poslati i interesa. Izdvojeni su različiti znakovi putem kojih mladi nenamjerno ili namjerno dijele informacije o svom identitetu, kao i informacije koje mladi nastoje sakriti, poput imena i prezimena, adrese, grada u kojem žive, bankovnih

podataka i društvenih mreža. Mladi su se izjasnili kako se u online igrama uglavnom osjećaju anonimno, izjednačavajući značenje te riječi sa identificiranjem osobe koja stoji iza profila. Međutim, osjećaj anonimnosti istaknuo se i kroz kontekst socijalne kategorizacije, pri čemu se djevojke nisu smatrale anonimnima kada je otkrivena informacija o njihovom spolu. Upravo ih odavanje informacije o socijalnom identitetu čini izloženima odstupajućem ponašanju u obliku mržnje i uznemiravanja, što je u skladu i sa postavkama polazišnog modela. Identificirajući aspekti identiteta pokazali su se tako kao elementima kojima se štiti fizička sigurnost igrača, dok su oni koji mogu predstavljati socijalni identitet, elementi kojima se štite od neugodnih i uznemirujućih iskustava u online svijetu. I jedni i drugi aspekti oblikovali su osjećaj anonimnosti kod igrača.

Ovim su se istraživanjem produbile postojeće spoznaje o odstupajućem ponašanju u online igrama i doživljaju anonimnosti, pri čemu su do izražaja došle i specifičnosti hrvatskog konteksta, poput obilježja hrvatskog jezika koji nalaže davanje informacije o spolu, kao i mržnje na temelju nacionalnosti koju u online igrama doživljavaju hrvatski adolescenti.

Iskustva adolescenata sezala su od oblika antagonističkog igranja, do onih oblika koji predstavljaju i potencijalna kaznena djela. Upravo nam iskazi sudionika koji govore da čak i oni “najblaži“ oblici odstupajućeg ponašanja imaju kao rezultat razvoj neugodnih emocija kod igrača koji im svjedoče ili ih doživljavaju, poput frustracije, bespomoćnosti i osjećaja krivnje, ukazuju na važnost protivljenja normalizaciji ovakvog ponašanja i širenja svijesti kako igračima, tako i stručnjacima koji rade s ovom populacijom. Osobito kada se radilo o doživljavanju mržnje na temelju njihova identiteta, adolescenti su dali do znanja da ih takve poruke mogu snažno uznemiriti. Istraživanjem su obuhvaćeni različiti doživljajni aspekti odstupajućeg ponašanja, a koji nas zajedno mogu uputiti na prihvaćanje teze da se komunikacija u online igri može reflektirati na offline svijet igrača, jednako kao što se njihov offline svijet reflektira u onaj video igre. Budući da mladi prepoznaju negativne posljedice koje doživljavanje ovakvog ponašanja ostavlja na njih, osobito nam je bitna informacija o

povjeravanju neugodnih iskustava drugim igračima, radi uvjerenja da će ih oni jedini razumjeti. Ovaj podatak ukazuje na važnost upoznavanja stručnjaka sa mogućim iskustvima mladih u online igrama, sve kako bi mogli zaista razumjeti situacije s kojima se suočavaju mladi i pritom biti netko tko će im pomoći da se s takvim iskustvima nose. Osobito kada uzmemo u obzir da mladi u online igrama mogu biti i žrtvama kaznenih djela, iznimno je važno da su stručnjaci educirani o različitim aspektima ove teme.

Osim preporuka kojima developeri online igara mogu unaprijediti sustave prijave, utišavanja te nagrađivanja igrača, mladi su istaknuli važnost educiranja igrača online igara, s naglaskom na posljedice odstupajućeg ponašanja i borbu protiv normalizacije kroz razbijanje različitih mitova koji okružuju ovu temu. Njihove su nam preporuke, kao i druga razmišljanja koja su podijelili tijekom istraživanja, iznimno važna pri planiranju preventivnih i tretmanskih aktivnosti na ovome području.

POPIS TABLICA

Tablica 1.1. Oblici odstupajućeg ponašanja

Tablica 4.1. Rezultati istraživanja

Tablica 4.2. Antagonističko igranje

Tablica 4.3. Asocijalno ponašanje

Tablica 4.4. Mržnja

Tablica 4.5. Uznemiravanje

Tablica 4.6. Kriminalna i predatorska ponašanja

Tablica 4.7. Prepoznavanje negativnih posljedica odstupajućeg ponašanja

Tablica 4.8. Negativna percepcija djevojaka u online igrama

Tablica 4.9. Pripisivanje uzroka obilježjima počinitelja

Tablica 4.10. Pripisivanje uzroka vanjskim činiteljima

Tablica 4.11. Korištenje različitih strategija za suočavanje s doživljenom situacijom

Tablica 4.12. Suosjećanje sa napadnutim igračima

Tablica 4.13. Djelomičan osjećaj anonimnosti

Tablica 4.14. Odavanje pojedinih informacija o sebi

Tablica 4.15. Različit odnos prema elementima igračkog profila

Tablica 4.16. Preporuke za developere online video igara

Tablica 4.17. Preporuke za igrače

6. POPIS LITERATURE

1. Ajduković, M. (2014). Kako izvještavati o kvalitativnim istraživanjima? Smjernice za istraživače, mentore i recenzente. *Ljetopis socijalnog rada*, 21(3), 345-366.
2. Banks, J. (2015). Object, Me, Symbiote, Other: A social typology of player-avatar relationships. *First Monday*, 20(2), 1-20.
3. Beres, N. A., Frommel, J., Reid, E., Mandryk, R. L., & Klarkowski, M. (2021). Don't You Know That You're Toxic: Normalization of Toxicity in Online Gaming. U *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (str. 1-15). New York: Association for Computing Machinery.
4. Berry, Z., & Frederickson, J. (2015). Explanations and implications of the fundamental attribution error: A review and proposal. *Journal of Integrated Social Sciences*, 5(1), 44-57.
5. Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101.
6. Brčić, I. (2020.). Utjecaj video igara na djecu. *In medias res*, 9 (17), 2669-2684.
7. Brinkmann, S. (2013.). *Qualitative interviewing*. New York: Oxford University Press.
8. Buckels, E. E., Trapnell, P. D., Andjelovic, T., & Paulhus, D. L. (2018). Internet trolling and everyday sadism: Parallel effects on pain perception and moral judgment. *Journal of Personality*, 87(2), 328-340.
9. Burnay, J., Bushman, B. J., & Larøi, F. (2019). Effects of sexualized video games on online sexual harassment. *Aggressive behavior*, 45(2), 214-223.
10. Center for Technology and Society (2020.). *Disruption and Harms in Online Gaming Framework*. Posjećeno 15.8.2023. na mrežnoj stranici ADL: <https://www.adl.org/sites/default/files/pdfs/2022-12/fpa-framework-121520-1331.pdf>

11. Chang, J.K. (2008.). The Role of Anonymity in Deindividuated Behavior : A Comparison of Deindividuation Theory and the Social Identity Model of Deindividuation Effects (SIDE). *The Pulse*, 6(1), 2-8.
12. Chen, V. H. H., & Wu, Y. (2013). Group identification as a mediator of the effect of players' anonymity on cheating in online games. *Behaviour & Information Technology*, 34(7), 658–667.
13. Chen, X., Zhang, G., Yin, X., Li, Y., Cao, G., Gutiérrez-García, C., & Guo, L. (2019). The Relationship Between Self-Efficacy and Aggressive Behavior in Boxers: The Mediating Role of Self-Control. *Frontiers in Psychology*, 10. Dostupno na mrežnoj stranici Frontiers in Psychology: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.00212/full>
14. Cote, A., & Raz, J. G. (2015.). In-depth interviews for games research. U P. Lanoski, & S. Björk (ur.), *Game Research Methods* (str. 93-116). Pittsburgh: ETC Press.
15. Cote, A. C. (2020.). Tits, Tokenism, and Trash-Talk: Overt Sexism in Game Culture. U A. C. Cote, *Gaming Sexism: Gender and Identity in the Era of Casual Video Games*, (str. 56–85). New York: New York University Press.
16. Cramer, P. (2014). Defense Mechanisms: 40 Years of Empirical Research. *Journal of Personality Assessment*, 97(2), 114–122.
17. Dardenne, B., Dumont, M., & Bollier, T. (2007). Insidious dangers of benevolent sexism: Consequences for women's performance. *Journal of Personality and Social Psychology*, 93(5), 764–779.
18. Depping, A. E. i Mandryk, R. L. (2017). Cooperation and Interdependence. U *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play - CHI PLAY '17* (str. 449–461). New York: Association for Computing Machinery
19. Elliot, T. P. (2012.). *Flaming and gaming -computer-mediated-communicaton and toxic disinhibition*. Završni rad. Enschede: University of Twente, Behavioural, managment and social sciences.

20. Elsayed, W. (2021.). The negative effects of social media on the social identity of adolescents from the perspective of social work. *Heliyon*, 7(2), 1-15.
21. Fox, J., & Tang, W. Y. (2017.a). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New media & society*, 19(8), 1290-1307.
22. Fox, J., & Tang, W. Y. (2017.b). Sexism in video games and the gaming community. U R. Kowert (Ur.), *New perspectives on the social aspects of digital gaming* (str. 115-135). New York:Routledge.
23. Fox, J., & Tang, W.Y. (2014.). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, 33, 314–320.
24. Griffiths, M. D., Király, O., Pontes, H. M. i Demetrovics, Z. (2015). An overview of problematic gaming. U E. Aboujaoude i V. Starcevic (Ur.), *Mental health in the digital age: Grave dangers, great promise*, (str. 27-45). Oxford: Oxford University Press.
25. Hagström, D., & Kaldo, V. (2014). Escapism among players of MMORPGs—conceptual clarification, its relation to mental health factors, and development of a new measure. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(1), 19-25.
26. Hamlen, K. R., & Blumberg, F. C. (2015). Problem Solving Through “Cheating” in Video Games. U G.P. Green & J.C. Kaufman (Ur.), *Video Games and Creativity* (str. 83–97.). Amsterdam: Academic Press.
27. Hibbard, D. R., & Buhrmester, D. (2010). Competitiveness, Gender, and Adjustment Among Adolescents. *Sex Roles*, 63(5-6), 412–424.
28. Hilgard, J., Engelhardt, C. R., & Bartholow, B. D. (2013). Individual differences in motives, preferences, and pathology in video games: the gaming attitudes, motives, and experiences scales (GAMES). *Frontiers in psychology*, 4. Dostupno na mrežnoj stranici *Frontiers in Psychology*: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2013.00608/full>

29. Hilvert-Bruce, Z., & Neill, J. T. (2020.). I'm just trolling: The role of normative beliefs in aggressive behaviour in online gaming. *Computers in Human Behavior*, 102(1), 303–311.
30. Jackson, S. (2018). Young feminists, feminism and digital media. *Feminism & Psychology*, 28(1), 32-49.
31. King, D. L., & Delfabbro, P. (2009). Understanding and assisting excessive players of video games: A community psychology perspective. *Australian Community Psychologist*, 21(1), 62-74.
32. King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2020.). Video game addiction. U C. A. Essau, & P.H. Delfabbro (ur.), *Adolescent Addiction* (str. 185–213). London: Academic Press.
33. Kowert, R. (2020). Dark Participation in Games. *Frontiers in Psychology*, 11. Dostupno na mrežnoj stranici Frontiers in Psychology: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2020.598947/full>
34. Labaš, D., Marinčić, I., & Mujčinović, A. (2019.). Percepcija djece o utjecaju videoigara. *Communication Management Review*, 04(1), 8-27.
35. Lakatoš, M. i Vejmelka, L. (2017). Podrška i pomoć obiteljima djece s teškoćama u razvoju: iskustva s terapijskim psima. *Hrvatska revija za rehabilitacijska istraživanja*, 53(1), 22-34.
36. Leaper C. (2011.). More similarities than differences in contemporary theories of social development?: a plea for theory bridging. *Advances in child development and behavior*, 40, 337–378.
37. Marx, G. T. (1999). What's in a Name? Some Reflections on the Sociology of Anonymity. *The Information Society*, 15(2), 99–112.
38. Mavar, M. (2009). Strategije suočavanja sa stresom kod adolescenata. *Acta Iadertina*, 6 (1), 121-129.
39. McLean, L., & Griffiths, M.D. (2019.). Female gamers' experience of online harassment and social support in online gaming: a qualitative study. *International journal of mental health and addiction* 17(1), 970–994.

40. Mountford, J. B. (2018). Topic modeling the red pill. *Social Sciences*, 7(3), 42.
41. Park, C. L. (2010). Making sense of the meaning literature: An integrative review of meaning making and its effects on adjustment to stressful life events. *Psychological Bulletin*, 136(2), 257–301.
42. Patton, M. (1990.). *Qualitative evaluation and research methods*. Beverly Hills: Sage.
43. Peckford, A. (2020). Right wing extremism in a video game community? A qualitative content analysis exploring the discourse of the Reddit GamerGate Community r/KotakuInAction. U *A Closer Look in Unusual Times: Criminological Perspectives from Crim*, 862, (str. 65-81.). Dostupno na mrežnoj stranici Simon Fraser University: <https://www.sfu.ca/~palys/ACloserLookInUnusualTimes-2020-HR.pdf>
44. Peña, J., i Hancock, J. T. (2006). An analysis of socioemotional and task communication in online multiplayer video games. *Communication Research*, 33(1), 92–109.
45. Prevarrek, V. i Grmuša, T. (2022.). Utjecaj timske komunikacije u video igrama na rezultat i osjećaje igrača. *Media, culture and public relations*, 13 (1-2), 25-39.
46. Ramasubramanian, S. and Murphy, C.J. (2014.). Experimental studies of media stereotyping effects. U M. Webster Jr., & J. Sell (Ur.), *Laboratory Experiments in the Social Sciences* (str. 385–402.). Amsterdam: Academic Press.
47. Reardon, C. (2015). More than Toys — Gamer Affirmative Therapy. *Social Work Today*, 15(3), 10.
48. Ritchie, J., & Lewis, J. (ur.) (2003.). *Qualitative Research Practice: A guide for social science students and researchers*. London: Sage Publications.
49. Smith, R. H., Powell, C. A. J., Combs, D. J. Y., & Schurtz, D. R. (2009). Exploring the When and Why of Schadenfreude. *Social and Personality Psychology Compass*, 3(4), 530–546.

50. Solomon, B. S., Bradshaw, C. P., Wright, J., & Cheng, T. L. (2008). Youth and Parental Attitudes Toward Fighting. *Journal of Interpersonal Violence*, 23(4), 544–560
51. Spears, R. (2017.). Social Identity Model of Deindividuation Effects. U P. Rössler, C. A. Hoffner, & L. van Zoonen (ur.), *The International Encyclopedia of Media Effects* (str. 1–9). Malden, MA: John Wiley & Sons, Inc.
52. Sundberg, M. (2018). Online gaming, loneliness and friendships among adolescents and adults with ASD. *Computers In Human Behavior*, 79, 105-110.
53. Tally, A. C., Kim, Y. R., Boustani, K., & Nippert-Eng, C. (2021). Protect and Project: Names, Privacy, and the Boundary Negotiations of Online Video Game Players. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(1), 1-19.
54. Tang, W. Y., & Fox, J. (2016.). Men's harassment behavior in online video games: Personality traits and game factors. *Aggressive behavior*, 42(6), 513-521.
55. Tang, W. Y., Reer, F., & Quandt, T. (2020). Investigating sexual harassment in online video games: How personality and context factors are related to toxic sexual behaviors against fellow players. *Aggressive Behavior*, 46(1), 127-135.
56. Vejmelka, L. i Jurinić, J. (2020). Terminologija i konceptualizacija seksualnog iskorištavanja djece na internetu. *Kriminologija & socijalna integracija*, 28 (1), 95-114.
57. Vilović, G. (2011). Govor mržnje. *Političke analize: tromjesečnik za hrvatsku i međunarodnu politiku*, 2(6), 68-70.

7. PRILOG

Prilog 1

Protokol intervjua

UPUTA PRIJE POČETKA

Prije nego što krenemo, htjela bih ti ponoviti neke informacije koje su se nalazile u pozivnom pismu. Ovim se istraživanjem želi dobiti uvid u doživljaj i iskustvo igranja online video igara s fokusom na problematična ponašanja u igri te u skladu s tim saznati kakve su preporuke adolescenata za stvaranje sigurnijeg okruženja igranja. Sudjelovanje u ovom istraživanju je dobrovoljno, što znači da sam/sama odlučuješ hoćeš li sudjelovati te da u bilo kojem trenutku imaš pravo odustati ili ne odgovoriti na neko pitanje. Tvoji odgovori su u potpunosti povjerljivi, oni će se prikupljati, čuvati i obrađivati na siguran način te neće biti dostupni u svom izvornom obliku nikome osim istraživačkom timu. Tvoji će se odgovori voditi pod šifrom te nećeš morati govoriti svoje ime i prezime, niti druge podatke o sebi koje ne želiš podijeliti. Ako slučajno podijeliš neke osobne podatke putem kojih smatraš da bi te se moglo prepoznati, već tijekom prepisivanja ovog intervjua ću ih anonimizirati, što znači da nitko neće moći povezati tvoje odgovore s tobom, tvojim imenom ni prezimenom ili identitetom. Svi prikupljeni podaci koristiti će se isključivo za istraživačke svrhe. Ako te neko od pitanja uznemiri, možeš se obratiti stručnjacima koji će ti pomoći na besplatne kontakte koje sam ti uručila, a i ja ću se nakon intervjua zadržati duže ako ćeš mi željeti još nešto reći. Možeš slobodno tražiti pauzu te intervju možemo zaustaviti u bilo kojem trenutku. Na kraju intervjua mogu ti pokazati stranice na kojima će se objaviti rezultati istraživanja, ako će te to interesirati, a i slobodno mi se javiš na kontakt koji sam ostavila ako ćeš kasnije imati kakvih pitanja. Imaš li sada kakvih pitanja za mene?

Budući da želim biti koncentrirana na tvoje odgovore i da ne moram zapisivati sve što kažeš, htjela bih snimiti ovaj intervju putem diktafona na svom mobitelu. Snimku ću moći čuti samo ja, a čim je pretipkam ću je izbrisati sa mobitela. Pristaješ li da se ovaj intervju snima?

Možemo li krenuti?

UVOD

1. Za što sve koristiš Internet? (Za što ti je koristan? Gdje misliš da je rizičan? Koliko dnevno provedeš vremena na internetu za koje aktivnosti? Kakvo je tvoje iskustvo s društvenim mrežama? Koje sve profile imaš? Koliko pratitelja/ prijatelja?)

2. Kada si krenuo/krenula igrati online video igre? (Sa koliko godina si počeo igrati online igre? Tko te uveo u svijet online video igara? Koje si igre igrao na početku kada si tek krenuo igrati? S kim si najčešće tada igrao? Čega se još sjećaš iz tih početnih dana igranja?)
3. A kakvo je tvoje današnje iskustvo igranja? (Koliko često ih igraš? Kada odlučiš igrati, koliko otprilike dugo igraš? U kojem dijelu dana obično igraš? S kim obično igraš online igre? Trošiš li novce na online igre, što bi rekao koliko je to novaca tjedno/ mjesečno? Otkuda ti taj novac?)
4. Zbog čega igraš online video igre? (Kako se osjećaš kad igraš? Kako se osjećaš kad iz nekog razloga ne možeš igrati?)
5. Koje online video igre najčešće igraš? (Može li se u tim igrama komunicirati sa suigračima ili protivnicima? Na koji način?)
6. Komuniciraš li sa suigračima tijekom igre (Ako NE- Kako to? Pokušavaju li oni komunicirati s tobom? Ako DA- Kojom metodom? (chat, emotikoni, glas...) Na kojem jeziku komuniciraš?, tko započinje komunikaciju? Poznaješ li te ljude i u stvarnom životu? Koliko si prijatelja upoznao preko gejmanja i danas ste bliski i u stvarnom životu? Koliko je tvojih prijatelja/pratitelja na društvenim mrežama iz gejmerskog svijeta?)
7. Komuniciraš li sa protivnicima tijekom igre (Ako NE- Kako to? Pokušavaju li oni komunicirati s tobom? Ako DA- Kojom metodom? (chat, emotikoni, glas...) Na kojem jeziku komuniciraš?)

SREDIŠNJI DIO

8. Osjećaš li se anonimno dok igraš video igre? (Možeš li obrazložiti zašto se tako osjećaš?)
9. Postoje li neke informacije o tebi koje ne otkrivaš u online igrama? (Zašto ti je važno da ne otkriješ te dijelove?)
10. Kako izgleda tvoj avatar/ avatari s kojima igraš? Hoćeš mi ga opisati? Imaš li neko posebno ime za svoj profil na igri, neću ga navoditi u istraživanju da ne otkrijem tvoj identitet ali me zanima kako si ga odabrao? Tko te sve zna po tom imenu? Koliko često mijenjaš ime/ avatara? Trošiš li novce na svog avatara? S kime dijeliš informacije o svojem igranju?
11. Postoje li neke informacije o tebi koje ti je u redu pokazati u igri? (Zbog čega ti je to u redu? Na koji način izražavaš te dijelove identiteta? Ukoliko se ne dotaknu u ovom i prethodnom pitanju spola, etničke pripadnosti i seksualne orijentacije – Može li netko tijekom igre primijetiti koji je tvoj spol? Može li netko tijekom igre primijetiti koja je tvoja etnička pripadnost? Može li netko tijekom igre primijetiti kakva je tvoja seksualna orijentacija? Ako DA- Kako? Jesi li u redu s tim? Zbog čega ti je to u redu/ nije u redu? Ako NE- Kako to?)

12. Pokazala bih ti neke primjere komunikacije u online video igrama, koji prema svojem sadržaju predstavljaju odstupajuće ponašanje, a popularno se znaju nazivati i problematičnim ili toksičnim ponašanjem ili flamingom u video igrama. Želim te upozoriti da bi neki od ovih sadržaja mogli biti neugodni, zato te podsjećam da ne moraš odgovoriti na pitanja na koje ne želiš te u bilo kojem trenutku možeš odustati od sudjelovanja ili zatražiti pauzu. (po procjeni istraživača ako je potrebno ponoviti): Podsjećam te i na to da se možeš obratiti stručnjacima koji ti mogu pomoći i pružiti podršku, a i ja se mogu zadržati dulje ako ima još nešto što bi mi htio/htjela reći. Također te želim podsjetiti da su tvoji odgovori povjerljivi i da se neće moći ni na koji način povezati s tobom.

13. Za svaki od primjera:

a. Što misliš o ovom primjeru?

a. Jesi li upoznat s tim da se ovako nešto događa u online video igrama? Koliko često je po tebi prisutno u gejmerskoj zajednici?

b. Prema tvom mišljenju, predstavlja li ovakvo ponašanje u online igrama problem? (ako DA- Možeš li obrazložiti zašto? Koliki? Ako NE- Možeš li obrazložiti zašto?)

c. Koje posljedice takvo ponašanje ima na sudionike? Što sve može prouzročiti ovakvo ponašanje?

14. Osim navedenih primjera možeš li se sjetiti još nekog ponašanja koje ti se čini problematično/ štetno/ toksično? Molim te ga opiši

15. Jesi li možda sam svjedočio ovakvim razmjenama tijekom igranja video igara? (Je li ti je u redu da o tome pričamo? Možeš li mi opisati što si vidio? Na što su bile usmjerene uvrede? Jesu li se osobe na koje je bilo usmjereno takvo ponašanje po nečemu isticale? Kako si se tada osjećao? Što si učinio?)

16. Jesi li ikada doživio da netko tebi tako nešto napiše ili govori tijekom igranja? Ponovno te podsjećam da su tvoji odgovori povjerljivi i da ne moraš odgovoriti na pitanje ukoliko to ne želiš. (Ako DA- Je li ti uredu da pričamo o tome? Možeš li mi opisati svoja iskustva? Kako si se tada osjećao? Što si učinio? Ako NE – Iduće pitanje)

17. Dogodi li se i tebi ponekad da tijekom igre kažeš suigraču ili protivniku nešto uvredljivo? (Ako DA- Kada? Koliko često? Što se dogodi? Kako se tada osjećas? Ako NE- Dobiješ li ikada želju da tako nešto kažeš? → Ako DA – Što onda učiniš? Zbog čega odlučiš oduprijeti se toj želji? Ako NE- iduće pitanje)

ZAVRŠNI DIO

18. Postoji li nešto što bi ti kao igraču olakšalo ako ti se dogodi neka od situacija o kojima smo danas razgovarali? (Imaš li kakvu ideju što bi moglo olakšati igračima u ovakvim situacijama, a da ne postoji ili nisi čuo/čula da postoji?)
19. Postoji li neki način na koji platforma na kojoj igraš promovira sigurno gejmanje? (Postoji li sustav prijave/reportanja neželjenog ponašanja? Jesi li ga ikad do sada koristio?)
20. Prema tvojem mišljenju, tko je sve odgovoran da spriječi ovakvo ponašanje? (Što misliš kako?)
21. Koje mogućnosti imaju igrači danas ako im se tako nešto dogodi? (Što bi ti napravio/la? Kome bi se povjerio? U kojem slučaju bi se odlučio da trebaš nekome prijaviti takvo ponašanje? – Kome? Što mogu napraviti igrači ako svjedoče takvom ponašanju?)
22. Postoje li kakva ponašanja u online igrama koja bi se trebala prijaviti policiji? (Koja su to ponašanja?)
23. Imaš li kakvih savjeta za igrače video igara kako da igraju sigurno i odgovorno?
24. Postoji li još nešto što misliš da je važno reći vezano uz ovu temu, a da te to nisam pitala?

Prilog 2

Vinjete

1.

Petar je igrač jedne MOBA online video igre. Prilikom jedne sesije igranja, slučajno je učinio pogrešku zbog koje je njegov tim počeo znatno zaostajati za suparničkim. Unatoč naporima nekih od članova tima koji su nakon toga pokušali dogovoriti kakva će im biti daljnja strategija, jedan je od igrača započeo omalovažavati Petra te vrijeđati njegove vještine i inteligenciju. Kako je igra nastavila, tako je i njegovo vrijeđanje sve više eskaliralo, a uz stalne psovke i kritiziranje, igrač je krenuo i namjerno sabotirati Petra, onemogućavajući mu mogućnost da se kreće te neprestano šaljući poruke i pingove da ga dekoncentrira.

2.

Jakov je igrač jedne MOBA online video igre. Jakov je koristio vanjski program koji je unaprijedio njegov status(rank) u igri, bez da je išta morao učiniti. Budući da je igrao sa igračima koje je igra procijenila jednakih vještina, a s kojima Jakov u stvarnosti nije bio na istoj razini, koristio je te igre kako bi svojim suigračima pokvario doživljaj igranja. Namjerno

je radio greške, odlazio u protivnički teritorij kako bi suparnicima dao prednost u igri, što je otežavalo igru njegovim suigračima.

3.

Anita je igračica online pucačke igre u prvom licu. Prilikom jedne sesije igranja, upalila je mikrofon kako bi pomogla igračima u svom timu i rekla im gdje se nalaze protivnici. Jedan od igrača odmah se uključio, ismijavajući to što je Anita djevojka. Igrač ju je tijekom igre konstantno prozivao, zbijao šale na temelju njezinog spola te je vrijeđao. Dvojica igrača su se pridružila tako što su pisali slične poruke putem chata te se smijali šalama spomenutog igrača. Nakon što je igra završila, prvi igrač nastavio je vrijeđati Anitu i slati joj ozbiljne prijetnje putem privatnih poruka koje omogućuje servis online igre, s ciljem da ju zastraši i da se ne osjeća dobrodošlo kao djevojka u toj video igri.