



Zajednički projekt Europske unije i Vijeća Europe
„Promicanje mentalnog zdravlja djece i mladih kroz suočavanje s
rizicima internetskog kockanja i igranja videoigara“

SMJERNICE ZA SURADNJU S INDUSTRIJOM VIDEOIGARA RADI
SMANJENJA JAVNOZDRAVSTVENIH RIZIKA I ŠTETA POVEZANIH S
PONAŠAJNIM OVISNOSTIMA

Zagreb, kolovoz 2026.

Ove smjernice izrađene su u okviru provedbe projekta „Promicanje mentalnog zdravlja djece i mladih kroz suočavanje s rizicima internetskog kockanja i igranja videoigara“, koji sufinancira Europska unija putem Instrumenta tehničke potpore (Technical Support Instrument – TSI), a provodi Vijeće Europe u suradnji s Europskom komisijom.

Njihova je svrha pružiti okvir za suradnju između sustava javnog zdravstva i industrije videoigara radi smanjenja javnozdravstvenih rizika i šteta povezanih s igranjem videoigara, uz poseban naglasak na zaštitu djece i mladih. Smjernice promiču razvoj odgovornog poslovanja, preventivnih aktivnosti i zaštitnih mehanizama u digitalnom okruženju te potiču međusektorsku suradnju svih relevantnih dionika.

Radi izrade ovih smjernica, Hrvatski zavod za javno zdravstvo 27. svibnja 2025. godine osnovao je Stručnu radnu skupinu sastavljenu od predstavnika sljedećih institucija i organizacija: Hrvatskog zavoda za javno zdravstvo, Ministarstva zdravstva, Nastavnog zavoda za javno zdravstvo „Dr. Andrija Štampar“, Ministarstva financija – Porezne uprave, Agencije za elektroničke medije, Ministarstva kulture i medija, Hrvatske regulatorne agencije za mrežne djelatnosti (HAKOM), Hrvatske akademske i istraživačke mreže (CARNET), Edukacijsko-rehabilitacijskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, A1 Hrvatska d.o.o., Centra za sigurniji internet, Hrvatske lutrije d.o.o., Hrvatske udruge za igre na sreću, Hrvatske udruge priređivača igara na sreću, Hrvatskog e-sport saveza, Reboota, te Hrvatskog audiovizualnog centra (HAVC).

Izradi Smjernica značajan doprinos dao je i prof. dr. sc. Marc N. Potenza sa Sveučilišta Yale, međunarodno priznati stručnjak u području ponašajnih (bihevioralnih) ovisnosti, angažiran kao vanjski konzultant Vijeća Europe.

Smjernice su donesene u skladu s Nacionalnom strategijom djelovanja na području ovisnosti za razdoblje do 2030. godine s ciljem jačanja međusektorske suradnje i razvoja učinkovitih javnozdravstvenih odgovora na izazove ponašajnih ovisnosti te predstavlja preporučeni okvir za razvoj i provedbu aktivnosti usmjerenih na odgovorno igranje, zaštitu djece i mladih te prevenciju i smanjenje šteta povezanih s problematičnim kockanjem i igranjem videoigara.

Ove Smjernice predstavljaju nadstandard, odnosno višu razinu odgovornog postupanja pored one koja je već propisana zakonskim i podzakonskim propisima u području videoigara.

Uvod

U posljednja tri desetljeća tehnološki napredak duboko je promijenio način na koji živimo, komuniciramo i obavljamo svakodnevne aktivnosti. Rasprostranjenost osobnih računala, dostupnost interneta u kućanstvima, razvoj mobilnih tehnologija i široka dostupnost digitalnih uređaja omogućili su nove načine učenja, rada, komunikacije i zabave. Videoigre su postale jedan od najpopularnijih oblika digitalne zabave, osobito među djecom i mladima, te predstavljaju važan dio suvremene digitalne kulture.

Igranje videoigara može imati brojne pozitivne učinke. Videoigre mogu poticati razvoj kognitivnih sposobnosti, kreativnosti, rješavanja problema, suradnje i socijalne povezanosti. Mnoge videoigre omogućuju interakciju među korisnicima, razvoj komunikacijskih vještina i stvaranje zajednica koje mogu imati pozitivan utjecaj na osjećaj pripadnosti i socijalnu povezanost. Također, određeni oblici igranja mogu biti povezani s razvojem vizualno-motoričkih sposobnosti, strateškog razmišljanja i drugih vještina važnih za svakodnevno funkcioniranje.

Istodobno, razvoj digitalnih tehnologija i povećana dostupnost videoigara donose i nove izazove povezane sa zaštitom mentalnog zdravlja, osobito kada igranje postane prekomjerno, nekontrolirano ili se dovodi u vezu s negativnim posljedicama. Kod manjeg dijela osoba igranje videoigara može dovesti do razvoja problematičnih obrazaca ponašanja, uključujući poremećaj igranja videoigara, zanemarivanje drugih životnih aktivnosti i značajno narušavanje obiteljskog, školskog, radnog ili društvenog funkcioniranja.

U jedanaestoj reviziji Međunarodne klasifikacije bolesti (ICD-11) Svjetske zdravstvene organizacije poremećaj igranja videoigara svrstan je među poremećaje uzrokovane ponašajnim ovisnostima. Njegova ključna obilježja uključuju narušenu kontrolu nad igranjem, davanje sve većeg prioriteta igranju u odnosu na druge životne aktivnosti te nastavak ili intenziviranje igranja unatoč negativnim posljedicama. Takav obrazac ponašanja rezultira značajnim narušavanjem funkcioniranja u jednom ili više područja života.

Procjene prevalencije ukazuju na to da samo manji dio osoba koje igraju videoigre razvije poremećaj igranja videoigara. Međutim, veći broj osoba može razviti rizične ili

problematične obrasce igranja povezane sa štetnim posljedicama. Zbog toga ICD-11 prepoznaje i rizično igranje videoigara kao subdijagnostičku kategoriju koja opisuje osobe kod kojih postoje negativni učinci povezani s igranjem, ali bez ispunjavanja kriterija za klinički poremećaj. Ova kategorija posebno je značajna iz javnozdravstvene perspektive jer omogućuje pravodobno prepoznavanje problema i razvoj preventivnih intervencija.

Problemi povezani s igranjem videoigara mogu biti povezani s različitim zdravstvenim i psihosocijalnim poteškoćama, uključujući narušeno mentalno zdravlje, probleme sa spavanjem, smanjenu tjelesnu aktivnost, poteškoće u školskom ili radnom funkcioniranju te probleme u obiteljskim i socijalnim odnosima. Istraživanja, uključujući metaanalize, ukazuju na povezanost problematičnog igranja videoigara s ozbiljnim zdravstvenim posljedicama, uključujući povećan rizik za suicidalnost kod osoba koje razvijaju ozbiljne probleme povezane s igranjem.

Važno je naglasiti da videoigre same po sebi nisu štetne te da se njihovi učinci razlikuju ovisno o sadržaju, načinu korištenja, karakteristikama korisnika i kontekstu u kojem se igranje odvija. Stoga javnozdravstveni pristup treba biti usmjeren na ravnotežu između prepoznavanja pozitivnih aspekata igranja videoigara i smanjenja rizika povezanih s problematičnim obrascima korištenja.

Digitalno okruženje uvelike je promijenilo način na koji se videoigre razvijaju, distribuiraju i koriste. Suvremene videoigre sve češće uključuju internetsku povezanost, komunikacijske funkcionalnosti, virtualne zajednice, kupnje unutar igre, virtualne valute, nagradne kutije (engl. *loot boxes*) i druge elemente koji mogu utjecati na ponašanje korisnika. Iako ove značajke mogu unaprijediti korisničko iskustvo i povećati angažiranost igrača, kod dijela korisnika mogu pridonijeti razvoju problematičnih obrazaca igranja, potaknuti prekomjerno korištenje videoigara ili dovesti do neželjene potrošnje.

S obzirom na sve češće otvaranje specijaliziranih gaming igraonica, posebnu pozornost potrebno je usmjeriti na razvoj odgovarajućih standarda i preventivnih mjera vezanih uz dostupnost sadržaja, dobnu primjerenost videoigara te organizaciju aktivnosti namijenjenih djeci.

U europskom regulatornom okviru važnu ulogu ima Akt o digitalnim uslugama (*Digital Services Act* – DSA), kojim se nastoje osigurati sigurnije i odgovornije digitalne usluge te zaštititi korisnici, osobito djeca i mladi. DSA uvodi obveze za pružatelje digitalnih usluga u području transparentnosti, zaštite korisnika, upravljanja rizicima i sprječavanja štetnih sadržaja.

Posebna pažnja posvećuje se zaštiti maloljetnika kroz obvezu primjene odgovarajućih i razmjernih mjera kojima se osigurava visoka razina privatnosti, sigurnosti i zaštite djece na internetu. To uključuje smanjenje izloženosti djece štetnim sadržajima, ograničavanje manipulativnih značajki digitalnih usluga te poticanje sigurnijeg dizajna proizvoda i usluga.

Smjernice Europske komisije za zaštitu maloljetnika na internetu, donesene u okviru Akta o digitalnim uslugama (*Digital Services Act* – DSA) u srpnju 2025. godine, predstavljaju važan korak u uspostavi sveobuhvatnog europskog okvira za zaštitu djece u digitalnom okruženju. Smjernicama se preporučuje niz mjera usmjerenih na povećanje sigurnosti maloljetnika na internetu, uključujući primjenu sigurnijih postavki privatnosti, zaštitu od elektroničkog nasilja, sigurnije sustave preporuke sadržaja te ograničavanje manipulativnih dizajnerskih elemenata, poput automatske reprodukcije sadržaja, *push* obavijesti i drugih mehanizama koji mogu poticati prekomjerno korištenje digitalnih usluga. Poseban naglasak stavljen je na zaštitu djece od komercijalnih praksi koje mogu poticati neželjenu potrošnju, uključujući korištenje virtualnih valuta i nagradnih kutija (engl. *loot boxes*).

U digitalnom kontekstu i u skladu s načelima DSA-a, Instrument za tehničku potporu Europske unije (*Technical Support Instrument* – TSI), u suradnji s relevantnim međunarodnim partnerima, pruža podršku razvoju preporuka za zaštitu djece i mladih u Hrvatskoj od rizika povezanih s igranjem videoigara. Cilj je pridonijeti razvoju politika koje potiču sigurnije digitalno okruženje, odgovoran dizajn videoigara i zaštitu mentalnog zdravlja korisnika.

Odgovorno igranje videoigara predstavlja važan javnozdravstveni koncept usmjeren na poticanje zdravih obrazaca korištenja digitalnih tehnologija i smanjenje rizika povezanih s problematičnim igranjem. Ono uključuje edukaciju korisnika i roditelja, razvoj sigurnosnih mehanizama, transparentan dizajn proizvoda, dostupnost

informacija o rizicima te stvaranje digitalnog okruženja koje podržava dobrobit korisnika.

Promicanje odgovornog ponašanja na internetu ne može se temeljiti isključivo na individualnoj odgovornosti korisnika. Važnu ulogu imaju roditelji, obrazovni sustav, stručnjaci mentalnog zdravlja, javnozdravstvene institucije, regulatorna tijela, znanstvena zajednica, organizacije civilnog društva te industrija videoigara. Programeri i pružatelji digitalnih usluga imaju odgovornost razvijati proizvode koji uzimaju u obzir zaštitu korisnika, osobito djece i mladih, kroz primjenu načela sigurnog dizajna.

S obzirom na složenost digitalnog okruženja, nijedan sektor ne može samostalno odgovoriti na izazove povezane s problematičnim igranjem videoigara. Potrebna je međusektorska suradnja koja omogućuje razvoj zajedničkih standarda, razmjenu znanja i provedbu učinkovitih preventivnih i intervencijskih mjera. Takav pristup predstavlja temelj dugoročne zaštite mentalnog zdravlja djece, mladih i svih korisnika digitalnih tehnologija.

Cilj

Cilj ovih Smjernica jest uspostaviti okvir suradnje između javnog i privatnog sektora te drugih relevantnih dionika radi promicanja odgovornog igranja videoigara, smanjenja rizičnih obrazaca igranja, prevencije poremećaja igranja videoigara i drugih štetnih psihosocijalnih posljedica povezanih s korištenjem videoigara.

Smjernice definiraju zajednička načela, preporuke i standarde za stvaranje sigurnijeg digitalnog okruženja, odgovoran dizajn videoigara, zaštitu mentalnog zdravlja korisnika te osnaživanje djece, mladih, roditelja i drugih korisnika kroz dostupne informacije i preventivne alate.

Smjernice su usklađene s ciljevima Nacionalne strategije djelovanja na području ovisnosti do 2030. godine, koja prepoznaje ponašajne ovisnosti, uključujući poremećaj igranja videoigara, kao područje javnozdravstvenog djelovanja Aktom o digitalnim uslugama Europske unije te načelima i preporukama Vijeća Europe u području zaštite ljudskih prava i integracije rodne perspektive.

Ključna područja suradnje

Preventivne i edukativne kampanje

Iako postoje brojne sličnosti, preventivne i edukativne kampanje povezane s igranjem videoigara razlikuju se u pojedinim važnim aspektima. Kampanje usmjerene na prevenciju rizika povezanih s videoigrama trebale bi se temeljiti na empirijski potvrđenim pristupima usmjerenima na smanjenje štetnih posljedica igranja. U područjima u kojima još uvijek nedostaju dovoljno snažni empirijski dokazi potrebno je primjenjivati načelo predostrožnosti te se oslanjati na primjere dobre prakse, uključujući one utemeljene na stručnom konsenzusu.

Preventivne mjere trebale bi biti usmjerene na zaštitu javnog zdravlja, uključujući zaštitu ranjivih skupina, osobito djece i mladih u razvoju, te se kontinuirano prilagođavati novim znanstvenim spoznajama. Videoigre mogu imati određenu ulogu u razvoju djece i mladih, uključujući poticanje socijalne interakcije, učenja i razvoja različitih vještina. Druženje mladih u razvoju često može uključivati zajedničko igranje videoigara s vršnjacima, što predstavlja jedan od oblika njihove socijalne aktivnosti. U području igranja videoigara potrebna su daljnja istraživanja kako bi se preciznije utvrdilo koji su elementi i obrasci igranja povezani s mogućim štetnim posljedicama te na koje se načine najučinkovitije mogu prevenirati, osobito među ranjivim skupinama. Pritom je važno izbjeći patologiziranje uobičajenog i funkcionalnog igranja videoigara, uz istodobno prepoznavanje i odgovarajuće adresiranje rizičnih obrazaca igranja te poremećaja igranja videoigara. Iako edukacija i osnaživanje osoba koje igraju videoigre (djece, mladih i odraslih), roditelja, odgojno-obrazovnih djelatnika, zdravstvenih radnika i drugih relevantnih dionika predstavljaju važan dio preventivnog djelovanja, učinkovit pristup zahtijeva uključivanje svih ključnih aktera, uključujući regulatorna tijela i industriju videoigara. Kao i kod drugih proizvoda i aktivnosti koje mogu biti povezane s razvojem ovisničkih obrazaca ponašanja, potrebno je uzeti u obzir ravnotežu između potencijalnih pozitivnih učinaka i mogućih rizika.

Videoigre češće igraju malodobne osobe, stoga edukativne aktivnosti trebaju biti usmjerene na roditelje i stručnjake koji su uključeni u razvoj djece (nastavnici, liječnici) s ciljem prevencije rizičnih ponašanja povezanih s igranjem. Učinkovitija funkcija roditeljske kontrole u konzolama, uz ciljane edukativne programe, jedan je od preporučenih pristupa.

Među inicijativama koje pomažu korisnicima u razumijevanju sadržaja videoigara ističe se sustav „Pan-European Game Information“ (PEGI), utemeljen 2003. godine. Svrha mu je pomoći roditeljima u donošenju informiranih odluka o tome je li pojedina igra prikladna za njihovu djecu. Sustav ne ocjenjuje težinu same igre, već isključivo njezinu dobnu prikladnost i prisutnost potencijalno osjetljivih sadržaja. Sustav se koristi u više od 35 europskih zemalja, a odnedavno kod ocjenjivanja uzima u obzir i elemente poput nagradnih kutija i drugih aspekata videoigara.

Posebnu pozornost potrebno je usmjeriti na sve izraženije preklapanje elemenata videoigara i kockanja, poput nagradnih kutija (*loot boxes*), *social casino* igara i kockanja sa skinovima, s obzirom na to da su ti i drugi srodni mehanizmi, uključujući mikrotransakcije, povezani s financijskim poteškoćama, ranijim uključivanjem u aktivnosti kockanja te povećanim rizikom razvoja problema povezanih s kockanjem. Longitudinalna istraživanja ukazuju na moguće mehanizme povezanosti između igranja videoigara i kasnijeg uključivanja u kockanje, osobito kada je riječ o problematičnim obrascima igranja. Stoga je nagradnim kutijama, nasumičnim nagradama (bilo novčanim nagradama ili virtualnim predmetima poput skinova) te drugim oblicima monetizacije koji se temelje na slučajnosti potrebno pristupiti kao mehanizmima sličnima onima prisutnima u kockanju.

Pristup takvim elementima videoigara trebao bi biti onemogućen maloljetnicima. U slučajevima kada su takvi mehanizmi dostupni odraslim korisnicima platforme bi prije svake kupnje trebale osigurati jasne i razumljive informacije o stvarnim vjerojatnostima dobivanja pojedinih nagrada, ograničiti korištenje virtualnih valuta za kupnju sadržaja temeljenog na slučajnosti, zahtijevati izričit roditeljski pristanak za sadržaje dostupne maloljetnicima te osigurati da nasumična monetizacija ne predstavlja jedini način pristupa ključnim sadržajima u igri. Zbog povezanosti ovih mehanizama s povećanim rizikom problematičnog kockanja i mogućim psihološkim štetnim učincima, njihovu primjenu potrebno je podvrgnuti pojačanom regulatornom nadzoru. Preporučuje se uvođenje odgovarajućih upozorenja prije igranja, koja bi korisnike informirala o mogućim rizicima prekomjernog ili dugotrajnog igranja, kao i promicanje preporuka za zdravo i odgovorno korištenje videoigara. Dodatne mjere trebale bi uključivati podsjetnike o trajanju igranja, unaprjeđenje sustava roditeljskog nadzora, alate za upravljanje vremenom provedenim na platformama, dostupnost informacija za roditelje o upravljanju navikama igranja djece, dobno primjerenu komunikaciju o kupnjama

unutar igre, mogućnost postavljanja ograničenja potrošnje, objavu vjerojatnosti dobivanja nasumičnih nagrada te jasno istaknute informacije o dostupnim izvorima pomoći u slučaju problematičnog igranja. Upozorenja i zaštitne mjere pritom bi trebale biti prilagođene specifičnim sadržajima, značajkama i mehanizmima pojedinih igara. Bolje razumijevanje elemenata videoigara koji su povezani s rizicima i štetnim posljedicama, kao i učinkovitije informiranje korisnika o tim rizicima, potrebno je temeljiti na rezultatima istraživanja financiranih i provedenih na način koji osigurava neovisnost, nepristranost i znanstvenu utemeljenost dobivenih dokaza.

Kod igranja videoigara potrebno je uzeti u obzir i činjenicu da se, putem pojedinih dizajnerskih i društvenih mehanizama u igrama, određeni obrasci ponašanja mogu širiti s pojedinca na šire skupine korisnika. Također, igrači mogu biti izloženi sadržajima i interakcijama unutar igara koji mogu potaknuti usvajanje neprimjerenih, negativnih ili agresivnih obrazaca ponašanja. S obzirom na to da *online* igranje obuhvaća širok raspon različitih vrsta igara, žanrova i značajki, potrebna su daljnja istraživanja kako bi se bolje razumjelo koji su specifični elementi igara povezani s mogućim štetnim posljedicama te koje su najučinkovitije mjere za njihovu prevenciju i zaštitu javnog zdravlja.

Edukacija o mogućim rizicima povezanim s igranjem videoigara važan je element preventivnog djelovanja, pri čemu je potrebno izbjegavati patologizaciju obrazaca igranja koji ne dovode do štetnih posljedica i predstavljaju uobičajen oblik zabave, socijalizacije ili razvoja različitih vještina. U usporedbi s poremećajem kockanja, poremećaj igranja videoigara relativno je novo dijagnostičko područje, zbog čega su spoznaje o učinkovitosti preventivnih i terapijskih intervencija još uvijek ograničene. Postojeće najbolje prakse liječenja dijele određene zajedničke elemente s pristupima u liječenju poremećaja kockanja, uključujući važnu ulogu kognitivno-bihevioralne terapije te činjenicu da trenutačno ne postoje odobreni lijekovi specifično namijenjeni liječenju ovih poremećaja. S obzirom na to da su osobe s poremećajem igranja videoigara najčešće mlađe životne dobi, uključivanje roditelja i obitelji u proces liječenja može imati posebno važnu ulogu. Jednako je važna edukacija relevantnih dionika, uključujući roditelje, odgojno-obrazovne djelatnike i zdravstvene stručnjake, kako bi se omogućilo pravodobno prepoznavanje teškoća i odgovarajuće usmjeravanje prema pomoći. Posebnu pozornost potrebno je posvetiti prepoznavanju ranjivih skupina, osobito djece i mladih u razvoju, kako bi se omogućilo rano djelovanje.

Dionike je potrebno educirati o mogućim pokazateljima razvoja problema povezanih s igranjem, uključujući poremećaje spavanja, teškoće u školskom funkcioniranju i učestalu konzumaciju energetske pića, kao i o mogućim komorbidnim stanjima, poput depresivnih poremećaja i poremećaja pažnje s hiperaktivnošću. Važno je poznavati i ključna obilježja poremećaja igranja videoigara, koja uključuju narušenu kontrolu nad igranjem, davanje sve većeg prioriteta igranju u odnosu na druge aktivnosti, nastavak ili intenziviranje igranja unatoč negativnim posljedicama te značajno narušavanje funkcioniranja u osobnom, obiteljskom, obrazovnom ili drugim važnim područjima života.

Standardi industrije i alati za odgovorno igranje videoigara

Kako bi se osigurali pravedni i transparentni odnosi s potrošačima, u skladu s Ključnim načelima o virtualnim valutama u igrama Europske komisije, potrebni su jasni standardi u nekoliko područja. Kod transparentnog određivanja cijena, sve informacije o cijenama i kupnji trebaju biti jasno prikazane prije same kupnje, uz izbjegavanje skrivenih troškova. Korisnici ne smiju biti primorani kupovati virtualnu valutu kako bi mogli pristupiti sadržaju. Treba poštovati i pravo na odustajanje. Kao što je prethodno navedeno, informacije iz PEGI sustava, uključujući one vezane uz ciljanu edukaciju za roditelje, mogu pomoći u prevenciji pojave rizičnog i problematičnog ponašanja. Uz navedeno, a u cilju oslobađanja roditelja od isključive odgovornosti, preporučuje se pristup koji uključuje različite dionike iz industrije, državnih i regulatornih tijela te znanstvene zajednice.

Posebnu važnost treba pridati zaštiti ranjivih korisnika, osobito djece, od manipulativnih komercijalnih praksi. Roditeljske kontrole trebalo bi integrirati u videoigre dostupne maloljetnicima, uključujući ograničenja vremena korištenja, onemogućavanje kupnji unutar igre te filtriranje funkcije komunikacije radi sprječavanja kontakta s nepoznatim osobama. Ovi alati morali bi biti jednostavni i lako dostupni roditeljima. Poveznice s kockanjem (npr. klađenje na skinove, nagradne kutije, e-sport klađenje) trebalo bi dodatno urediti i regulirati kada je riječ o maloljetnim osobama.

Važna je i dostupnost informacija o uslugama pomoći. Poruke unutar igre koje podsjećaju igrače na zdravu ravnotežu mogu normalizirati odgovorno igranje i potaknuti traženje pomoći. Takve poruke te povezane mehanizme „hlađenja“ treba promicati na način koji ne kažnjava korisnike. Preporučuje se na odgovarajuće načine

regulirati mehanizme koji potiču dulje igranje (npr. napredovanje kod duljeg igranja i gubitak napretka kod prekida igranja) . Također, potrebna su dodatna istraživanja specifičnih mehanizama koji potiču dulje igranje i načina kako ih najbolje otkloniti bez neželjenih učinaka (npr. pobuđivanje straha od propuštanja (FOMO – engl. *fear of missing out*) i motivacije za nastavak igranja).

Edukacija zaposlenika i izgradnja kapaciteta

Edukacija zaposlenika u industriji videoigara o poremećaju igranja videoigara posebno je važna budući da se još uvijek osporava spoznaja da je poremećaj igranja videogara službeno klasificirana dijagnoza. S obzirom na to da se velik dio igranja odvija *online* pristupi prepoznavanju i pružanju pomoći mogu se razlikovati. Trebalo bi poticati istraživanja o povezivanju obrazaca ponašanja kod *online* igranja s problematičnim igranjem kako bi zaposlenici mogli prepoznati osobe s problemima. Takvo korištenje podataka treba biti transparentno i u skladu s Općom uredbom o zaštiti podataka (GDPR).

Potrebno je dodatno unaprijediti suradnju s digitalnim platformama i velikim internetskim pružateljima usluga kako bi se učinkovitije smanjili rizici povezani s igranjem videoigara. Promicanje svijesti o dizajnerskim i monetizacijskim praksama u videoigramama trebalo bi uključivati sve relevantne dionike, uz osiguravanje veće transparentnosti poslovnih praksi industrije. Proizvođači i pružatelji videoigara trebali bi korisnicima pružati jasne i lako dostupne informacije o mogućnostima traženja stručne pomoći u slučaju razvoja problema povezanih s igranjem.

Istodobno, važno je naglasiti da samo trajanje igranja nije dovoljno za postavljanje kliničke dijagnoze poremećaja igranja videoigara. Međutim, u kombinaciji s drugim pokazateljima ono može pridonijeti ranom prepoznavanju osoba s povećanim rizikom, osobito kada je riječ o specifičnim obrascima igranja i povezanim funkcionalnim teškoćama.

Programeri videoigara trebali bi preuzeti aktivniju odgovornost za odgovorno oblikovanje igara primjenom načela sigurnog dizajna (engl. *safety by design*), izbjegavanjem manipulativnih mehanizama koji potiču pretjerano igranje, osiguravanjem transparentnosti prema korisnicima te pružanjem jasnih, dobi prilagođenih informacija o sadržaju, mehanikama igre i potencijalnim rizicima.

Istraživanja, dijeljenje podataka i transparentnost

Istraživanja te pitanja dijeljenja i transparentnosti podataka u području ponašanja i poremećaja povezanih s videoigrama dijele brojne zajedničke značajke s područjem kockanja, ali se razlikuju i po određenim specifičnostima. U kontekstu videoigara veći naglasak stavlja se na podatke povezane s napredovanjem u igri, tehničkim značajkama i izvedbom, iskustvima igrača, preferiranim sadržajima te funkcionalnostima platformi. S obzirom na sličnosti u pristupima istraživanju, kao i važnost odgovorne razmjene i transparentnosti podataka kakve postoje u području kockanja, slične se mjere uvelike moguprimijeniti i na područje videoigara, uz uvažavanje specifičnosti ovog područja. Primjerice, istraživanja u području kockanja imaju dulju tradiciju te su povezana s razvojem različitih primijenjenih područja, uključujući znanstveno utemeljene programe prevencije i tretmana, kao i metode za prepoznavanje osoba s povećanim rizikom. U području videoigara istraživanja su još uvijek u razvoju, zbog čega postoji potreba za dodatnim prikupljanjem i analizom podataka kako bi se bolje razumjeli obrasci igranja, čimbenici rizika i učinkovite mjere zaštite korisnika.

Uključenost industrije videoigara u istraživanja nosi određene izazove. Ipak, razumijevanje načina na koji se informacije koje prikuplja industrija videoigara mogu koristiti za prepoznavanje osoba s problemima vezanim uz igranje ima velik potencijal za rane intervencije. Pronalaženje načina za sigurnu razmjenu takvih podataka, uz poštivanje zaštite podataka i smjernica javnog zdravstva, jednako je važno kod istraživanja videoigara kao i kod istraživanja kockanja.

Uvođenje elemenata kockanja/videoigara

Kockanje i videoigre u digitalnom okruženju sve se više preklapaju, no postoje i bitne razlike. Rezultati u videoigrama obično ovise o vještini (strategija, koordinacija, donošenje odluka), dok rezultati kockanja uglavnom ovise o sreći, uz napomenu da su elementi vještine izraženiji u strateškim oblicima kockanja.

Postoje i razlike u zakonskom okviru: kockanje je zakonski regulirano, osobito u pogledu zaštite maloljetnika, dok su jedinstveni zakonski propisi kojima se regulira područje videoigara, obuhvaćeni tek nekolicinom različitih propisa koji se neizravno primjenjuju na videoigre. Budući da su videoigre široko dostupne mladima, elementi kockanja mogu se pojaviti i u igrama dostupnima djeci.

Kockanje i videoigre koriste određene elemente psihološkog uvjetovanja, osobito mehanizme povezane s varijabilnim i nepredvidivim nagradama, koji mogu pridonijeti produljenom trajanju aktivnosti i većoj angažiranosti korisnika. Oba područja mogu primjenjivati elemente dizajna usmjerenog na oblikovanje korisničkog ponašanja (engl. *persuasive design*), uključujući učinak „skorog dobitka” (engl. *near-miss/near-win effect*), vremenski ograničene ponude i dinamičko određivanje cijena. Takve se strategije često temelje na spoznajama bihevioralne analize te se primjenjuju s ciljem optimizacije korisničkog iskustva, povećanja angažmana i potrošnje.

Nagradne kutije (engl. *loot box*, kutije s plijenom) posebno su kontroverzne – mnogi ih smatraju prikrivenim oblikom kockanja dostupnim djeci. Istraživanja ukazuju na to da postoji određena povezanost potrošnje na nagradne kutije s problematičnim igranjem i kockanjem te višom razinom psihološke nelagode. Bojazan je da mehanike kockanja u igrama normaliziraju kockanje kod mladih te mogu potaknuti prelazak s videoigara na kockanje. Podaci iz više istraživanja ukazuju na to da igranje videoigara može dovesti do kockanja, osobito na problematičnim razinama i u longitudinalnim oblicima.

Praćenje i vrednovanje

Preporuka je da se primjena Smjernica prati kroz pokazatelje kao što su, primjerice, broj provedenih roditeljskih kontrola, dostupnost alata za pomoć unutar igre, broj pritužbi korisnika, ali i putem godišnjeg vrednovanja pomoću razmjene kvalitativnih i kvantitativnih podataka, uz uključivanje vanjskih stručnjaka kako bi se osigurali

neovisnost i objektivnost. Za izvještavanje o provedbi Smjernica uspostaviti će se u koordinaciji Hrvatskog zavoda za javno zdravstvo neformalna forumska platforma na kojoj će se na godišnjoj razini razmjenjivati iskustva i primjeri dobre prakse.

Zaključak

Smjernice se temelje na zajedničkom razumijevanju važnosti zaštite korisnika, osobito djece i mladih, u digitalnom okruženju. Uspostavom jasnih procedura transparentnosti, odgovornosti i zaštite dionici koji sudjeluju u provedbi ovih Smjernica surađivat će u osiguranju provedbe mjera, alata i standarda za prevenciju rizika i jačanje digitalne otpornosti, uz poseban naglasak na edukaciju zaposlenika, roditeljskoj kontroli, prepoznavanju rizičnih ponašanja te dostupnosti informacija o pomoći.

Rječnik temeljnih pojmova

E-sportovi (elektronički sportovi) – Organizirano, natjecateljsko igranje videoigara u kojem se pojedinci ili timovi međusobno natječu u strukturiranim turnirima ili ligama. Natjecanja se u pravilu temelje na vještini, mogu uključivati amaterske ili profesionalne igrače te se mogu odvijati *online* ili uživo.

Igranje videoigara – Samostalna ili interaktivna igra na digitalnim uređajima, sa širokim rasponom žanrova, uključujući akciju, pucanje, borbu, opstanak, *battle royale* i ostalo.

Nagradne kutije (engl. *loot boxes*) – Poznate i kao kutije s plijenom, sadrže nasumične virtualne predmete različite vrijednosti. Predmeti mogu uključivati skinove, oružja ili poboljšanu opremu, mogu poboljšati igru ili nemati utjecaja na nju.

Mikrotransakcije – Internetske razmjene malih novčanih iznosa. Mogu se odvijati u okviru videoigara radi, na primjer, omogućavanja duljeg igranja koje je u početku besplatno, napredovanja na višu razinu igre, dobivanja skinova (kozmetičke kupnje), preuzimanja dodatnog sadržaja, kupnje „propusnica za bitku”, kupnje virtualne valute, dobivanja nasumičnih plaćenih predmeta, povećanja mogućnosti („plati da pobijediš”), kupnje nagradnih kutija ili sudjelovanja u mehanizmima isplate u novcu.

Načelo predostrožnosti – Upravljanje rizicima gdje se preporučuje da, ako postoji sumnja da neka aktivnost ili politika mogu uzrokovati ozbiljnu štetu javnosti ili okruženju, treba poduzeti mjere zaštite i prevencije, čak i ako to nije znanstveno potvrđeno.

Klađenje na skinove – Oklade vezane uz skinove, virtualne kozmetičke predmete u igri koji ne moraju poboljšati samu igru, ali su poželjni vizualni dodaci za oružje. Do klađenja može doći u e-sportovima, igrama nalik casinu ili drugim oblicima. Rijetki skinovi mogu imati virtualnu vrijednost kao i stvarnu novčanu vrijednost izvan igre.

Dodatak 1. Sažetak standarda

Područje	Standard (što se očekuje)	Smjernice za provedbu
Operacionalizacija mjera (provjera dobi i alati za zaštitu)	Učinkoviti sustavi zaštite korisnika, osobito maloljetnika	• provjera dobi gdje je to relevantno (osobito za igre s kupovinom u sklopu igre) • osiguravanje roditeljske kontrole i zadanih postavki sigurnosti • upozorenja o trajanju igranja i podsjetnici za „pauzu” • jednostavan pristup postavkama sigurnosti i upravljanja računom
Reguliranje manipulativnih i „ovisnički osmišljenih” mehanizama	Ograničavanje elemenata u dizajnu igara koji potiču pretjerano kockanje i potrošnju	• jasno označavanje nagradnih kutija i mikrotransakcija • transparentno navedene vjerojatnosti nagrada • ograničavanje „beskonačnog igranja” i mehanizama pretjeranog sudjelovanja • uvođenje limita potrošnje, osobito za maloljetnike • zabrana „tamnih obrazaca” i obmanjujućih elemenata u dizajnu
Ograničavanje ciljanja ranjivih skupina	Ograničavanje oglašavanja usmjerenog na djecu i ranjive korisnike	• ograničavanje oglašavanja namijenjenog maloljetnicima • ograničavanje angažiranja influencera • jasno označavanje komercijalnog sadržaja i kupovine unutar igre • omogućavanje kontrole oglasa i potrošnje unutar igre

Mjerljivost i praćenje (ključni pokazatelji uspješnosti)	Sustavi za praćenje obrazaca korištenja i potencijalnih rizika	• definiranje ključnih pokazatelja uspješnosti (npr. trajanje igranja, potrošnja, obrasci angažmana) • praćenje rizičnih obrazaca ponašanja • redovito izvještavanje (na razini industrije/platforme) • neovisno vrednovanje • korištenje podataka za unaprjeđenje mjera zaštite igrača
---	--	---