

Igranje videoigara

Žnidar, Irina

Master's thesis / Diplomski rad

2016

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Pula / Sveučilište Jurja Dobrile u Puli**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:137:239014>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-19**



Repository / Repozitorij:

[Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula](#)



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

IRINA ŽNIDAR

IGRANJE VIDEOIGARA

Diplomski rad

Pula, listopad 2016. godine

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

IRINA ŽNIDAR

IGRANJE VIDEOIGARA

Diplomski rad

JMBAG: 0303028617 redoviti student

Studijski smjer: Integrirani diplomski i preddiplomski sveučilišni učiteljski studij

Predmet: Uporaba računala u razrednoj nastavi I

Znanstveno područje: društvene znanosti

Znanstveno polje: informacijske i komunikacijske tehnologije

Znanstvena grana: informacijski sustavi i informatologija

Mentor: izv. prof. dr.sc. Maja Ružić - Baf

Pula, listopad 2016. godine



IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisana Irina Žnidar, kandidat za magistra primarnog obrazovanja ovime izjavljujem da je ovaj Diplomski rad rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Diplomskog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Student :

U Puli, _____, 2016. godine



IZJAVA

o korištenju autorskog djela

Ja, dolje potpisana Irina Žnidar dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj diplomski rad pod nazivom „Igranje videoigara“ koristi na način da gore navedeno autorsko djelo, kao cjeloviti tekst trajno objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu s Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenoga, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama.

Za korištenje autorskog djela na gore navedeni način ne potražujem naknadu.

Potpis

SADRŽAJ

SAŽETAK	7
SUMMARY	8
1. UVOD	9
2. OPĆENITO O VIDEOIGRAMA.....	10
2.1. Kratka povijest videoigara	10
3. KONZOLE ZA IGRANJE VIDEOIGARA.....	12
3.1. Palice za igranje	12
3.2. Gamepad uređaji.....	13
3.3. Volani i pedale	14
4. PODJELA VIDEOIGARA.....	15
4.1. Avanturističke igre (Adventure Games).....	15
4.2. Obrazovne igre (Education Games)	15
4.3. Igre tučnjave (Fighting Games)	16
4.4. Igre pucanja (First-person Shooter).....	17
4.5. Fiksno pucanje (Fixed Shooter).....	18
4.6. Skupne online igre (Massive(ly) Multiplayer Online Games)	18
4.7. Interaktivni filmovi (Interactive Movies).....	19
4.8. Muzičke igre (Music Games).....	19
4.9. Platformske igre (Platform Games)	20
4.10. Logičke igre (Puzzle).....	20
4.11. Trkače igre (Racing).....	21
4.12. Retro igre (Retro Games).....	22
4.13. Igre igranja uloga (Computer Role-Playing Games).....	22
4.14. Ozbiljne igre (Serious Games)	23

4.15.	Simulacijske igre (Simulation Games).....	24
4.16.	Sportske igre (Sports)	24
4.17.	Strateške igre (Strategy Games).....	25
4.18.	Horor igre (Survival Horror games)	26
4.19.	Pucanje u trećem licu (Third Person Shooter).....	26
4.20.	Tradicionalne igre (Traditional games).....	27
5.	PAN EUROPEAN GAME INFORMATION – „PEGI“.....	28
6.	ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD – „ESRB“	35
7.	UTJECAJI VIDEOIGARA NA IGRAČE.....	39
7.1.	Pozitivni utjecaji igranja videoigara.....	39
7.2.	Negativni utjecaji igranja videoigara	41
8.	METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA.....	42
8.1.	Cilj istraživanja.....	42
8.2.	Metode rada	42
8.3.	Rezultati istraživanja.....	43
	ZAKLJUČAK.....	53
	LITERATURA	54
	POPIS ILUSTRACIJA.....	56

SAŽETAK

S prvim računalima počele su i prve videoigre.. Počevši s legendarnom igrom Pong pa zatim Pac-Man, programeri danas imaju daleko zahtjevniji i odgovorniji posao. Naime, korisnici su postavili ljestvicu vrlo visoko te žele doslovno sve: od savršene grafike do zanimljivog i interaktivnog sadržaja, dobre zvučne podloge i priču koja sve to prati. Zato danas brojimo veliki broj podjele videoigara za svačiji ukus i za svaku igračevu životnu dob. Tako se u ovom diplomskom radu započinje s pregledom o općenitim stavovima definicijama videoigara te prikaza kratke povijesti videoigara, dolaskom igraćih konzola, podjela videoigara, alati koji prikazuju koja je videoigra za koju životnu dob. Sve to uokvireno je pozitivnim i negativnim utjecajima videoigara te istraživanjem studenata prve, treće i pete godine Fakulteta za odgojne i obrazovne znanosti, Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli.

Ključne riječi: videoigre, povijest videoigara, igraće konzole, podjela videoigara, alati, pozitivni utjecaji, negativni utjecaji

SUMMARY

With the first computers came the first videogames. Starting with the legendary game of Pong and followed by Pac-Man, the programmers today have a far more challenging and responsible job. Users of video games set the bar very high and in video games want everything: from perfect graphics to interesting and interactive content, good soundtracks and a story that follows it all. That is why today we have a large amount of different videogames for everyones interests and for all ages. This paper starts with a review about general definitions of videogames and a short history of videogames, the beginning of consoles, division of videogames and tools which show what ages are certain videogames for. All of that is then rounded up with positive and negative influences on videogames and research of students on the first, third and fifth year Juraj Dobrila University of Pula.

Key words: videogames, history of videogames, consoles, division of videogames, tools, positive influence, negative influence

1. UVOD

Svijetu tehnologije mnogi pribjegavaju tražeći odmor od svakodnevice i rasonodu. Sve veći je broj onih koji sve to traže upravo u videoigrama nalazeći tamo istomišljenike i zabavu. No, sve to ne može proći bez jednog vrlo važnog pitanja, postoje li granice u vremenu igranja? Naposljetku, čovjek mora znati odijeliti stvarnost od igre i ne dopustiti rasonodi da prijeđe u ovisnost. Tanka je granica. Koliko igrači provode vremena te energije igrajući videoigre, sve su to neka od pitanja. Videoigre postoje za svaki tip ljudi. Na tržištu se nudi veliki izbor žanrova te još veći broj igara među tim žanrovima kao primjerice, avanturističke igre, sportske igre, glazbene igre te mnoge druge. Kakav utjecaj sve one imaju ovisi ponajprije o samom korisniku. Srećom, postoje mnogi alati koji su poznati u svijetu (primjerice pegi, esrb) kao kriteriji po kojima se rangiraju videoigre. Isto tako danas mnogi stručnjaci bave se pitanjima imaju li videoigre pozitivan ili negativan utjecaj na igrače. Tako se u ovom radu argumentiraju pozitivni i negativni utjecaji videoigara, sama podjela videoigara te koliko studenti provode igrajući videoigre tj. igraju li videoigre uopće.

2. OPĆENITO O VIDEOIGRAMA

U procesu odgoja i obrazovanja važno mjesto zauzima primjena ICT-a te se samim time sve više uvode tehnologijska postignuća u obrazovni sustav. Sama racionalizacija i modernizacija kurikuluma ističe ICT kao značajan faktor. Lepeza primjena ICT-a je široka te samom svojom širinom sastoji se i od definiranja videoigara. Osim što se videoigre koriste za razonodu te u slobodno vrijeme,, koriste se i u procesu odgoja i obrazovanja. Novi model integracije informacijske i komunikacijske tehnologije u obrazovanju osmišljeni su upravo uvrštavanjem videoigara u školske kurikulume (Ružić-Baf, 2011).

Videoigru možemo definirati kao igru koja se odvija putem računalnih programa. Dakako računalne igre možemo definirati i kao računalne programe. Te se sve naučeno o programiranju može upotrijebiti u korištenju videoigara. Prema Kiš (2000) za videoigre možemo zaključiti i da je to program gdje se možemo igrati i slobodno vrijeme trošiti na zabavu uz pomoć računala ili drugih igraćih konzola.

Laniado, Pietra (2005) navode da videoigre potiču misaone procese, asocijativno mišljenje, podupiru intuiciju i hipotetično mišljenje, pospješuju koordinaciju pokreta, oslobađaju emocije te mogu biti korisna pomagala u učenju.

2.1. Kratka povijest videoigara

Računalni znalci rekli bi da su videoigre nastale sukladno s prvim računalima. Prva videoigra na svijetu zvala se Pong, a kao što joj samo ime kaže vidjela se loptica koja je odskakivala s jedne strane na drugu kao u stolnom tenisu. Sljedeća igra koja je zaludila svijet pojavila se samo deset godina nakon Pong-a bila je stanoviti Pacman – videoigra čiji je glavni junak žuta loptica koja je svojom proždrljivošću uništavala duhove. Upravo zbog toga katolički krugovi su se pitali je li zakonski dozvoliti djeci da budu izložena takvim okrutnostima (Ružić-Baf, 2011).

Prve video konzole koje su mogle pokretati više od jedne igre počele su se proizvoditi početkom osamdesetih godina prošlog stoljeća. To je prouzročilo kako

porast broja igara tako i porast njihovih proizvođača. Nije puno trebalo da se zbog brzine razvoja dođe do raspada tržišta igara i bankrota izdavača. Na sreću kriza je trajala svega godinu dana. Upravo je toliko trebalo da se tržište polako počne oporavljati i lansira legendarne igre poput Super Mario Brosa (Mikić, 2007).

Godinu 1993. obilježila je igra Mortal Kombat. Čak se i riječ combat pisala s k kako bi videoigra djelovala što agresivnije. Od tada Mortal Kombat se i dalje igra te je na vrhu top ljestvice videoigara vrhu. S vremenom prizori su sve realniji užasni te se ne preporučuje ljudima sa slabim želucem (Laniado, Pietra, 2005).

Devedesete godine 20. stoljeća obilježile su nove mogućnosti za igre u obliku 3D grafike. Među prvim igrama koje su rabile navedenu tehnologiju bio je Quake. Nakon toga taj tren su počele slijediti i ostale igre. Također sve su igre dobile i multiplayer komponente za igranje putem interneta. Nakon devedesetih godina inovacija u svijetu videoigara gotovo da nije bilo. Što se tiče svijeta konzola, počele su se pojavljivati novije generacije (Mikić, 2007).

3. KONZOLE ZA IGRANJE VIDEOIGARA

Sve uređaje koji olakšavaju igračima igranje videoigara opisujemo kao dio hardvera. Takav se hardver prateći zabavnu industriju ubrzano mijenja. Kada bi danas pogledali tržište takvih hardvera naišli bismo na njihov širok izbor. Ako smo u tek u početku igranja dovoljne će nam biti klasična palica za igru, a ako tražite više klasične palice za igranje onda će igrač u potragu za nekim malo boljim uređajima npr. gamepad uređajima (Sušanj, 2002).

3.1. Palice za igranje

Palice za igranje smatraju se jednim od prvih uređaja s kojom je korisnik mogao unositi podatke u računalo. Takve prve palice izgledale su kao štapić kojeg možemo pomicati u svim smjerovima. Danas se takva palica zove (*eng. joystick*) te imaju unaprijeđeni izgled. Rade na isti princip, tako da računalo mora znati u kojem je smjeru palica pomaknuta tj. koji je gumb pritisnut. Za takve pomake zaslužni su senzori koji se nalaze na donjem kraju palice te ti senzori detektiraju pomak palice po svakoj osi; osi x i osi y. Postoji više vrsta palica za igranje: analogne i digitalne palice. Svakako se preporučuje digitalna palica jer u takvim palicama nema ograničenja gumba koji se nalaze na njoj. Gumbi služe za pucanje u igrama ili za neke druge radnje koje možemo sami staviti u postavkama.



Slika 1. Izgled „retro“ palice/joystick

Postoje i bolje palice koje koriste (*eng. force feedback*) tehnologiju. Ovakve se palice ovisno o događajima u videoigri same pomiču. Npr. kod igranja videoigara u kojima vozimo automobil te se automobilom sudarimo u zid, palica će vibrirati, te npr. kod igranja videoigara gdje se puca te ako koristimo strojnicu, palica će se trzati. Isto tako ako igrač koristi palicu u igrama simulacije zrakoplova te ako pretjera s dodavanjem visine, palica će pružati otpor. Takve se palice spajaju putem usb sučelja u računalo te se moraju električno puniti. Ne podržava svaka igra korištenje ove palice, zato prije kupovine treba provjeriti podržava li ta određena igrica igranje s ovakvom palicom (Sušan, 2002).



Slika 2. Joystick force feedback

3.2. Gamepad uređaji

Ovakvi uređaji izgledom ne liče na palicu već oni sadrže niz gumbi kojima igrač upravlja. Igrač gamepad uređaj drži s dvije ruke, te se kod svake ruke nalaze gumbi koji služe za kretanje u igrici. Na lijevo strani uređaja nalaze se gumbi tj. tipke koje služe za kretanje: gore, dolje, lijevo, desno, dok se na desnoj strani uređaja nalaze tipke na kojima su označena slova. Noviji uređaji sadrže i malu analognu palicu koja može zamijeniti tipke za kretanje. Danas postoji mnogo gamepad uređaja napravljenih za različite igrače konzole: Sony Playstation, Nintendo, Wii, Xbox i za računalo. Svaki gamepad ima drugačije kućište (Sušan, 2002).



Slika 3. Gamepad za „Playstation“

3.3. Volani i pedale

Kada igraču više nije dovoljna jedna palica ili jedan običan gamepad, tada kreće u potragu za nečim što će mu pružiti još bolji osjećaj igranja. Ako je to igrač koji voli igrati vožnje s automobilom onda će palicu i gamepad zamijeniti uporabom volana i pedala, najbolje one koje su force feedback. Volani izgledaju kao oni volani koje vidimo u autima. Na njima možemo naći i ručicu s kojom možemo prebaciti brzine u samoj igrici te sadrže i niz tipki s kojima dodajemo gas, kočimo i razne ostale funkcije koje igrač može sam podesiti u igrici kojoj igra. No, ako želi osjetiti pravu vožnju auta, onda će uz volan kupiti i pedale koje simuliraju gas, kočnicu i kvačilo. Takva oprema koja sadrži volan lako se može namjestiti na stol te pedale idu ispod stola i igrač će imati osjećaj kao da sjedi u pravom automobilu (Sušanj 2002).



Slika 4. Volan i pedale (force feedback)

4. PODJELA VIDEOIGARA

Na tržištu postoji mnogo vrsta videoigara, sukladno tome postoji i nekoliko podjela. U daljnjem tekstu opisat ćemo podjelu videoigara prema Ružić-Baf (2011).

4.1. Avanturističke igre (Adventure Games)

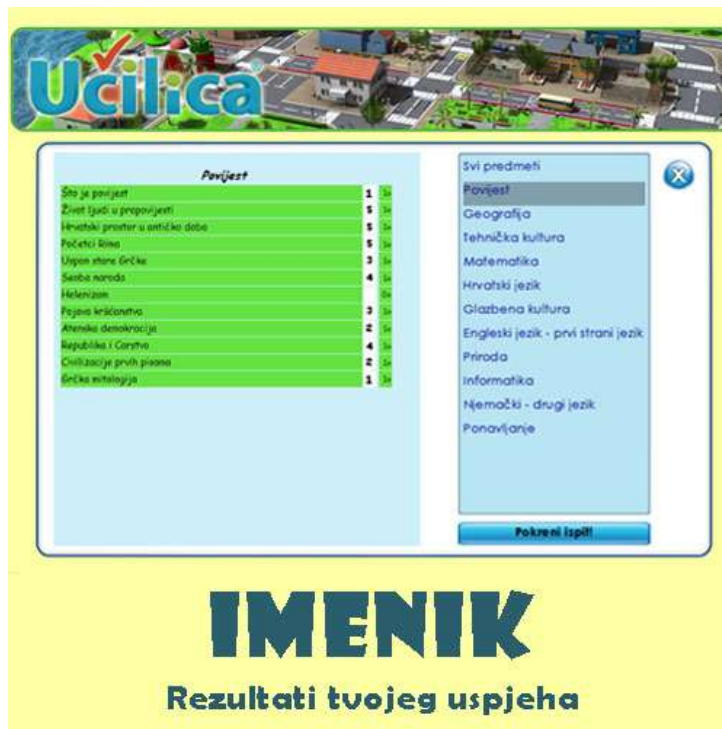
U ovim igrama glavnu ulogu ima igrač koji istražuje i rješava određene zadatke. U počecima avanturističke igre bile su tekstualne, a s vremenom su im se pridodavali vizualni efekti. Svoju najveću popularnost imale su u osamdesetim i ranim devedesetim godinama 20.st. Poznate avanturističke igre su: Day of the Tentacle, Monkey Island, serija igara King's Quest, Myst, Colossal Cave Adventure, te mnoge druge.



Slika 5. Avanturistička igra „Day of the Tentacle“

4.2. Obrazovne igre (Education Games)

Ove igre namijenjene su učenju. Njihova svrha jest naučiti korisnika kako koristiti alate za učenje. Koriste se u predškolskoj i školskoj dobi te ih je moguće podijeliti prema predmetima. U Hrvatskoj jedna od poznatijih obrazovnih igara je igra „Učilica“. Ona obuhvaća gradivo od 1.-8. razreda osnovne škole te se kroz nju može usvajati, ponavljati te provjeriti gradivo.



Slika 6. Obrazovna igra „Učilica“ – izgled imenika

4.3. Igre tučnjave (Fighting Games)

To su igre u kojima je riječ o borbi "1 na 1" između dvaju igrača ili između igrača i računalnog lika. Svoj procvat igre su doživjele u osamdesetim godinama prošlog stoljeća. Najpopularnija igra tog doba koja se igra i danas je Street Fighter. Ostale popularne igre su King of Fighters, Mortal Kombat, Soul Edge, Tekken.



Slika 7. Popularna igra tučnjave „Street Fighter“

4.4. Igre pucanja (First-person Shooter)

Ova vrsta igre su borbe koje uključuju uporabu različitih vrsta projektila i raketa. Igrač je taj koji odabire oružje koje koristi. Igre mogu biti dvodimenzionalne i trodimenzionalne (interakcija okoline i igrača.). Svoju popularnost igre su dosegle u devedesetim godinama prošlog stoljeća. Poznate igre pucanja su Doom, Half-Life, Halo, Call of Duty, Counter - strike i mnoge druge.



Slika 8. Popularna igra „Counter - strike“

4.5. Fiksno pucanje (Fixed Shooter)

Ovo je podskupina akcijskih igara te se u igrama stavljaju na test igračeva brzina i reakcija te je igrač ograničen na jednu os kretanja (npr. od "od ekrana" do "ekrana" – primjer igrica „Space Invaders“). Sadržaj igara podrazumijeva eliminaciju neprijatelja, a neprijatelji mogu biti čovjek, izvanzemaljac ili neki insekti. Primjeri videoigara: Space Invaders, Asteroids, Galaga, Balloon Bomber.



Slika 9. Igrica „Space Invaders“

4.6. Skupne online igre (Massive(Iy) Multiplayer Online Games)

To su mrežne online igre u kojima je moguća komunikacija između igrača i računala, igrača i više igrača te između timova. Popularne igre: Meridian 59, Ultima Online, Fires of Heaven, Afterlife, Hoss, Knight, Online, World of Tanks i druge.



Slika 10. Igra „World of Tanks“

4.7. Interaktivni filmovi (Interactive Movies)

Igrač kontrolira pokrete glavnog lika.

4.8. Muzičke igre (Music Games)

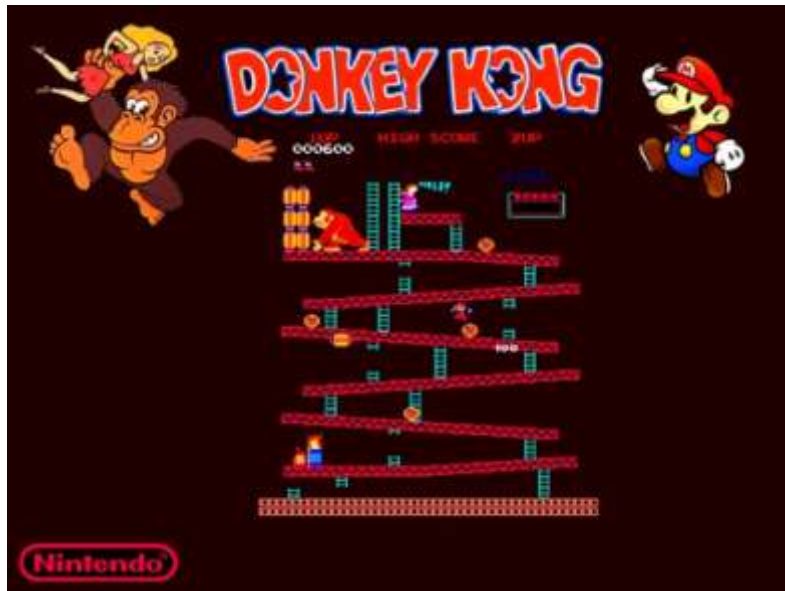
Igrač osmišljava ritmove koristeći tipkovnicu ili igraće kontrolere. Igre su bile popularne u devedesetima. Jedna od zanimljivih činjenica vezanih uz ovu vrstu igara jest da ju je nekoliko američkih škola uvrstilo u svoje kurikulare tjelesnog odgoja. Primjer muzičke igre: Dance Dance Revolution, Band Hero, DJ Hero, Guitar Hero.



Slika 11. Muzička igra „Guitar Hero“

4.9. Platformske igre (Platform Games)

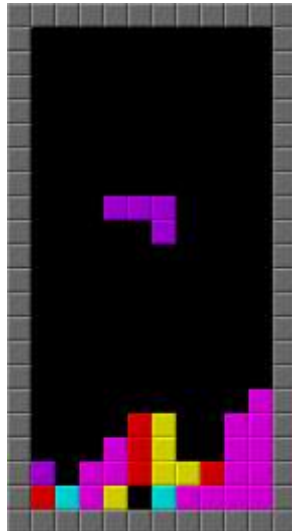
Riječ je o određenim platformama (horizontalno sučelje) na kojima se nalazi igrač. Prelazak na sljedeću platformu igrač ostvaruje preskakanjem, penjanjem, trčanjem. Popularne igre: Donkey Kong, Super Mario Bros, Lode Runner, Crash Bandicoot i druge.



Slika 12. Popularna platformska igra „Donkey Kong“

4.10. Logičke igre (Puzzle)

Cilj igre jest da igrač riješi zadani problem ili zadatak. Ove igre možemo korelirati s edukacijskim i avanturističkim igrama. Najpopularnije igre su i jedne od najomiljenijih igara koje igramo i danas, kao što su bezvremenski Tetris, Mines Weeper, Q-*Bert.



Slika 13. Bezvremenski „Tetris“

4.11. Trkače igre (Racing)

Većina sadržaja igara su izmišljeni, tek poneke mogu sadržavati dijelove stvarnosti. Igrač se nalazi na mjestu vozača te se utrkuje s ostalim vozačima te ima mogućnost da izabere vozilo i po čemu će to vozilo voziti (cesta, zemlja, zrak..) Igre su natjecateljskog karaktera te je većina igara obilježila naše djetinjstvo, poput igara: Gran Turismo, Mario Kart, Crazy Taxi, Driver, Need for Speed i druge.



Slika 14. Igranje iz "prvog lica" – „Gran Turismo“

4.12. Retro igre (Retro Games)

Retro igre poznate kao klasične igre i igre iz stare škole proizvedene od 1970. do 1990. Godine. Ove igre imaju vrlo jednostavno sučelje koje je prvotno osmišljeno za igrače konzole Nintendo. Ovakve igre često susrećemo u zabavnim parkovima na određenim strojevima koje igru pokreću ubacivanjem žetona ili kovanica. Primjeri retro igara su već spomenute Pong, Pac - man.



Slika 15. Izgled popularne igre „Pac-man“

4.13. Igre igranja uloga (Computer Role-Playing Games)

U ovim video igrama igrač ima glavnu ulogu te on kontrolira akcije glavnog lika. Ove igre dijelimo u dvije skupine, na zapadnjačke i istočnjačke. Glavna razlika ovih dviju skupina jest ta da su istočnjačke linearne te u njima igrač ima djelomičnu kontrolu nad sadržajem dok, s druge strane u zapadnjačkim nelinearnim igraču su omogućeni odabir lika i kontrola priče. Primjer ovakvih igara su Diablo, Final Fantasy, Baldur's Gate, Ice Wind Dale Fallout, Fallout 2, Fallout 3, Lunar, World of Warcraft i druge.



Slika 16. Izgled popularne igre „World of Warcraft

4.14. Ozbiljne igre (Serious Games)

U ovim igrama poučava se igrača u raznim životnim situacijama te kako da igrač riješi određeni problem koji mu "stoji" na putu. Tvrtke poput Wall-Marta su osmislile i razvile igru. Prvobitno igre su bile dizajnirane za potrebe vojske te kao takve nisu bile dostupne široj publici. Neke od primjera ozbiljnih igara su: Second Life, US.S.Army's America's Army. Second life igrica ima svoje zakone koje igrači moraju poštovati, moralne vrijednosti i svoj ekonomski poredak.



Slika 17. Izgled igrice „Second life“

4.15. Simulacijske igre (Simulation Games)

Radi se o simulaciji realne ili izmišljene stvarnosti poput letenja, vođenja automobila, stvaranje virtualnih ljudi i slično. U takvim igricama je prisutna kombinacija simulacijskih i strateških igara. To su igre koje su obilježile mladost novim generacijama. Poput legendarnog The Sims, neizostavnog Sims City, SimAnt, SimEarth, Crime and Punishment i druge.



Slika 18. Izgled legendarne igrice „The Sims“

4.16. Sportske igre (Sports)

Kao što samo ime kaže riječ je o igrama u kojima igrač igra neki sport. To su igrice u kojima se igra: nogomet, košarka, američki nogomet, hokej, ragbi, tenis, golf, boks, kuglanje i mnoge druge igre. Sportske igre možemo podijeliti u dvije podskupine, u prvoj se igrač uključuje u određeni sport dok je druga više namijenjena strategiji – igrač se nalazi u ulozi menadžera. Primjeri igara: FIFA Soccer, NBA, NBA Live, NHL, Skateboarding, Snowboarding...



Slika 19. Izgled sportske igre „NBA“

4.17. Strateške igre (Strategy Games)

Sadržaj igre nalaže brzo zaključivanje, snalaženje i osmišljavanje situacija s ciljem pobjede. Igrač razvija strategiju sam ili s timom kako bi pobijedio drugog igrača ili drugi tim. Poznate igre: Warcraft, StarCraft, Magic Series, Fire Emblem, League of Legends, Clash of Clans.



Slika 20. Izgled strateške igrice „League of Legends“

4.18. Horor igre (Survival Horror games)

Ove igre nadahnute su hororom koji se fokusira na preživljavanje karaktera te na prestrašivanje ostalih igrača. Najvažniji sveprisutni element ovih igara je sveprisutni strah. Lik koji vodi kroz cijelu priču odabire igrač. Napredovanje u igri omogućene su uspješno riješenim zagonetkama. Igre su prepune nasilnih i morbidnih scena. Popularne igre: Alone in the Dark, System, Shock, Resident Evil, Silent Hill.



Slika 21. Igra „Resident Evil“

4.19. Pucanje u trećem licu (Third Person Shooter)

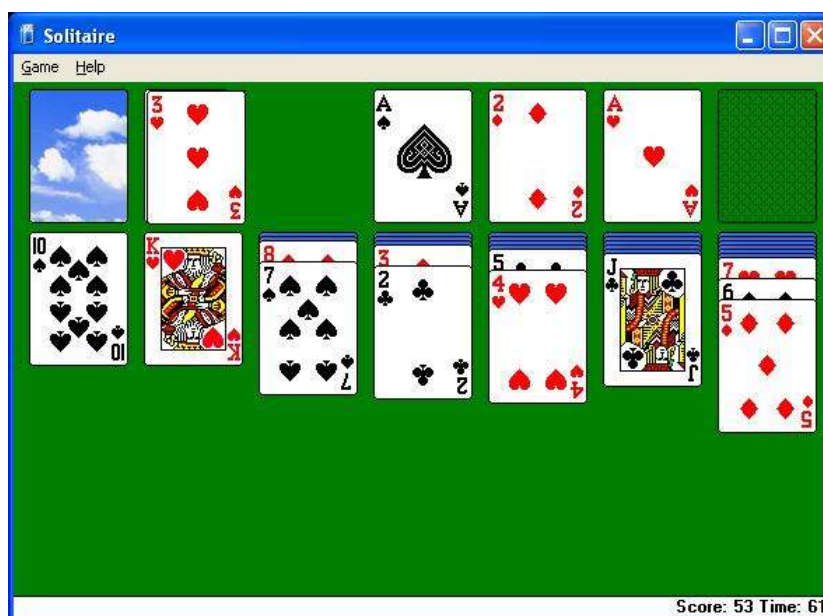
U ovakvoj vrsti igre igrač se nalazi iza lika tj. njegov lik je vidljiv na zaslonu, a sama igra se temelji na "pucačini". To su trodimenzionalne akcijske igre u kojima likovi imaju različite vještine poput plivanja, trčanja, kotrljanja. Popularne igre su: Max Payne, Tomb Rider, Grand Theft Auto, Heretic II, Mafia, Mafia II i druge.



Slika 22. Igrica „Mafia II“

4.20. Tradicionalne igre (Traditional games)

Ovakve igrice nisu slične običnoj igri već su to igre kartanja ili neke igre na ploči. Takve igre nastale su davno prije današnjih igara. Takve igre su dostupne na računalnim programima, te se mogu igrati online i bez internetske mreže. To su igre karti, šaha. Popularne igre: Chess, Solitaire, Othello, Backgammon, Poker i druge.



Slika 23. Popularna igra s kartama „Solitaire“

5. PAN EUROPEAN GAME INFORMATION – „PEGI“

Pan European Game Information ili skraćeno „PEGI“ je alat kojim se uspostavlja koje su igrice prikladne za koju životnu dob. Danas sve više mladih poseže za računalom ili nekim igraćim konzolama kako bi slobodno vrijeme proveli igrajući neke videoigre. Pri kupovini videoigara djeca ne gledaju koje su igre prikladne njihovoj životnoj dobi, a tako i kontrola roditelja pri kupnji videoigara često izostaje (neki razlozi su: neznanje roditelja o nekoj videoigri, nezainteresiranost kod kupnje same videoigre ili nemogućnost kupovine skupih igara). Zato je tu PEGI koji pomaže roditeljima i djeci kako bi kupili djeci prikladnije igrice za njihovu životnu dob. Nastao je 2003.godine te je zamijenio sve ostale do tada ponuđene alate. Koristi se u Europi, u 30 zemalja (Austrija, Danska, Mađarska, Latvija, Norveška, Slovenija, Belgija, Estonija, Island, Litva, Poljska, Španjolska, Bugarska, Finska, Irska, Luksemburg, Portugal, Švedska, Cipar, Francuska, Izrael, Malta, Rumunjska, Švicarska, Češka Republika, Grčka, Italija, Nizozemska, Slovačka Republika, Ujedinjeno Kraljevstvo). Sustav je podržan od strane proizvođača igrica i igraćih konzola, uključujući Sony, Microsoft i Nintendo, kao i izdavača i programera interaktivnih igara u cijeloj Europi (Ružić – Baf, 2011).

PEGI oznake se nalaze na početnoj i stražnjoj strani pakiranja videoigre. Oznaka sadržava brojeve: 3, 7, 12, 16 i 18. One nam govore o prikladnosti sadržaja videoigre (PEGI S.A., 2015).



Slika 24. PEGI oznaka



Slika 25. PEGI oznaka „3“

Sadržaj igara koje su označene oznakom „3“ smatraju se pogodne za sve dobne skupine tj. za djecu koja imaju 3 godine te za djecu iznad 3 godine. Neka nasilja koja su dana u komičnom kontekstu (npr. Zekoslav Mrkva ili Tom i Jerry) su prihvatljivi. Ovakve videoigre ne bi trebale sadržavati nikakve zvukove ili slike koje bi mogle uplašiti malu djecu. Isto tako ne smije sadržavati vulgarne izraze (PEGI S.A., 2015).

Neke popularne igre koje su označene PEGI oznakom „3“ su: EA Sports Fifa, NBA live 16, Plants vs. Zombies 2., Tetris, Bejeweled, SSX, The Simpsons: Tapped Out, Solitaire Blitz, Fantasy Safari, Spy Mouse te mnoge druge (EA, 2016).



Slika 26. Videoigra „Bejeweled 3“ – Broj 1. Puzzle igra



Slika 27. PEGI oznaka „7“

U ovu kategoriju spadaju igre koje bi bile označene s „3“, ali sadrže moguće zastrašujuće prizore i zvukove koji su prihvaćeni u ovoj kategoriji. Sadržaji igara koje su označene oznakom „7“ smatraju se pogodne za dobne skupine od 7 godina te iznad 7 godina (PEGI S.A., 2015).

Neke popularne videoigre koje su označene PEGI oznakom „7“ su: Unravel, Need for Speed Rivals, SimCity Social, Rango, Spare Parts, Spore Hero i druge (EA, 2016).



Slika 28. Videoigra „Need for Speed“ – prikaz auta



Slika 29. PEGI oznaka „12“

U ovu kategoriju spadaju video igre koje pokazuju nasilje s malo više grafike, ali kroz izmišljene likove i bez grafike koje prikazuju nasilja kroz "ljudske" likove ili prepoznatljivih životinja. Golotinja nije dozvoljena u ovoj kategoriji. Uvredljive riječi u ovoj kategoriji moraju biti blage i lišene seksualnih psovki. Sadržaji igara koje su

označene oznakom „12“ smatraju se pogodne za dobne skupine od 12 godina te iznad 12 godina (PEGI S.A., 2015).

Neke popularne igre koje su označene PEGI oznakom „12“ su: EA Sports NHL, The Sims 4, WARP, Star Wars: „The Old Republic“, Need for Speed The Run, NBA JAM: On Fire Edition, Dark Spore, SimCity, Rock Band i druge (EA, 2016).



Slika 30. Videoigra „WARP“ – akcijska puzzle igra



Slika 31. PEGI oznaka „16“

U ovu kategoriju spadaju videoigre u kojima je nasilje (ili prikaz golotinje) prikazano onako kao što bi se očekivalo u stvarnom životu. Prisutna je uporaba vulgarnih izraza, uporaba duhana, droga te prikaz kriminalnih aktivnosti. Sadržaji igara koje su označene oznakom „16“ smatraju se pogodne za dobne skupine od 16 godina te iznad 16 godina (PEGI S.A., 2015).

Neke igre koje su svrstane u kategoriju PEGI „16“ su: Mirror's Edge, Star Wars Battlefront, EA Sports UFC, Titanfall, Battlefield 3: End Game, Crysis 3, The Secret World, Darkspore i druge (EA, 2016).



Slika 32. Videoigra „Crysis 3“ - Procijenite, Prilagodite, Napadnite, Osvetite



Slika 33. PEGI oznaka „18“





U ovu kategoriju spadaju videoigre koje su namijenjene za dobne skupine od 18 te iznad 18 godina. Razina nasilja je dosegla fazu u kojoj ona postaje prikaz bruto nasilje te sadrži elemente određene vrste nasilja. Takvo nasilje tj. bruto nasilje je najteže definirati jer to može biti vrlo subjektivno, no općenito se može svrstati kao prikaz nasilja koje bi gledatelju/igraču izazvalo osjećaj gađenja (PEGI S.A., 2015).


Neke igre koje su označene u kategoriju PEGI „18“ su: Far Cry, Fallout, F.E.A.R. 2, Fight Club, Lucius, Left 4 Dead, The Last of Us, L.A. Noire, Legendary, Limbo, Dishonored, Defiance i druge (MobyGames, 1999).



Slika 34. Videoigra „F.E.A.R. 2“

Osim oznake za dobna ograničenja, na stražnjoj strani pakiranja nalazimo i deskriptore tj. sličice koje pokazuju glavni razlog zašto je igra dobila tu dobnu oznaku. Postoji osam takvih sličica. U Tablici 1. prikazane su sličice i njihova objašnjenja te uz objašnjenja PEGI dobna ograničenja (PEGI S.A., 2015).

SLIČICA	OBJAŠNENJE SLIČICE
	<p>LOŠ RJEČNIK - Može sadržavati vulgarne riječi – psovke, prijetnje, uvrede, vrijeđanja.</p> 
	<p>DISKRIMINACIJA – Igre sadržavaju scene ili materijale koje mogu potaknuti na diskriminaciju - rase, vjere, nacionalnosti, spola, sposobnosti.</p> 





	<p>DROGE – Može prikazivati uporabu, posjedovanje ili prodavanje droge.</p> <p></p>
	<p>STRAH – Može sadržavati previše strašnih i uznemirujućih scena za mlađe igrače.</p> <p></p>
	<p>KOCKANJE – Igre koje potiču ili podučavaju kockanje</p> <p></p>
	<p>SEKS – Igre u kojima je pristutna golotinja, seksualni odnosi ili seksualno privlačenje</p> <p></p>
	<p>NASILJE - Može sadržavati scene gdje su ljudi ozlijeđeni ili umiru upotrebom raznih oružja. Krv je prisutna u scenama.</p> <p></p>
	<p>ONLINE – Igra se može igrati preko interneta</p> <p></p>




Izvor: PEGI S.A. (2015)

6. ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD – „ESRB“

ESRB je neprofitna organizacija koja dodjeljuje ocjene za videoigre, slično kao i alat PEGI kojeg smo objasnili u poglavlju prije. Osnovana je 1994.godine te se koristi u Kanadi i Sad-u. ESRB ocjenjivanje sastoji se od tri dijela: 1. Kategorija ocjenjivanja, 2. Deskriptori sadržaja – ukazuju na sadržaj koji je izazvao određenu ocjenu , 3. Interaktivni elementi (ESRB, 2016).

Kategorija ocjenjivanja sadrži 7 sličica iza kojih stoji objašnjenje sličica. U Tablici 2. su prikazane sličice te njihova objašnjenja (ESRB, 2016).

SLIČICA	OBJAŠNENJE SLIČICE
	RANO DJETINJSTVO – Sadržaj je namijenjen za mlađu djecu
	SVATKO – Sadržaj je pogodan za sve uzraste. Može sadržavati prizore iz crtića, fantastije ili blago nasilje.
	SVATKO (10+) – Sadržaj je uglavnom pogodan za starije od 10 i više od 10 godina. Može sadržavati više prizora crtića, blagog nasilja i blagih vulgarnih riječi.
	TINEJDŽERI – Sadržaj je pogodan za starije od 13 godina. Može sadržavati nasilje, crni humor, minimalno krvi, te blagu uporabu vulgarnih riječi.

	<p>MLADI – Sadržaj je pogodan za starije od 17 godina i više od 17. Može sadržavati intenzivno nasilje, više krvi, seksualni sadržaji te snažna uporaba vulgarnih riječi.</p>
	<p>ODRASLI – Sadržaj je prikladan samo za odrasle osobe od 18 godina i više od 18. Može sadržavati dugotrajne scene intenzivnog nasilja, dobre grafike seksualnih sadržaja, te scene kockanja</p>
	<p>Ova sličica nije još u upotrebi. Koristi se samo u oglašavanju, marketingu i u promotivne svrhe.</p>

Izvor: ESRB (2016)

Deskriptori sadržaja tj. opis i pregled riječi u videoigrama (ESRB, 2016)

- Alkohol reference – reference ili slike alkoholnih pića
- Animirana krv – nerealne slike krvi
- Krv – prikaz krvi
- Krv i sakaćenje – prikaz krvi i sakaćenje dijelova tijela
- Nasilje u crtićima – nasilje u crtiću, nasilje između crtanih junaka
- Komični nestašluci – prikaz ili dijalog koji sadrže urnebesni ili sugestivan humor
- Crni humor – prikaz ili dijalog koji upućuje na vulgarne nestašluke
- Reference na droge – reference ili slike ilegalnih droga
- Fantazijsko nasilje – nasilje fantazijske prirode koje uključuje ljudske i neljudske likove u situacijama koje je lako razlikovati od stvarnog života
- Intenzivno nasilje – grafički realan prikaz fizičkog sukoba; uključuje realnu krv, oružje, prikaz ljudskih ozljeda i smrt
- Jezik – blago do umjereno korištenje psovki
- Riječi pjesama – blage reference na vulgarnost, seksualno nasilje, alkohola i droga u pjesmi

- Zreli humor – prikazi i dijalozi koji uključuju humore za odrasle
- Golotinja – grafički ili dugotrajni prikazi golotinje
- Djelomična golotinja – kratki ili djelomični prikaz golotinje
- Stvarno kockanje – igrač može kockati i kladiti se sa stvarnim novcem
- Seksualni sadržaji – može sadržavati djelomičnu golotinju te seksualne sadržaje
- Seksualne teme – reference koje se odnose na seksualne sadržaje i seksualnost
- Seksualno nasilje – prikazi silovanja ili drugih nasilnih seksualnih radnji
- Simulirano kockanje – igrač može kockati bez kladionica tako da ne koristi pravi ili virtualni novac
- "Snažan" jezik – eksplicitna i česta upotreba psovki
- "Snažne" riječi pjesama – eksplicitne ili česte reference na vulgarnost, nasilje, seks, alkohol ili droge u pjesmama
- Jak seksualan sadržaj – eksplicitni i česti prikazi seksualnog ponašanja i golotinje
- Sugestivne teme – blage provokativne reference
- Duhanski proizvodi – slike duhanskih proizvoda ili poziv na pušenje
- Korištenje alkohola – konzumacija alkohola
- Korištenje droga – konzumacija ilegalnih droga
- Korištenje duhana – pušenje
- Nasilje – Scene koje sadržavaju agresivne konflikte uz prikaz krvi
- Reference na nasilje – reference nasilnih sadržaji

Interaktivni elementi (ESRB, 2016)

- Dijeljenje informacija – Pokazuju da se informacije odobrene od strane korisnika (npr. e-mail, adresa, broj telefona, broj kartice) dijeli s trećim stranama
- Dijeljenje lokacije – uključuje mogućnost dijeljenja korisnikove lokacije s ostalim korisnicima

- Interakcija korisnika – moguća izloženost nefiltriranog korisničkog sadržaja, uključujući komunikacija više korisnika i dijeljenje medija putem društvenih i ostalih mreža
- Digitalna kupovina – omogućena nabava digitalnih dobara ravno iz aplikacije (npr. kupovina dodatnih sadržaja igre, razine, preuzimanje glazbe)
- Neograničen internet – proizvod omogućuje pristup internetu
(http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx)

7. UTJECAJI VIDEOIGARA NA IGRAČE

Kako videoigre utječu na one koji igraju? Kako videoigre utječu na najmlađe igrače? Nakon što je navedena podjela videoigara vidi se djecu mogu zainteresirati mnoge igre koje već stoljećima zabavljaju djecu, a to su one igre koje zahtijevaju borbenost, pustolovinu te oponašanje odraslih. Prvo će se argumentirati pozitivni utjecaji, a zatim negativni utjecaji videoigara koje navode Pietra i Laniado (2005).

7.1. Pozitivni utjecaji igranja videoigara

1. Videoigre potiču misaone procese i asocijativno mišljenje

Kada bi se uspoređivala statična slika i dinamična slika na ekranu uočili bi da slike na ekranu imaju širok spektar boja, dinamične su, u stalnom pokretu. Takve dinamične slike ne ostavljaju gledatelja ravnodušnim već privlače pozornost. Gledatelj prati svaku promjenu, svjestan je svake promjene jačine glazbe, glasa te prizora koji se neprestano mijenja. Tako se kod gledatelja stvara njegova vlastita svjesnost o stvarnosti smatra psiholog Jean Piaget. No razlika između statične i dinamične slike nije samo u bojama, glazbi, prizorima već i u simbolima koje dinamična slika sadrži. Na ekranu se mogu vidjeti simboli ili ikone koje daju mogućnost pregleda što se u njima nalazi, poput kutije u kojoj se drži nešto i te se ne zna što je to ako se ne otvori kutija (Laniado, Pietra, 2005).

2. Videoigre podupiru intuiciju i hipotetično mišljenje

Kada krene s igranjem videoigara, nema pravila kako će se igrati s „likom“ kojeg se izabere ili koji je određen. Svaki igrač ponašanje svog „lika“ mora samostalno otkriti promatranje bez nekog prethodnog istraživanja. Time se kod igrača trebaju aktivirati induktivni procesi. Jerome Bruner navodi da se u videoigramama može napredovati tako da prvo treba osmisliti sve mogućnosti, a onda se te mogućnosti primjenjuju (Laniado, Pietra, 2005).

3. Videoigre pospješuju koordinaciju pokreta

Osim što igrač gleda što se događa na ekranu, on mora i aktivirati ostala osjetila i tako ih sve uskladiti. Videoigre zahtijevaju da igrač drži ruke na tipkovnici i tako upravlja svojim junakom ili da u ruke uzme neku igraću konzolu naprimjer gamepad uređaj. Time igrač usklađuje pokrete ruku gledajući ono što se događa u videoigri. Same videoigre u većini slučajeva zahtijevaju od igrača brze reflekse navode Laniado, Pietra (2005). U nekim provedenim istraživanjima spoznalo se da igrači koji igraju videoigre mogu zamisliti rotaciju trodimenzionalnih predmeta u nekom prostoru bolje nego ostali koji ne igraju videoigri. Isto tako Laniado, Pietra (2005) navode primjer koji kaže da su bolji oni kirurzi koji su od ranije životne dobi igrali videoigre jer su daleko sposobniji u izvršavanju nekih intervencija (intervencija putem nekog TV prijarnika) na daljinu nego ostali.

4. Videoigre oslobađaju osjećaje

U videoigramama koje su svrstane u igre igranja uloga (*eng. role playing games*) igrač mora preuzeti ulogu svog „junaka“. Takve igrice zahtijevaju da igrač bude emotivno uključen. On mora odabrati izgled svog junaka te odabrati neke ponuđene osobine, ali pri tome svemu igrač mora poštovati pravila. Igrač ulazi u virtualni trodimenzionalni prostor te se poistovjećuje s junakom kojeg igra, s njegovim osjećajima. Sam igrač nalazi se unutar jedne zamišljene priče te mu to daje slobodu da iskaže osjećaje radosti, tuge, ljutnje, ljubomore, zavisti i druge osjećaje (Laniado, Pietra 2005).

5. Videoigre nude trenutačnu nagradu

U mnogim videoigramama igrač ima mogućnost prelaska s jednog lakšeg nivoa na sljedeći malo teži nivo. No da bi dobio tu mogućnost igrač mora skupiti određeni broj bodova. Tek kad skupi taj određeni broj bodova igrač može slobodno prijeći na sljedeći nivo (Laniado, Pietra 2005).

7.2. Negativni utjecaji igranja videoigara

1. Virtualni idoli

Kao što se može imati nekog glazbenika ili glumca za idola tako se može naći idol u videoigrama. Opasno je kad igrač igra neku videoigru gdje njegov idol mora biti kriminalac kako bi zadovoljio uvjete same videoigre. Igrač preuzima pokrete svog junaka iz igrice, njegov stil oblačenja, govor i sve što se povezuje s njegovim junakom u videoigri (Laniado, Pietra 2005).

2. Trend

One videoigre koje su popularne u društvu te zauzimaju visoku poziciju na ljestvicama postaju meta industrija koje se bave proizvodnjom majica, ruksaka, igračkica, čokolada. Na tim proizvodima mogu se pronaći junaci iz takvih videoigara te igrači koji su zaraženi tom igricom žele biti u trendu te kupuju takve stvari kako bi se uklopili u svoje virtualno „društvo“ (Laniado, Pietra 2005).

3. Virtualno i stvarno nasilje

Kada se postavi pitanje koliko virtualno nasilje utječe na igrača, onda su odgovori psihologa da videoigre potiču nasilno ponašanje, postaju imuni na nasilje te svijet gledaju kao opasno mjesto navode Laniado, Pietra (2005). Tako igrači nesvjesno stvaraju agresiju prema ostalim ljudima oko sebe. Isto tako u videoigrama se često nagrađuje nasilje dobivanjem dodatnih sredstva u videoigri ili može prijeći na novu razinu. Tako se u jednom ogledu objavljenom 1998. pisalo da je glavni cilj takve videoigre ubiti svog protivnika, pobijediti i sakupiti određene bodove za smrt protivnika.

8. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA

Istraživanje je provedeno na Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli. Ispitano je 55 ispitanika na Fakultetu za odgojne i obrazovne znanosti. Sudjelovali su studenti prve, treće i pete godine od kojih je 52 ispitanika ženskog roda, a 3 ispitanika je muškog roda. Kroz daljnji tekst vidjet će se cilj, metode rada te sami rezultati istraživanja.

8.1. Cilj istraživanja

Cilj istraživanja bio je vidjeti mišljenja i stavove studenata prve, treće i pete godine o igranju online videoigara, koje online videoigre studenti igraju, koliko vremena tjedno i vikendom provedu igrajući online videoigre, smatraju li se ovisnima o igranju online videoigara te troše li pravi novac kako bi napredovali u online videoigri.

8.2. Metode rada

Za potrebe ovog rada istraživanje je provedeno među studentima prve, treće i pete godine Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli, Fakulteta za odgojne i obrazovne znanosti. Uzorak ispitanika čine 55 studenata, podijeljeni po spolu i godini studiranja, od kojih je 52 ispitanika ženskog roda te 3 ispitanika muškog roda. Anketni upitnik sadržavao je 10 pitanja te su za svako pitanje postavljene varijable.

Pitanja i tvrdnje su sljedeće:

1. Spol (Spol)
2. Godina studija (Godstudij)
3. Igrate li online videoigre? (Ionlinevigre)
4. Koje online videoigre igrate? (KOnVideol)
5. Koliko vremena tjedno ste proveli igrajući tu igru? (VTVideoigre)
6. Koliko vremena vikendom ste proveli igrajući tu igru? (VVvideoigre)
7. Jest li član nekog klana? (Clanklana)
8. Jeste li kupovali dodatke u igrama? (životi, žetoni, novce, opremu...)
(Kdodacigre)
9. U kojem djelu dana ste aktivniji u igranju? (Aktivnostigre)

10. Smatrate li se ovisnikom o igranju online videoigara? (Ovisnikoigra)

Anketni upitnik je proveden tako da su ga ispitanici, studenti, ispunjavali dobrovoljno i anonimno.

8.3. Rezultati istraživanja

Tablica 1. prikazuje da 100,0% ispitanika muškog roda (u daljnjem tekstu studenti) igra online videoigre, dok 30,8% ispitanika ženskog roda (u daljnjem tekstu studentice) također igra videoigre. 69,2% studentica izjasnilo se kako ne igraju online videoigre.

Tablica 1. Igrate li online videoigre?

Crosstab					
			Ionlineigre		Total
			Da	Ne	
Spol	Musko	Count	3	0	3
		% within Spol	100,0%	0,0%	100,0%
	Zensko	Count	16	36	52
		% within Spol	30,8%	69,2%	100,0%
Total		Count	19	36	55
		% within Spol	34,5%	65,5%	100,0%

U Tablici 2. vide se odgovori na pitanje „koje online videoigre studenti igraju“, rezultati pokazuju sljedeće. Jedan student, koji čini 33,3% igra igru Clash of Clans, dok 66,7% studenata igra neku drugu igru pod nazivima: World of Tanks, Battlefield. 17,6% studentica igra igru League of Legends, FarmVille igra 5,9%, Clash of Clans se nije proslavio među ženskom populacijom. Bubble Shooter igra 29,4% studentice dok druge gore spomenute igre igra njih 47,1%.

Tablica 2. Koje online videoigre igrate?

Crosstab								
			KOnVideol					Total
			League Of Legends	FarmVille	Clash Of Clans	Bubble Shooter	Drugo	
Spol	Musko	Count	0	0	1	0	2	3
		% within Spol	0,0%	0,0%	33,3%	0,0%	66,7%	100,0%
	Zensko	Count	3	1	0	5	8	17
		% within Spol	17,6%	5,9%	0,0%	29,4%	47,1%	100,0%
Total		Count	3	1	1	5	10	20
		% within Spol	15,0%	5,0%	5,0%	25,0%	50,0%	100,0%

Tablica 3. prikazuje koliko su ispitanici vremena tjedno proveli igrajući videoigru. 66,7% ispitanika kaže kako tjedno igraju 1 sat, njih 33,3% igraju igru 3 sata. 41,2% studentica igru igra 1 sat dnevno, 2 sata dnevno igra 29,4%, 3 sata svega 5,9% te više od 5 sati igrajući online videoigre provede njih 23,5%.

Tablica 3. Koliko vremena tjedno ste proveli igrajući tu igru?

Crosstab							
			VTVideoigre				Total
			1 sat	2 sata	3 sata	Vise od 5 sati	
Spol	Musko	Count	2	0	1	0	3
		% within Spol	66,7%	0,0%	33,3%	0,0%	100,0%
	Zensko	Count	7	5	1	4	17
		% within Spol	41,2%	29,4%	5,9%	23,5%	100,0%
Total		Count	9	5	2	4	20
		% within Spol	45,0%	25,0%	10,0%	20,0%	100,0%

Iz Tablice 4. se iščitava da jedan ispitanik ili 33,3% videoigru vikendom igra 1 sat, 2 sata vikendom igra se također jedan ispitanik, 33,3%, 3 sata se igra 33,3% studenata što je isto samo 1 ispitanik. Kod ženske populacije ispitanika vrijeme provedeno igrajući se vikendom je raznoliko. Tako njih 41,2% studentica provede igrajući se

vikendom 1 sat, 29,4% studentica potroši 2 sata vikendom na igranje, 3 sata se igra njih 11,8% te više od 5 sati 3 studentice što čini 17,6%.

Tablica 4. Koliko vremena vikendom ste proveli igrajući tu igru?

Crosstab							
			VVvideoigre				Total
			1 sat	2 sata	3 sata	Vise od 5 sati	
Spol	Musko	Count	1	1	1	0	3
		% within Spol	33,3%	33,3%	33,3%	0,0%	100,0%
	Zensko	Count	7	5	2	3	17
		% within Spol	41,2%	29,4%	11,8%	17,6%	100,0%
Total		Count	8	6	3	3	20
		% within Spol	40,0%	30,0%	15,0%	15,0%	100,0%

Članstvo u klanovima vidi se iz Tablice 5. koja pokazuje kako 33,3% studenata je član klana u inozemstvu te 2 studenta odnosno 66,7% nije član ni jednog klana. 100,0%, odnosno 39 studentica nisu član ni jednog klana.

Tablica 5. Jeste li član nekog klana?

Crosstab					
			Clanklana		Total
			U inozemstvu	Nisam	
Spol	Musko	Count	1	2	3
		% within Spol	33,3%	66,7%	100,0%
	Zensko	Count	0	39	39
		% within Spol	0,0%	100,0%	100,0%
Total		Count	1	41	42
		% within Spol	2,4%	97,6%	100,0%

Tablica 6. prikazuje jesu li ispitanici kupovali dodatke u igrama. 100,0% ispitanika muške populacije kaže da nije kupovalo dodatke u videoigrama dok 2,7% odnosno 1

studentica je kupovala dodatke u videoigrama. Njih 97,3% nije nikad kupovalo dodatke u videoigrama.

Tablica 6. Jeste li kupovali dodatke u igrama? (Životi, žetoni, novce, opremu...)

Crosstab					
			Kdodacigre		Total
			Da	Ne	
Spol	Musko	Count	0	3	3
		% within Spol	0,0%	100,0%	100,0%
	Zensko	Count	1	36	37
		% within Spol	2,7%	97,3%	100,0%
Total		Count	1	39	40
		% within Spol	2,5%	97,5%	100,0%

Tablica 7. prikazuje aktivnost igranja u određenom djelu dana. Popodne igra 33,3% studenata, dok noću voli igrati 66,7% studenata. 5,0% studentica igra ujutro, 35,0% njih igra popodne, te 60,0% studentica je noćni tip i videoigre igra noću.

Tablica 7. U kojem djelu dana ste aktivniji u igranju?

Crosstab						
			Aktivnostigre			Total
			Ujutro	Popodne	Nocu	
Spol	Musko	Count	0	1	2	3
		% within Spol	0,0%	33,3%	66,7%	100,0%
	Zensko	Count	1	7	12	20
		% within Spol	5,0%	35,0%	60,0%	100,0%
Total		Count	1	8	14	23
		% within Spol	4,3%	34,8%	60,9%	100,0%

Smatraju li se ispitanici ovisni o igranju online videoigara prikazuje Tablica 8. Svi muški ispitanici, njih 3, što čini 100%, ne smatraju se ovisnim o igranju videoigara. 2,4% ili 1 studentica smatra se ovisnom o igranju online videoigara dok njih 97,6% se ne smatra ovisnima.

Tablica 8. Smatrate li se ovisnikom o igranju online videoigara?

Crosstab					
			Ovisnikoigra		Total
			Da	Ne	
Spol	Musko	Count	0	3	3
		% within Spol	0,0%	100,0%	100,0%
	Zensko	Count	1	41	42
		% within Spol	2,4%	97,6%	100,0%
Total		Count	1	44	45
		% within Spol	2,2%	97,8%	100,0%

Nakon analize studenata po spolu, slijedi analiza studenata po godini studija. Tvrdnje i pitanja jednaka su kao i u prethodnim analiziranim tablicama.

Tablica 9. prikazuje kako 29,0% studenata prve godine igra online videoigre dok njih 71,0% ne igra videoigre. Na trećoj godini nitko, 100%, ne igra videoigre. Peta godina pokazuje kako njih 55,6% igra online videoigre dok s druge strane njih 44,4% ne igra videoigre. Vrijednost χ^2 testa ($\text{Hi kvadrat} = 7,824(\text{df}=2)$, $p=0,02$) pokazala se većom od granične vrijednosti na drugom stupnju slobode pa ove podatke možemo smatrati značajnima.

Tablica 9. Igrate li online videoigre?

Crosstab					
			Ionlineigre		Total
			Da	Ne	
Godstudij	1 godina	Count	9	22	31
		% within Godstudij	29,0%	71,0%	100,0%
	3 godina	Count	0	6	6
		% within Godstudij	0,0%	100,0%	100,0%
	5 godina	Count	10	8	18
		% within Godstudij	55,6%	44,4%	100,0%
Total		Count	19	36	55
		% within Godstudij	34,5%	65,5%	100,0%

U Tablici 10. vidi se kako na prvoj godini 33,3% ispitanika igra igru League of Legends, Clash of Clans igra 11,1% te druge videoigre poput World of Tanks, Battlefield igra 55,6%. Na trećoj godini, usprkos prethodnoj tablici da nitko ne igra, igru Bubble Shooter ipak igra 1 ispitanik. Na petoj godini 10,0% studenata igra online igru FarmVille, Bubble Shooter igra njih 40,0%, a preostalih 50,0% igraju druge videoigre. Vrijednost χ^2 testa (Hi kvadrat=13,362 (df=8), p=0,10) pokazala se manjom od granične vrijednosti pa ove podatke ne možemo smatrati značajnima.

Tablica 10. Koje online videoigre igrate?

Crosstab								
			KOnVideol					Total
			League Of Legends	FarmVille	Clash Of Clans	Bubble Shooter	Drugo	
Godstudij	1 godina	Count	3	0	1	0	5	9
		% within Godstudij	33,3%	0,0%	11,1%	0,0%	55,6%	100,0%
	3 godina	Count	0	0	0	1	0	1
		% within Godstudij	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	100,0%
	5 godina	Count	0	1	0	4	5	10
		% within Godstudij	0,0%	10,0%	0,0%	40,0%	50,0%	100,0%
Total		Count	3	1	1	5	10	20
		% within Godstudij	15,0%	5,0%	5,0%	25,0%	50,0%	100,0%

U Tablici 11. vidi se kako na prvoj godini tjedno igrajući online videoigre 1 sat provodi 55,6%, 2 sata provodi 11,1%, 3 sat također 11,1%, a više od 5 sati tjedno igrajući provede 22,2% ispitanika. Na trećoj godini 1 ispitanik igra 1 sat tjedno. Dok na petoj godini 1 sat tjedno igra 30,0%, 2 sata 40,0%, 3 sata 10,0%, te igrajući više od 5 sati tjedno njih 20,0%. Vrijednost χ^2 testa (Hi kvadrat=5,348 (df=6), p=0,50) pokazala se manjom od granične vrijednosti pa ove podatke ne možemo smatrati značajnima.

Tablica 11. Koliko vremena tjedno ste proveli igrajući tu igru?

Crosstab							
			VTVideoigre				Total
			1 sat	2 sata	3 sata	Vise od 5 sati	
Godstudij	1 godina	Count	5	1	1	2	9
		% within Godstudij	55,6%	11,1%	11,1%	22,2%	100,0%
	3 godina	Count	1	0	0	0	1
		% within Godstudij	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%
	5 godina	Count	3	4	1	2	10
		% within Godstudij	30,0%	40,0%	10,0%	20,0%	100,0%
Total		Count	9	5	2	4	20
		% within Godstudij	45,0%	25,0%	10,0%	20,0%	100,0%

Koliko vremena vikendom studenti provedu igrajući online videoigru prikazuje Tablica 12. Jedan sat vikendom se igra 22,2% studenata prve godine, 44,4% njih se igra 2 sata, 3 sata igrajući provede 11,1% dok više od 5 sati 22,2% studenata prve godine. Jedan ispitanik treće godine igra se 2 sata vikendom. Na petoj godini 60,0% ispitanika se igra vikendom 1 sat, 10,0% 2 sata vikedom, 3 sata se igra 20,0%, dok se više od 5 sati vikendom igra zabavlja 10,0%. Vrijednost χ^2 testa (Hi kvadrat=8,558 (df=6), p=0,20) pokazala se manjom od granične vrijednosti pa ove podatke ne možemo smatrati značajnima.

Tablica 12. Koliko vremena vikendom ste proveli igrajući tu igru?

Crosstab							
			VVvideoigre				Total
			1 sat	2 sata	3 sata	Vise od 5 sati	
Godstudij	1 godina	Count	2	4	1	2	9
		% within Godstudij	22,2%	44,4%	11,1%	22,2%	100,0%
	3 godina	Count	0	1	0	0	1
		% within Godstudij	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	100,0%
	5 godina	Count	6	1	2	1	10
		% within Godstudij	60,0%	10,0%	20,0%	10,0%	100,0%
Total		Count	8	6	3	3	20
		% within Godstudij	40,0%	30,0%	15,0%	15,0%	100,0%

U Tablici 13. vidi se jesu li studenti članovi nekog klana, bilo u Hrvatskoj ili inozemstvu. Tako na prvoj godini nitko nije član nijednog klana, na trećoj godini situacija je ista sa 100,0% ispitanika koji nisu članovi klana. Peta godina prikazuje 8,3% ispitanika, odnosno 1 ispitanik koji je član klana u inozemstvu, te 91,7% onih koji nisu članovi klana. Vrijednost χ^2 testa (Hi kvadrat=3,219 (df=2), p=0,20) pokazala se manjom od granične vrijednosti pa ove podatke ne možemo smatrati značajnima.

Tablica 13. Jeste li član nekog klana?

Crosstab					
			Clanklana		Total
			U inozemstvu	Nisam	
Godstudij	1 godina	Count	0	28	28
		% within Godstudij	0,0%	100,0%	100,0%
	3 godina	Count	0	2	2
		% within Godstudij	0,0%	100,0%	100,0%
	5 godina	Count	1	11	12
		% within Godstudij	8,3%	91,7%	100,0%
Total		Count	1	41	42
		% within Godstudij	2,4%	97,6%	100,0%

Kupovinu dodataka u igrama među studentima prve, treće i pete godine prikazuje Tablica 14. Na prvoj godini nitko ne kupuje dodatke u videoigrama, isto tako je i na trećoj godini, dok je svega jedan ispitanik pete godine, što čini 8,3%, kupovao dodatke u videoigrama. Njih 91,7% ispitanika pete godine nije kupovalo dodatke u videoigrama. Vrijednost χ^2 testa (Hi kvadrat=3,219 (df=2), p=0,20) pokazala se manjom od granične vrijednosti pa ove podatke ne možemo smatrati značajnima.

Tablica 14. Jeste li kupovali dodatke u igrama? (Životi, žetoni, novce, opremu,...)

Crosstab					
			Kdodacigre		Total
			Da	Ne	
Godstudij	1 godina	Count	0	26	26
		% within Godstudij	0,0%	100,0%	100,0%
	3 godina	Count	0	2	2
		% within Godstudij	0,0%	100,0%	100,0%
	5 godina	Count	1	11	12
		% within Godstudij	8,3%	91,7%	100,0%
Total		Count	1	39	40
		% within Godstudij	2,5%	97,5%	100,0%

Tablica 15. prikazuje u kojem djelu dana su studenti prve,treće i pete godine aktivniji u igranju videoigara. Na prvoj godini 50,0% ispitanika aktivnije je popodne, dok ostalih 50,0% kaže da više voli igrati videoigre noću. Na trećoj godini 1 ispitanik što čini 100% kaže da igra popodne videoigre. 10,0% studenata pete godine igra ujutro, 10,0% popodne te 80,0% preferira igranje videoigara noću. Vrijednost χ^2 testa (Hi kvadrat=7,779 (df=4), $p=0,10$) pokazala se manjom od granične vrijednosti pa ove podatke ne možemo smatrati značajnima.

Tablica 15. U kojem djelu dana ste aktivniji u igranju?

Crosstab						
			Aktivnostigre			Total
			Ujutro	Popodne	Nocu	
Godstudij	1 godina	Count	0	6	6	12
		% within Godstudij	0,0%	50,0%	50,0%	100,0%
	3 godina	Count	0	1	0	1
		% within Godstudij	0,0%	100,0%	0,0%	100,0%
	5 godina	Count	1	1	8	10
		% within Godstudij	10,0%	10,0%	80,0%	100,0%
Total		Count	1	8	14	23
		% within Godstudij	4,3%	34,8%	60,9%	100,0%

U Tablici 16. vidi se smatraju li se ispitanici studenti ovisnicima o igranju online videoigara. 100,0% ispitanih na prvoj godini ne smatra se ovisnima kao ni 100,0% ispitanih na trećoj godini. Tek 1 student pete godine, odnosno 7,1% ispitanih smatra se ovisnikom o igranju videoigara, a 92,9% ispitanika pete godine ne smatra se ovisnima. Vrijednost χ^2 testa (Hi kvadrat=2,706 (df=2), p=0,10) pokazala se manjom od granične vrijednosti pa ove podatke ne možemo smatrati značajnima.

Tablica 16. Smatrate li se ovisnikom o igranju online videoigara?

Crosstab					
			Ovisnikoigra		Total
			Da	Ne	
Godstudij	1 godina	Count	0	29	29
		% within Godstudij	0,0%	100,0%	100,0%
	3 godina	Count	0	2	2
		% within Godstudij	0,0%	100,0%	100,0%
	5 godina	Count	1	13	14
		% within Godstudij	7,1%	92,9%	100,0%
Total		Count	1	44	45
		% within Godstudij	2,2%	97,8%	100,0%

ZAKLJUČAK

Danas se među videoigrama može pronaći za svakog ponešto. Svijet videoigara vrvi podjelama različitog tipa. Usprkos PEGI i ESRB sustavu rangiranja videoigara po životnoj dobi te sadržaju i dalje dolazi do istog problema – nitko ne kontrolira dobnu skupinu koja koristi videoigre neprimjerenog sadržaja, posebno kada je riječ o piratskim videoigrama, gdje posebice roditelji i učitelji nemaju nikakav uvid u sadržaj videoigre. No, igra se može provjeriti koristeći neki od sustava za rangiranje videoigara (primjerice PEGI ILI ESRB). Tko to treba kontrolirati i zašto se to ne kontrolira treba poprimiti veću važnost nego što ima do sad. Zadaće bi prije svega trebala biti usmjerena ka permanentnoj edukaciji roditelja i svih osoba uključenih u odgojni i obrazovni proces u svrhu pravilne uporabe video igara kako u odgojnom i obrazovnom procesu tako i u slobodno vrijeme učenika. Promatrajući pozitivne i negativne utjecaje videoigara može se zaključiti kako usprkos dobrim utjecajima poput razvijanje misaonih procesa, samopouzdanja, razvoja kreativnosti, mašte, logičkog mišljenja i zaključivanja, koordinacije pokreta, oslobađanje osjećaja te davanje nagrada postoje i "ružna" strana videoigara. Nikako se ne smije zapostaviti ni mogućnost ovisnosti o videoigrama, koja je danas vrlo česta, a vidljiva je u sve većem broju otvaranja klinika o odvikavanju o videoigrama. Koliko god to banalno i smiješno zvučalo, svijet broji upravo mnogo ovisnosti novog doba – ovisnost o videoigrama. Svijetli primjer pružaju studenti „Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli“ koji svijet videoigre te pojam života u istoj ne shvaćaju previše ozbiljno te ne pridaju veliku pozornost tome, osim u svrhu integriranja videoigara u procesu odgoja i obrazovanja, vodeći računa o vremenu provedenom za računalom te adekvatnoj uporabi igara vodeći računa svakako o vještinama i kompetencijama (posebno digitalnim kompetencijama) djeteta, ergonomskim postavkama i adekvatnosti. tj. pedagoško-didaktičko-informacijsko-komunikacijski kvalitetno osmišljenoj videoigri.

LITERATURA

KNJIGE

1. Laniado, N., Pietra G., (2005.) *Naše dijete, videoigre, Internet i televizija*. Rijeka: studio TiM (40-52)
2. Radetić – Paić, M., Ružić – Baf, M., Zuliani, Đ., (2011) *Poremećaji nedovoljno kontroliranog ponašanja sa psihološkog, socijalnopedagoškog te informacijskog aspekta*. Zagreb: Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu (90-109)
3. Sušanj, D., (2002.) *PC računala iznutra i izvana*. Zagreb: Bug & SysPrint (371-379)

KORIŠTENE INTERNETSKE STRANICE

1. EA (2016.) *PEGI 3+* [mrežni izvor: <http://www.ea.com/uk/pegi-3#4>] [Pristupljeno 15.04.2016.]
2. EA (2016.) *PEGI 7+* [mrežni izvor: <http://www.ea.com/uk/pegi-7#4>] [Pristupljeno 15.04.2016.]
3. EA (2016.) *PEGI 12+* [mrežni izvor: <http://www.ea.com/uk/pegi-12#4>] [Pristupljeno 15.04.2016.]
4. EA (2016.) *PEGI 16+* [mrežni izvor: <http://www.ea.com/uk/pegi-16#4>] [Pristupljeno 15.04.2016.]
5. ESRB (2016.) *About ESRB* [mrežni izvor: <http://www.esrb.org/about/>] [Pristupljeno: 16.04.2016]
6. ESRB (2016) *ESRB Ratings* [mrežni izvor: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx] [Pristupljeno: 16.04.2016.]
7. Mikić, K., (2007.) *Sažeti pregled povijesti računalnih videoigara* [mrežni izvor: http://www.hfs.hr/nakladnistvo_zapis_detail.aspx?sif_clanci=1877#.V2sed_mL Tcs] [Pristupljeno: 09.04.2016.]
8. MobyGames (2016) *PEGI Rating : 18* [mrežni izvor: <http://www.mobygames.com/attribute/sheet/attributeId,426/offset,300/so,0a/>] [Pristupljeno 20.04.2016.]

9. PEGI S.A. (2015.) *About PEGI* [mrežni izvor:
<http://www.pegi.info/en/index/id/33/>] [Pristupljeno: 16.04.2016]

POPIS ILUSTRACIJA

1. Slika 1. Izgled „retro“ palice/joystickm [mrežni izvor:
http://www.ohgizmo.com/wp-content/uploads/2009/05/usb_joystick.jpg
[Preuzeto: 23.04.2016.]
2. Slika 2. Joystick force feedback [mrežni izvor:
http://www.thrustmaster.com/sites/default/files/imagecache/media_large/product/FFBjoystickProduct800x600.jpg] [Preuzeto: 23.04.2016.]
3. Slika 3. Gamepad za „Playstation“ [mrežni izvor: <http://cdn.osxdaily.com/wp-content/uploads/2014/12/playstation-3-controller.jpg>] [Preuzeto: 23.04.2016.]
4. Slika 4. Volan i pedale (force feedback) [mrežni izvor: http://www.sat-multimedia.com/wp-content/uploads/2015/06/G29_BOB_Wheel_Pedal_72_dpi1.jpg] [Preuzeto: 23.04.2016.]
5. Slika 5. Avanturistička igra „Day of the Tentacle“ [mrežni izvor:
<http://cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/388210/header.jpg?t=1464804872>] [Preuzeto: 23.04.2016.]
6. Slika 6. Obrazovna igra „Učilica“ – izgled imenika [mrežni izvor:
<http://www.ucilica.tv/onlineshop/image/cache/data/imenik-500x500.jpg>
[Preuzeto: 23.04.2016.]
7. Slika 7. Popularna igra tučnjave „Street Fighter“ [mrežni izvor:
<http://vignette3.wikia.nocookie.net/streetfighter/images/9/90/SFIICast.jpeg/revision/latest?cb=20120919205120>] [Preuzeto: 23.04.2016.]
8. Slika 8. Popularna igra „Counter - strike“ [mrežni izvor:
<http://getintopc.com/wp-content/uploads/2013/03/1.jpg>] [Preuzeto:]
9. Slika 9. Igrica „Space Invaders“ [mrežni izvor:
<http://mefo.com/gamefiles/screen/space-invaders-twist-screen.jpg>] [Preuzeto: 23.04.2016.]
10. Slika 10. Igra „World of Tanks“ [mrežni izvor: <http://www.godisageek.com/wp-content/uploads/world-of-tanks-12659-13052-hd-wallpapers.jpg>] [Preuzeto: 24.04.2016.]
11. Slika 11. Muzička igra „Guitar Hero“ [mrežni izvor: <https://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/hvkhczj1c4qqn5edap0e.jpg>] [Preuzeto:

- 24.04.2016.]
12. Slika 12. Popularna platformska igra „Donkey Kong“ [mrežni izvor: https://sickr.files.wordpress.com/2014/10/donkey_kong_arcade.jpg] [Preuzeto: 24.04.2016.]
13. Slika 13. Bezvremenski „Tetris“ [mrežni izvor: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/7c/Emacs_Tetris_vector_based_detail.svg/2000px-Emacs_Tetris_vector_based_detail.svg.png] [Preuzeto: 24.04.2016.]
14. Slika 14. Igranje iz "prvog lica" – „Gran Turismo“ [mrežni izvor: <http://www.gran-turismo.com/images/c/i1q9og9o460fquB.jpg>] [Preuzeto: 24.04.2016.]
15. Slika 15. Izgled popularne igre „Pac-man“ [mrežni izvor: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/59/Pac-man.png>] [Preuzeto: 24.04.2016.]
16. Slika 16. Izgled popularne igre „World of Warcraft [mrežni izvor: https://nargaque.files.wordpress.com/2010/10/wow_screenshot.jpg] [Preuzeto: 24.04.2016.]
17. Slika 17. Izgled igrice „Second life“ [mrežni izvor: http://cdn.mmohuts.com/wp-content/uploads/2015/03/Second_Life_604x423.jpg] [Preuzeto: 24.04.2016.]
18. Slika 18. Izgled legendarne igrice „The Sims“ [mrežni izvor: http://content.pulse.ea.com/content/c-news/us/celebrate-the-sims-sweet-sixteen--then-and-now/_jcr_content/body/image_2/renditions/rendition1.img.jpg] [Preuzeto: 24.04.2016.]
19. Slika 19. Izgled sportske igre „NBA“ [mrežni izvor: http://www.goodgame.hr/wp-content/uploads/2015/10/nba_2k16-3199355.jpg] [Preuzeto: 24.04.2016.]
20. Slika 20. Izgled strateške igrice „League of Legends“ [mrežni izvor: <https://cdn.mmos.com/wp-content/gallery/league-of-legends-overview/League-of-Legends-main-gameplay.jpg>] [Preuzeto: 24.04.2016.]
21. Slika 21. Igra „Resident Evil“ [mrežni izvor: http://assets.vg247.com/current//2015/08/resident_evil_4.jpg] [Preuzeto: 24.04.2016.]
22. Slika 22. Igrica „Mafia II“ [mrežni izvor:

- http://www.bostonbastardbrigade.com/wordpress/wp-content/uploads/2010/08/Games_Mafia_2_010854_.jpg] [Preuzeto: 24.04.2016.]
23. Slika 23. Popularna igra s kartama „Solitaire“ [mrežni izvor: <http://www.pegi.info/en/index/id/33/>] [Preuzeto: 24.04.2016.]
24. Slika 24. PEGI oznaka [mrežni izvor: <http://www.pegi.info/en/index/id/33/>] [Preuzeto: 24.04.2016.]
25. Slika 25. PEGI oznaka „3“ [mrežni izvor: <http://www.pegi.info/en/index/id/33/>] [Preuzeto: 26.04.2016.]
26. Slika 26. Videoigra „Bejeweled 3“ – Broj 1. Puzzle igra [mrežni izvor: <http://screenshots.en.sftcdn.net/en/scrn/303000/303976/bejeweled-3-demo-09-700x524.jpg>] [Preuzeto: 26.04.2016.]
27. Slika 27. PEGI oznaka „7“ [mrežni izvor: <http://www.pegi.info/en/index/id/33/>] [Preuzeto: 26.04.2016.]
28. Slika 28. Videoigra „Need for Speed“ – prikaz auta [mrežni izvor: <http://solvetube.com/wp-content/uploads/2014/11/How-To-Install-Need-For-Speed-Rivals-Game-Without-Errors.jpg>] [Preuzeto: 26.04.2016.]
29. Slika 29. PEGI oznaka „12“ [mrežni izvor: <http://www.pegi.info/en/index/id/33/>] [Preuzeto: 26.04.2016.]
30. Slika 30. Videoigra „WARP“ – akcijska puzzle igra [mrežni izvor: <http://videogamewriters.com/wp-content/uploads/2012/02/Warp3-630x351.jpg>] [Preuzeto: 26.04.2016.]
31. Slika 31. PEGI oznaka „16“ [mrežni izvor: <http://www.pegi.info/en/index/id/33/>] [Preuzeto: 26.04.2016.]
32. Slika 32. Videoigra „Crysis 3“ - Procijenite, Prilagodite, Napadnite, Osvetite [mrežni izvor: http://web-vassets.ea.com/Assets/Resources/www/ea.com/Image/Crysis3_Screenshot_TheHunter.jpg?cb=1412974356] [Preuzeto: 26.04.2016.]
33. Slika 33. PEGI oznaka „18“ [mrežni izvor: <http://www.pegi.info/en/index/id/33/>] [Preuzeto: 26.04.2016.]
34. Slika 34. Videoigra „F.E.A.R. 2“ [mrežni izvor: http://www.oplss-team.com/wp-content/uploads/2015/03/F.E.A.R.2ProjectOrigin-Cover-www.oplss-team.com_.jpg] [Preuzeto: 26.04.2016.]

TABLICE:

1. Tablica 1. PEGI sličice te objašnjenje sličica [mrežni izvor:
<http://www.pegi.info/en/index/id/33/>] [Preuzeto: 30.04.2016.]
2. Tablica 2. ESRB sličice te objašnjenje [mrežni izvor:
http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx] [Pristupljeno: 16.04.2016.]