

imajući u vidu da je većina istraživanja koncepta generativnosti izvršena na uzorcima muškaraca. Takođe, ukazuje se na značaj rezultata ovog istraživanja kao prvog na našim prostorima posvećenog problemu generativnosti.

**Ključne reči:** generativnost, sociodemografske varijable, odraslo doba

## **MLADI I VIDEO IGRICE**

**Nemanja Šajinović**

Fakultet za pravne i poslovne studije dr Lazar Vrkatić, [sajinovic.nemanja@gmail.com](mailto:sajinovic.nemanja@gmail.com)

**Milica Ludoški**

Fakultet za pravne i poslovne studije dr Lazar Vrkatić, [milica.ludoski95@gmail.com](mailto:milica.ludoski95@gmail.com)

Ubrzani razvoj moderne tehnologije doveo je, između ostalog, do porasta broja dece i adolescenata koji svoje slobodno vreme u najvećoj meri provode igrajući video igrice. Iz tog razloga istraživači su se do sada najviše fokusirali na identifikovanje pozitivnih i negativnih aspekata ove pojave (poput uticaja na razvoj logičkih i matematičkih sposobnosti, boljeg procesuiranja vizuelnog sadržaja, jačanja socijalnih veština a sa druge strane razvoja nasilnog ponašanja, negativnog afektiviteta, slabijeg školskog uspeha itd.). S obzirom na to da na našim prostorima nema mnogo istraživanja na ovu temu ili su u najvećoj meri fokusirana na negativni uticaj igranja video igrice, naš cilj je bio da utvrdimo da li postoje razlike između onih koji igraju i onih koji ne igraju video igrice u motivu postignuća, samopouzdanju, usamljenosti i zavisnosti od društvenih mreža.

Na uzorku od 669 ispitanika oba pola (42,6% muškaraca; 57,4% žena), starosti od 13 do 25 godina, od kojih njih 291 ne igra video igrice (na nedeljnom nivou provede manje od sat vremena igrajući video igrice), a 310 igra (na nedeljnom nivou provede više od sat vremena igrajući video igrice), primenjeni su upitnici motiva postignuća MOP 2002, prevedena Current Thoughts Skala samopouzdanja, prevedena UCLA skala usamljenosti i skala Zavisnosti od društvenih mreža.

Rezultati nam ukazuju da su oni koji ne igraju video igrice postizali više skorove na sledećim skalama i subskalama: cilj kao izvor zadovoljstva ( $t=2.495$ ,  $p<.05$ ) i usamljenost ( $t=2.600$ ,  $p<.05$ ). Kada su u pitanju društvene mreže razlike su uočene na subskalama neumereno trošenje vremena i kompulsivnost ( $t=3.055$ ,  $p<.01$ ) i socioprofesionalna disfunkcionalnost i iscrpljenost ( $t=2.586$ ,  $p<.05$ ). Oni koji igraju video igrice postigli su više rezultate i na subskali takmičenje sa drugima ( $t=-2.527$ ,  $p<.05$ ).

Uprkos brojnim dosadašnjim istraživanjima koja su pokazala suprotno, rezultati ovog istraživanja pokazuju da su oni ispitanici koji igraju video igrice postigli niže rezultate na skali usamljenosti, dok na skali samopouzdanja razlika nema. Interesantna je i razlika na dimenziji takmičenja sa drugima na

kojoj su oni koji igraju video igrice postigli više skorove, gde nam se nameće pitanje da li su video igrice te koje podstiču na takmičenje sa drugima ili osobe koje su već takmičarski nastrojene radije pribegavaju ovakvoj vrsti aktivnosti. U narednim istraživanjima varijable dužina igranja video igrice i vrsta video igrice, biće uvedene kao kontrolne varijable.

**Ključne reči:** video igrice, motiv postignuća, samopouzdanje, usamljenost