

VIDEO IGRE, AGRESIVNOST I ZAVISNOST

Milutin Kostić^{1,2}

¹ Institut za mentalno zdravlje, Beograd, Srbija

² Medicinski fakultet Univerziteta u Beogradu, Beograd, Srbija

Apstrakt: Uporedo sa rastom popularnosti video igara su rađena istraživanja o njihovom uticaju na mlade. Dve teme su se posebno iskazale kao interesantne i kontroverzne: uticaj na razvoj agresivnosti i potencijal za razvijanje bihejvioralne zavisnosti. U ovom pregledu osvrnućemo se na situaciju u oblastima ova dva istraživačka polja i trenutnim naučnim saznanjima.

Ključne reči: *video igre, zavisnost, agresivnost, adolescenti*

Uvod

Video igre (kompjuterske, mobilne, konzolne) su medijum za zabavu koji ima specifičnosti koje zahtevaju da se posebno obrađuje i istražuje efekat na ljude, a pre svega decu i adolescente kao najčešće konzumente.

Pre pojave video igara, zabavne aktivnosti smo mogli da podelimo u dve grupe. Prva su aktivnosti koje su potpuno pasivne. To su aktivnosti gde je osoba samo posmatrač. Filmovi, serije, TV emisije, pozorišta, koncerti, cirkusi i sl. Osoba gleda aktivnost koju drugi izvode. Druga je aktivna, ali zahteva prisustvo grupe ljudi. Sportske igre, igre kartama ili druge društvene igre, dve aktivnosti od nabrojanih imaju svoje specifičnosti. U televizijskim kvizovima, posmatrač pasivno posmatra, ali donekle zauzima i aktivnu ulogu jer pokušava da vidi da li će i sam znati odgovor. U svojoj mašti se igra protiv takmičara sa ekrana. U pasijansu osoba se takmiči protiv samih karata, sam bez potrebe za saigračima. Video igre spajaju ova dva modela i dovode do unikatnog iskustva. Osoba se zabavlja, sama i aktivna je, ona je ta koja određuje šta će se dogoditi.

Video igre od svoje pojave postepeno rastu u popularnosti i za samo 40 godina su porasle u broj jedan industrije zabave. Zarada od video igara za 2019. godinu se procenjuje da će biti oko 152 milijarde dolara. U poređenju sa tim bioskopske zarade su procenjene na 41 milijardu, a muzička industrija na svega 19. Tako je na primer film sa najvećom zaradom na svetu, *Osvetnici*, zaradio 858 miliona dolara za prva tri dana u bioskopima. To je za 142 miliona manje nego što je *GTA V* zaradio za prva 3 dana i stigao do milijarde dolara. Procenjuje se da u ovom trenutku oko 2,5 milijarde ljudi na svetu igraju video igre.

Uporedo sa rastom popularnosti video igara rađena su istraživanja o njihovom uticaju na mlade. Dve teme su se posebno iskazale kao interesantne i kontroverzne: uticaj na razvoj agresivnosti i potencijal za razvijanje bihejvioralne zavisnosti.

Agresivnost

Mnoge video igre koje su danas na tržištu imaju nasilne sadržaje, igre u kojima je igrač borac u tuči ili vojnik u ratu. Shodno tome postavljeno je pitanje: da li igranje ovakvih igara dovodi do povećanja agresivnosti kod igrača u vidu učenja agresivnog ponašanja ili želje da se isto ili slično ponašanje ispoljava i u stvarnom životu. Ovo pitanje je posebno interesantno zato što ono nema samo naučnu već i političku važnost. Naime, u Americi gde su masovna ubista veliki društveni problem, mnogi političari pokušavaju da ukažu na krivicu video igara za takvo ponašanje i događaje. To im omogućava da ne moraju da se bave pitanjima koja su politički mnogo skuplja, kao što je dostupnost vatrenog oružja, siromaštvo i finansiranje službi za mentalno zdravlje.

A šta nauka kaže?

Interesantno je da iako imamo relativno adekvatan broj istraživanja na ovu temu, rezultati su potpuno oprečni (od zaključaka da izazivaju agresivnost, do suprotnih). Ono što posebno upada u oči je da se vrlo mali broj istraživača bavi ovom temom, a posebno da gotovo uvek isti istraživači dolaze do istih zaključaka. Tako Anderson i Bushman uvek dobijaju da nasilne video igre utiču na povećanje agresivnosti igrača [1,2,3,4,5,6,7,8,9,10] dok Ferguson i Markey uvek zaključuju da nema povezanosti [11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21]. Ovo naravno, stvara nepoverenje u sama istraživanja i vrlo očigledno ukazuje na „bias” koji obe grupe istraživača imaju. Jedna od takođe interesantnih podela je da su glavni istraživači koji ukazuju na povezanost agresivnosti i video igara nekoliko decenija stariji od istraživača koji negiraju tu vezu. To verovatno objašnjava deo ukazanog biasa.

Ono što možemo reći je da je povezanost i ako postoji verovatno slaba i neće uticati na veliku većinu dece i adolescenata. Moramo biti oprezni i razlikovati „statistički” značajnu razliku i „praktično” značajno razliku. Čak i da ovde prva postoji, najverovatnije druga ne postoji. To vidimo po tome što mi u „stvarnom svetu” ne vidimo povezanost prodaje ili učestalosti igranja igara sa objektivnim parametrima agresivnog ponašanja (ubistva, tuče) [22] i pozitivni rezultati su uglavnom u laboratorijskim uslovima korišćenjem indirektnih parametara agresivnosti. Treba naglasiti i da timovi koji dobijaju negativne rezultate koriste striktnije metodološke kriterijume, „pre-registruju” istraživanja (unapred prijave koju će metodologiju i statističku obradu koristiti) mnogo češće što je metod koji značajno otežava izvlačenje željenih zaključaka biranjem statističke metode nakon završetka istraživanja.

Moguće je da osobe sa izraženijom agresivnošću teže više ka igranju agresivnih igara, moguće je, da kod jednog jako malog broja osoba to povećava agresivnost (što je vrlo upitno), ali ovo je na kraju jedna akademska diskusija bez praktične važnosti, jer se efekat u stvarnom svetu ne evidentira ili je toliko minoran da je beznačajan. Za razliku od efekata dostupnosti vatrenog oružja, siromaštva i finansiranja službi za duševno zdravlje svega u prekomernosti može biti problem, bilo agresivnih ili neagresivnih video igara, kao i bilo koje druge aktivnosti. Tu se postavlja pitanje bihevioralne zavisnosti.

Zavisnost

Već duže vremena se govori o potencijalnoj zavisnosti od video igara kao psihijatrijskom poremećaju. Pri formiranju DSM V klasifikacije to je prvi put vrlo ozbiljno uzeto u obzir, ali zasebno samo za igre koje se igraju preko interneta. Pri objavi 2013. godine procenjeno je da još uvek nema dovoljno dokaza da takav poremećaj postoji, ali je naglašeno da je potrebno dalje istraživanje. Četiri godine kasnije objavljeno je da će u okviru MKB 11

klasifikacije kao nova dijagnoza postojati „*gaming disorder*” u prevodu – poremećaj prekomernog igranja video igara.

Postoji nekoliko faktora/kritika koje treba imati na umu ovim povodom. Prvo je da je ovo prvi slučaj da je prekomerna upotreba nekog hobija definisana kao poremećaj. Ovo otvara vrata značajnom povećanju broja dijagnoza. A tu se otvara sledeće pitanje: zbog čega je prekomerno igranje igara izdvojeno kao posebna dijagnoza? Zbog čega je ova vrsta bihejvioralne zavisnosti izdvojena? Na sličan način možemo da govorimo i o drugim vrstama. Postoje brojna istraživanja koja izučavaju najrazličitije forme bihejvioralne zavisnosti – pecanje [23], ples [24] ili trening [25]. Svi se negde slažu da neki ljudi mogu prekomerno upražnjavati hobije, šta onda igre čini posebnim? Autori koji se protive ovoj dijagnozi veruju da je u pitanju pre svega uzrasna grupa potencijalnih pacijenata. Većina osoba koji bi potpali pod ovu vrstu dijagnoze su deca i adolescenti te neki istraživači veruju da se ovde radi o moralnoj panici, strahu od uticaja novih tehnologija na mlade koje stariji ne razumeju. Društvo za psihologiju medija i tehnologija pri Američkoj asocijaciji psihologa (APA) je tim povodom i ovako obrazlažući upravo dalo zvaničnu izjavu u kojoj iskazuju protivljenje uvođenju ove dijagnoze. I drugi članci sa velikim brojem autora iz ove oblasti su takođe pozivali na oprez i potencijalne neželjene efekte uvođenjem ove dijagnoze [26,27], kao naravno i oni koji se zalažu za dijagnozu [28]. Prva grupa navodi da nema dovoljno dokaza za postojanje distinktnog poremećaja, a posebno naglašavaju potencijal za patologizovanje normalne upotrebe i lažno pozitivne slučajeve, te da se na taj način može stvoriti negativan efekat na potencijalne pacijente. Takođe, ukazuju da ovo može imati dalji negativan efekat skretanja pažnje sa suštinskih problema, uzroka. Hipoteza je da je gubitak kontrole u igranju igara samo posledica drugih negativnih socijalnih faktora i da fokusiranje na simptom umesto na uzrok neće imati dobar i dugoročan terapijski efekat. Tako su Jeong i saradnici pronašli da je stress vezan za uspeh u školi, pritisak roditelja u tom domenu i nedostatak komunikacije sa roditeljima povezano sa gubitkom kontrole u igranju video igri [29]. U skladu sa tim ide i istraživanje Rothmunda i saradnika da je preterano igranje igara prolazno stanje koje kod većine adolescenata prođe samo od sebe [30]. Potencijalno to može biti neka vrsta privremenog bega od realnosti u visoko stresnim periodima života. Ova dijagnoza bi mogla da bude jedna vrsta alibija roditeljima i školskom sistemu i njihovim neuspesima u odnosu sa decom i adolescentima (nije problem u nama, problem je u video igrama). S druge strane, pobornici dijagnoze ukazuju na društvenu potrebu da se pomogne osobama koje pate od ove zavisnosti, a koje možda nisu adekvatno prepoznate.

Ovde možemo zastati i postaviti jednu interesantnu hipotetičku situaciju, koja postoji i u praksi. Igranje video igara je toliko rasprostranjeno da danas postoje takmičenja, timovi i u pojedinim zemljama su najbolji igrači

„selebritiji” u rangu sa pevačima, glumcima i sl. Najmlađi zabeležen profesionalni igrač je Jun Tae Yang koji se priključio timu sa 12 godina, a prvi profesionalni meč odigrao sa 13. Danas ima 23 godine i još uvek se profesionalno bavi igranjem video igara i godišnje zarađuje par stotina hiljada dolara. Profesionalni igrači provode ponekad i po 16 sati igrajući video igre. Sad pomislimo na bilo koju drugu vrstu poremećaja: od hemijske zavisnosti, do bilo kog drugog poremećaja. Da li postoji ijedna dijagnoza koja, ako bi se ispoljavala uz zaradu, nije poremećaj, a bez zarade jeste? Dakle, ovo je jedna nova oblast o kojoj znamo malo, vrlo je specifična i sa nizom svojih potpuno jedinstvenih etičkih pitanja.

Upravo zbog toga moramo biti oprezni prilikom proglašavanja novih poremećaja i olakog definisanja stanja koja ne razumemo najbolje. Jer naša zakletva kaže „*Primum non nocere*”, a ovde sama dijagnoza nosi izuzetno visok rizik od činjenja štete, uz diskutabilnu korist. Zato u kliničkoj praksi treba primeniti holistički pristup. Razmišljati da li je ispoljeno prekomerno igranje igara prvo prolazno/benigno stanje. Zatim, da li postoji porodična problematika ili školski/društveni problem. Tek nakon toga treba razmišljati o bihejvioralnoj zavisnosti, ali i o neprepoznatom opsesivnom poremećaju ili depresivnosti.

VIDEO GAMES, AGGRESSION AND ADDICTION

Milutin Kostic^{1,2}

¹ Institute of Mental Health, Belgrade, Serbia

² School of Medicine, University of Belgrade, Belgrade, Serbia

Apstrakt: Research into the effect of video games on young people was done simultaneously with their rise in popularity. Two subjects have emerged as especially interesting and controversial: the effect on aggression and the potential for forming behavioral addiction. In this review we will take a look at the current situation in these two research fields and current conclusions from the knowledge so far accumulated.

Key words: *video games, addiction, aggression, adolescents*

Literatura:

1. Anderson CA & Bushman B.J. The effects of media violence on society. *Science*. 2002;295:2377-8.
2. Anderson CA, Shibuya A, Ihori N, Swing EL, Bushman BJ, Sakamoto A, et al. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychol Bull*. 2010;136(2):151-73. DOI:10.1037/a0018251
3. Bushman BJ. Violent media exposure and hostile appraisals: A meta-analytic review. *Aggressive Behavior*. 2016;42(6):605-13. DOI: 10.1002/ab.21655.
4. Plante C & Anderson CA. Media Violence, Aggression, and Antisocial Behavior: Is the Link Causal? In Peter Sturmey (Ed.) *The Wiley Handbook of Violence and Aggression*. Chapter 34; 2017. pp. 1-12. DOI: 10.1002/9781119057574.whbva034
5. Kepes S, Bushman BJ & Anderson CA. (2017). Violent video game effects remain a societal concern: Reply to Hilgard, Engelhardt, and Rouders. *Psychol Bull* 2017;143:775-82. <http://dx.doi.org/10.1037/bul0000112>
6. Anderson CA, Bushman BJ, Bartholow BD, Cantor J, Christakis D, Coyne SM, et al. Screen violence and youth behavior. *Pediatrics*. 2017 Nov;140(Suppl 2):S142-S147. DOI: 10.1542/peds.2016-1758T
7. Anderson CA. Media violence effects on children, adolescents and young adults. *Health Progress* 2016 Jul-Aug 97(4):59-62.
8. Groves CL & Anderson CA. Video Game Violence and Offline Aggression. In E. Aboujaoude & V. Starcevic (Eds.), *Mental Health in the Digital Age: Grave Dangers, Great Promise* New York: Oxford University Press 2015. p. 86-105.
9. Anderson CA & Prot S. Effects of playing violent video games. Chapter in M. Paludi (Ed.), *The Psychology of Teen Violence and Victimization*. Santa Barbara, CA: Praeger. 2011. Vol. 2, p. 41-70.
10. Swing EL & Anderson CA. Media Violence and the Development of Aggressive Behavior. Chapter in M. DeLisi & K. M. Beaver (Eds.) *Criminological Theory: A Life-Course Approach*. (pp. 87-108). Sudbury, MA: Jones and Bartlett. 2010.
11. Ferguson CJ & Wang CKJ. Aggressive video games are not a risk factor for future aggression in youth: A longitudinal study. *J Youth Adolescence* 2019;48(8):1439-51.
12. Ferguson CJ, San Miguel C, Garza A & Jerabeck J. A longitudinal test of video game violence influences on dating and aggression: A 3-year longitudinal study of adolescents. *J Psychiatr Res*. 2012;46:141-6.
13. Ferguson CJ, Garza A, Jerabeck J, Ramos R & Galindo M. Not worth the fuss after all? Cross-sectional and prospective data on violent video game influences on aggression, visuospatial cognition and mathemat-

- ics ability in a sample of youth. *J Youth Adolescence*. 2013;42(1):109-22. doi:10.1007/s10964-012-9803-6.
14. Ferguson CJ. Media violence effects: Confirmed truth or just another X-File? *Journal Forensic Psych Pract*. 2009;9(2):103-26.
 15. Ferguson CJ, Kilburn J. The public health risks of media violence: A meta-analytic review. *J Pediatr*. 2009;154(5):759-63.
 16. Ferguson CJ. The school shooting/violent video game link: Causal relationship or moral panic? *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling* 2008;5:25-37.
 17. Ferguson CJ, Rueda S, Cruz A, Ferguson D, Fritz S & Smith S. Violent video games and aggression: Causal relationship or byproduct of family violence and intrinsic violence motivation? *Crim Justice Behav* 2008;35:311-32.
 18. Markey PM. Finding the Middle Ground in Violent Video Game Research: Lessons From Ferguson Perspect *Psychol Sci*. 2015; Sep;10(5):667-70. doi: 10.1177/1745691615592236.
 19. Markey PM, Markey CN, French JE. Violent video games and real-world violence: Rhetoric versus data. *Psychology of Popular Media Cultur* 2015;4(4):277-95. <https://doi.org/10.1037/ppm0000030>
 20. Markey PM, Markey CN. Vulnerability to violent video games: A review and integration of personality research. *Rev Gen Psychol*. 2010;14(2):82-91. <https://doi.org/10.1037/a0019000>
 21. Giumetti GW, Markey PM. Violent video games and anger as predictors of aggression. *J Res Pers*. 2007;41(6):1234-43.
 22. Markey M, Ferguson C. *Moral Combat: Why the War on Violent Video Games Is Wrong*. BenBella Books; 2017.
 23. Griffiths MD, Auer M. Becoming hooked? Angling, gambling, and „fishing addiction”. *Arch Behav Addictions*. 2019;1(1).
 24. Maraz A, Urbán R, Griffiths MD, Demetrovics Z. An Empirical Investigation of Dance Addiction. *PLoS ONE*. 2015;10(5): e0125988.
 25. Wan-Jing Chen. Frequent exercise: A healthy habit or a behavioral addiction? *Chronic Dis Transl Med*. 2016 Dec 2(4):235-40.
 26. Aarseth E, Bean AM, Boonen H, Colder Carras M, Coulson M, Das D. etc. Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. *J Behav Addict*. 2017 Sep 1;6(3):267-70.
 27. Van Rooij AJ, Ferguson CJ, Colder Carras M, Kardefelt-Winther D, Shi J, Aarseth E. etc. A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution. *J Behav Addict*. 2018 Mar 1;7(1):1-9.
 28. Griffiths M, Kuss D, Lopez-Fernandez O, Pontes H. Problematic gaming exists and is an example of disordered gaming. *J Behav Addict*. 2017 Sep 6(3):296-301.
 29. Jeong E, Ferguson C, Lee S. Pathological Gaming in Young Adolescents: A Longitudinal Study Focused on Academic Stress and Self-Control in South Korea. *J Youth Adolesc*. 2019 Dec (48);12:2333-42.

30. Rothmund T, Klimmt C & Gollwitzer M. Low temporal stability of excessive video game use in German adolescents. *J Medica Psychol.* 2018;30(2):53-65.

Dr Milutin KOSTIĆ, spec. psihijatrije, dr sci, klinički asistent, Institut za mentalno zdravlje, Beograd, Srbija, Medicinski fakultet Univerziteta u Beogradu, Beograd, Srbija

Milutin Kostic, MD, PhD, psychiatrist, assistant professor, Faculty of Medicine University of Belgrade, Institute of Mental Health, Belgrade, Serbia

E-mail: milutin.kostic@imh.org.rs