

Etički problemi u gejmingu

Svetlana Bićanin
Lucija Miličić
Aleksandra Pešić

Matematički fakultet
21. decembar 2022.

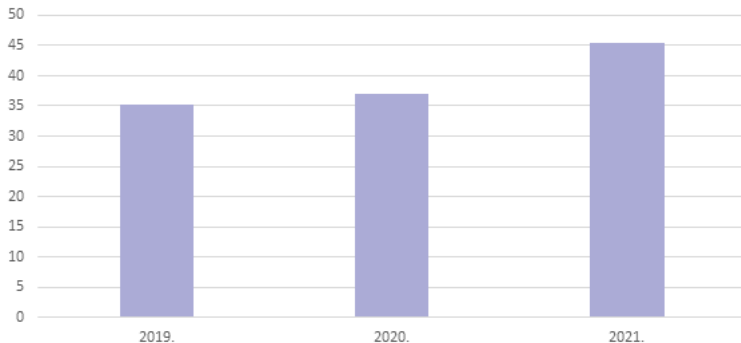


Obrađene teme

- Zavisnost i mehanizmi potkrepljivanja
- Biohemijske promene
- Uticaj na mlade

Uvod

- Osnovni cilj gejming kompanija - ostvarivanje profita
- *Da li cilj opravdava sredstvo?*



Slika: Godišnja vrednost gejming tržišta u milijardama dolara

Zavisnost

- 2018. godine, Svetska zdravstvena organizacija - gejming poremećaj ulazi u "Međunarodnu klasifikaciju bolesti"
- Pojedine gejming kompanije zapošljavaju bihevioralne psihologe
- Psihološki koncepti u dizajnu video igrica: mikrotransakcije, sistemi nagrađivanja, loot box...



Mehanizmi potkrepljivanja

- Skinnerov eksperiment - ponašanje koje se uči kroz pozitivno i negativno potkrepljenje
- Realna primena Skinnerove kutije kroz MMORPG (npr. EverQuest)
- *Da li je potrebno nekako regulisati i igrice koje u suštini nisu kockarskog karaktera - (PEGI sistem)?*



Lučenje hormona

- Dopamin (hormon sreće) - razvoj i održavanje patološke navike
- Kortizol (hormon stresa)
 - istraživanje kod pacijenata sa poremećajima iz autističnog spektra
 - efekti nasilnih i nenasilnih igrica
- Testosteron, hormoni nadbubrežne žlezde, ...

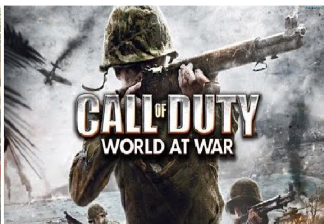
Uticaj na mlade

Različite posledice prekomernog igranja igrice na mlade:

- Agresivnost
- Društvena izolovanost
- Depresija
- Problematično ponašanje
- Iskrivljena percepcija
- ...

Agresivnost

- Igranje nasilnih igrica ima uticaj na kasniju pojavu agresivnosti
- Popularne igrice sa nasilničkim elementima: GTA, Call of Duty, Mortal Kombat



Iskrivljena percepcija

- "Fenomen transfera igre" (eng. *Game Transfer Phenomena*, GTP) - Tetris fenomen
- Karakteristike: halucinacije, priviđanje slika i zvukova, oponašanje pokreta iz video igre, ...



Literatura

- Statista. Gaming Market Statistics, 2022.
- World Health Organization. Gaming Disorder
- Lauren Slater. Opening Skinner's box, Great Psychological Experiments of the Twentieth Century. London, 2005.
- Brand M., Young K.S., Laier C. Prefrontal control and Internet addiction. National Library of Medicine, 2014.
- Ohnishi M., Yui K. Plasma cortisol response to asked questions on recent events during videogame play in individuals with autism spectrum disorders. American Journal of Clinical Medicine Research, 2013.
- Bartholow B.D., Anderson C.A. Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior. Journal of Experimental Social Psychology , 2002.
- Angelica Beatriz Ortiz de Gortari; Mark D. Griffiths. Prevalence and Characteristics of Game Transfer Phenomena: A Descriptive Survey Study. International Journal of Human-Computer Interaction, 2016.