

Etički problemi u gejming industriji

Bićanin Svetlana, Miličić Lucija, Pešić Aleksandra

12. decembar 2022.

Sadržaj

1	Recenzent — 4:	2
1.1	O čemu rad govori?	2
1.2	Krupne primedbe i sugestije	2
1.2.1	2 Zavisnost i mehanizmi potkrepljivanja	2
1.2.2	4 Uticaj na mlade	3
1.2.3	Zaključak primedbe i sugestije	4
1.3	Sitne primedbe	4
1.3.1	Štamparske greške	4
1.3.2	Jezičke greške	5
1.3.3	Stilske greške	5
1.4	Provera sadržajnosti i forme seminarskog rada	8
1.5	Ocenite sebe	9
2	Recenzent — 5:	10
2.1	O čemu rad govori?	10
2.2	Krupne primedbe i sugestije	10
2.3	Sitne primedbe	11
2.4	Provera sadržajnosti i forme seminarskog rada	12
2.5	Ocenite sebe	13
3	Dodatne izmene	14

Glava 1

Recenzent — 4:

1.1 O čemu rad govori?

Gejming industrija ima uskih veza sa psihologijom čoveka i to ovaj rad demonstrira. Od kompanija koje se bave proizvodnjom igara i psiholoških taktika koje one koriste, preko hormona koji se luče u toku gejminga, do uticaja igara na psihu korisnika, ovaj rad nas upućuje u dobar deo dosadašnjih istraživanja na ove teme.

1.2 Krupne primedbe i sugestije

Iako smatram da je rad u globalu solidno koncipiran što se tiče obrađeni tema i njihovog redosleda, najveća zamerka koju bih morao da mu dam jeste da ne odgovara najbolje na temu zadatu naslovom. Naslov glasi **Etički problemi u gejming industriji**, ali sam rad ne govori toliko o etičkim problemima, već se više fokusira na vezu psihologije i gejminga. Rad je sačinjen od, pored uvoda i zaključka, 3 glavne celine:

- 2 Zavisnost i mehanizmi potkrepljivanja
- 3 Biohemijske promene pod uticajem gejminga
- 4 Uticaj na mlade

U kontekstu ove primedbe, smatram da segment 3, zbog svoje uske veze sa biologijom, ne može imati vezu sa etikom, ali je neophodan za dublje razumevanje segmenata 2 i 4, što opravdava da postoji u ovom obliku. Sa druge strane smatram da su se pisci u segmentima 2 i 4 više fokusirali na prikazivanje problema uticaja igara i kompanija na psihu korisnika nego na etička pitanja koje ovi problemi sa sobom donose. Sledi detaljnije objašnjenje za svaki od ovih segmenata.

1.2.1 2 Zavisnost i mehanizmi potkrepljivanja

Pisci su odlično povukli paralelu sa zavisnošću od kockanja i prikazali kako je i ona originalno bila zanemarena kao prava zavisnost. Takođe su naveli i načine na koje kompanije danas zloupotrebljavaju ovu zavisnost kako bi povećale profit, sa detaljnim opisima eksperimenata koji su doveli do takvih radnji.

Glavna zamerka, u kontekstu ove primedbe, jeste što se nigde ne spominje zašto su ovi problemi etički upitni, pored ideje da su "slični problemima kockanja, koji su etički upitni" za koje takođe nemamo objašnjenje. Problemi su više prikazani iz ugla psihologije nego iz ugla etike. Kockanje samo po sebi nije etički upitno. Ono što je etički upitno u vezi sa kockanjem jeste to što kockarnice zarađuju najviše od kockara koji su zavisni i psihički nisu sposobni da se odupru tom porivu i dozvoljavaju im da nastave sa njim dok sebe ekonomski ne upropaste. Iako jeste povučena paralela zavisnosti kockanja i zavisnosti od video igara, ne deluje mi da je dovoljno teksta posvećeno ovoj srži etičkog problema, ona je više spomenuta u prolazu.

U podnaslovu "2.4 Etička pitanja" iznose se na videlo svi problemi o kojima ima govora u segmentu, ali opet se ne spominje zašto su upitni iz ugla etike, već samo da su zanemareni od strane nadležnih organizacija (PEGI sistema) i samih korisnika. Iako je zloupotreba ovih činjenica u korist profita sama po sebi etički problem, ne deluje da je ta ideja stavljena u glavni fokus, već više kao da je samo implicirana čitaocu. Takođe spomenuto je da igre poput World of Warcraft i EverQuest koriste mehanizme kockanja, ali ne i koji su to mehanizmi, što bi trebalo napomenuti s obzirom da se konstantno povlači paralela između etičkih problema kockanja i video igara.

Pored navedenog, dodao bih da su propuštene prilike diskutovanja o etičnosti sistema mikrotransakcija, koje su danas prisutne na mnogim mestima i često neophodne za napredak, kao i "lootbox" sistema, koji predstavlja vid kockanja u mnogim igricama uz to da je često dostupan čak i deci. Ovi problemi takođe sa sobom nose bitna etička pitanja baš zbog uske paralele sa kockanjem.

Na početku ovog poglavlja, dodat je 3. pasus posvećen mikrotransakcijama. U okviru sekcije 2.4 izmenjen je i dopunjen pasus 2 koji sada govori i o loot box sistemu i mehanizmima kockanja u igricama.

Čitavo poglavlje se fokusira na zloupotrebu stvaranja zavisnosti od strane gejming kompanija. Detaljno su objašnjeni mehanizmi psihologije i kako ih video igrice implementiraju da bi navukle korisnike. Etički je upitno to što se svesno koriste mehanizmi za koje je dokazano da stvaraju zavisnost. Na više mesta je istaknuto da kompanije zarađuju od korisnika koji intenzivno igraju igrice, pa samim tim i od onih koji su zavisni.

1.2.2 4 Uticaj na mlade

Ovaj segment rada se fokusira na to da su mladi ti koji najviše vremena provode igrajući video igre i opisuje načine na koje video igre utiču na psihi mladih. Segment obuhvata mnoštvo različitih sfera uticaja video igara u razvoju i odlično prikazuje ove uticaje kroz rezultate mnogih istraživanja na ovu temu. Iako su temeljno obrađeni ovi problemi, ne iskazuje se šta je tačno etički upitno kod njih. Ponovo, problemi su više pokazani kao psihološki, ali ne i njihova veza sa etikom.

Na početku ovog poglavlja, dodat je pasus koji eksplicitno ukazuje na to zašto je uticaj igrice na decu etički problem. Dalji tekst detaljnije objašnjava na koje sve načine igrice utiču na decu, što sve samo po sebi jeste upitno iz ugla etike.

Na isti način je proširen i početak poglavlja 3.

1.2.3 Zaključak primedbe i sugestije

Rad definitivno nije loš i daleko od toga da ne dotičinje temu zadatu u naslovu, ali nadam se da sam uspeo ovim podužim opisom da dočaram zašto mislim da se ne uklapa najbolje uz naslov. Kao rešenje ovog problema predlažem dve sugestije:

1. Promeniti naslov na nešto bliže kontekstu "veze između psihologije i gejminga". Mislim da rad definitivno bolje odgovara na ovakvu temu.

Predloženi naslov ne odgovara najbolje sadržaju rada, iz razloga što ne obuhvata baš 2. i 3. poglavlje. Iako se i u njima spominju neki aspekti vezani za psihologiju, to nije suština. Takođe, ovakav naslov bi izlazio iz okvira zadate teme.

2. Dodatno objasniti etičke probleme prouzrokovane zloupotrebom prikazanih psihičkih. Psihički problemi u radu su kvalitetno odrađeni i mislim da se na ovu osnovu mogu nadograditi i adekvatni etički problemi.

U svakom poglavlju su sada dodati delovi koji ukazuju na to koji etički problem se razmatra.

Mislim da rad u trenutnom stanju predstavlja kvalitetnu celinu koja je potencijalno loše kategorisana i manjka srž teme zadate trenutnim naslovom. Čak i kad bi se zanemarile primedbe za segment 2, s obzirom da sadrži podsegment o etičkim problemima, to svakako ostavlja segmente 3 i 4 koji generalno ne spominju etiku. Ovo je samo još jedan argument u korist ove primedbe.

Sve stavke zadate u okviru opisa teme, na spisku svih tema, obrađene su u ovom radu i čak proširene još nekim važnim podacima. Iz ove recenzije se stiče utisak da je tema u potpunosti promašena, što je onda u kontradikciji sa zadatim opisom.

1.3 Sitne primedbe

1.3.1 Štamparske greške

- Strana 2 - 2 Zavisnost i mehanizmi potkrepljivanja - pasus 1 - rečenica 4 - ne piše se sadrže nego sadrže. [ispravljeno](#)
- Strana 2 - 2 Zavisnost i mehanizmi potkrepljivanja - pasus 3 - rečenica 1 - ne piše se sto nego što. [ispravljeno](#)
- Strana 2 - 2.1 Pojam zavisnosti u gejmingu - pasus 1 - rečenica 2 - ne piše se sto nego što. [ispravljeno](#)
- Strana 3 - 2.1 Pojam zavisnosti u gejmingu - pasus 6 - rečenica 2 - ne piše se 28-godišnji nego 28-godišnji. [ispravljeno](#)
- Strana 6 - 3.2 Kortizol - pasus 2 - poslednja rečenica - ne piše se preživljavanje nego preživljavanje. [ispravljeno](#)
- Strana 7 - 4 Uticaj na mlade - pasus 1 - rečenica 2 - ne piše se Tabeli nego tabeli. [ispravljeno](#)

1.3.2 Jezičke greške

- Strana 3 - 2.1 Pojam zavisnosti u gejmingu - pasus 2 - pasus nije jedna rečenica
Rečenica spojena sa prethodnim pasusom, jer se na njega prirodno nado-
vezuje
- Strana 3 - 2.1 Pojam zavisnosti u gejmingu - pasus 3 - poslednja rečenica
- referenca se navodi pre tačke.
ispravljeno
- Strana 3 - 2.1 Pojam zavisnosti u gejmingu - pasus 5 - pogrešan format
citata, trebalo bi navesti ime osobe koja citira kao i izvor citata.
Sporna rečenica zamenjena je sledećom i referenca je dodata: Takođe je
dodao da veruje da zavisnost od video igrice postoji, ali ne u toj meri u
kojoj većina literature upućuje da postoji [32].
- Strana 5 - 3 Biohemijske promene pod uticajem gejminga - pasus 1 - pasus
nije jedna rečenica.
Pasus je proširen.
- Strana 7 - 4 Uticaj na mlade - pasus 1 - rečenica 1 - upotreba apozicije
bez zarez, trebalo bi "Statistički podaci o vremenu koje deca provode za
ekranom, do kojih je došla Američka akademija za pedijatriju [12], prilično
su zabrinjavajući." sa zarezima oko "do kojih je došla Američka akademija
za pedijatriju [12]".
ispravljeno
- Strana 7 - 4 Uticaj na mlade - pasus 3 - poslednja rečenica - trebalo bi
"okružuje [1]" umesto "okružuje[1]."
ispravljeno
- Sve fusnote bi trebale da imaju tačke na kraju rečenica.
ispravljeno

1.3.3 Stilske greške

- Strana 3 - 2.1 Pojam zavisnosti u gejmingu - pasus 2 - trenutni opis za
piromaniju nije najbolji, predlažem npr. "kompulsivna potpala".
Opis je promenjen u "kompulsivno paljenje vatre", nije iskorišćen pre-
dloženi termin jer smatramo da je ovaj adekvatniji.
- Strana 3 - 2.1 Pojam zavisnosti u gejmingu - pasus 3 - rečenica 1 - bilo
bi poželjno da stoji opis reči "neuroimadžing" na srpskom pošto je reč
stranog porekla.
Dodata je fusnota: Neuroimidžing - savremene tehnike medicinskog prika-
zivanja strukture i funkcije centralnog nervnog sistema.

- Strana 3 - 2.1 Pojam zavisnosti u gejmingu - pasus 5 - rečenica 2 - bilo bi poželjno ovde premestiti objašnjenje reči "bihejvioralna" iz 2.2 Psihologija u gejming industriji - pasus 2, jer je ovo prvo pojavljivanje ove reči stranog porekla.

U poglavlju 2.1 dodato je objašnjenje termina "bihejvioralna zavisnost", ali u poglavlju 2.2 nema izmena jer nije potpuno isti termin u pitanju.

- Strana 3 - 2.1 Pojam zavisnosti u gejmingu - pasus 6 - pretposlednja rečenica - mogao bi se bolje formulirati deo "nije adekvatno spavao i vrlo malo je jeo" na npr. "nije adekvatno spavao i vrlo je malo jeo".

Nema izmena jer se autori ne slažu da je predložena rečenica stilski bolja, a nije od značaja za kontekst.

- Strana 4 - 2.2 Psihologija u gejming industriji - pasus 2 - rečenice 3 i 4 - u rečenici 3 se govori o članku u lokativu, a u rečenici 4 u nominativu, bilo bi poželjno dodati zamenicu "on" u rečenicu 4 kako bi prelaz bio tečniji, npr. "Takođe, on odgovara na ...".

izmenjeno

- Strana 4 - 2.3.1 Skinnerov eksperiment - pasus 3 - rečenica 2 - rečenica kaže "... a ako je neko bio kažnjen, postaje potisnut" što implicira da je osoba potisnuta a ne ponašanje, ovo bi bilo poželjno izmeniti, npr. na "Ako je neko ponašanje bilo nagrađeno, veća je verovatnoća da će se ponoviti, a ako je bilo kažnjeno, postaje potisnuto."

izmenjeno

- Strana 5 - 2.4 Etička pitanja - pasus 1 - rečenica 1 - bilo bi poželjno zameniti ili ukloniti reč "toliko" u rečenici, npr. "Kockanje može biti vrlo štetno ...".

izmenjeno: "Kockanje može biti veoma štetno...".

- Strana 5 - 2.4 Etička pitanja - pasus 1 - rečenica 2 - rečenica je komplikovana i teška za čitanje.

Sporna rečenica zamenjena je sledećim tekstom: Iz ugla psihologije, efekti kockanja su slični efektima onlajn igara. Etika određenih vrsta igara može biti dovedena u pitanje, upravo na osnovu činjenice da je takav i odnos društva prema kockanju.

- Strana 5 - 2.4 Etička pitanja - pasus 3 - epitet "veliki" nema smisla da se odnosi na "igrače", predlažem ili da se izbaci ili da se preformuliše rečenica na npr. "Čini se da veliki broj strastvenih igrača ...".

Termin "veliki" je izbačen iz teksta.

- Strana 5 - 3 Biohemijske promene pod uticajem gejminga - pasus 1 - iako je izjava možda tačna, iz stilske ugla nema fokus, bolje bi bilo npr. "Kako je gejming nova oblast, postoji ograničen broj studija ...", ovime se npr. stavlja fokus na ograničenost broja studija. Takođe bilo bi lepo da je navedeno zašto je "gejming poremećaj" skraćeno "GD", odnosno navesti da je to zbog "eng. gaming disorder".

Autori smatraju da nema potrebe za menjanjem ove rečenice, iz razloga što je već na nekoliko mesta u prethodnom tekstu, naročito u uvodu, naglašeno kako je gejming nova oblast.

Termin "gejming poremećaj" je već objašnjen na mestu gde se prvi put pojavljuje, u poglavlju 2.1 u trećem pasusu, gde je naveden i izvorni oblik, kao i odgovarajuća skraćenica.

- Strana 5 - 3.1 Dopamin - pasus 1 - rečenica 1 - bilo bi poželjno precizirati na koje se stanje misli kad se kaže "... u ovom stanju ...", da li se misli na stanje igranja ili na stanje gejming poremećaja.

Iz rečenice je izbačen deo "... u ovom stanju...".

- Strana 5 - 3.1 Dopamin - pasus 1 - rečenice 2 i 3 - postoji ponavljanje u rečenicama u kontekstu rasvetljavanja rizika i prednosti video igara koje bi bilo poželjno izbaciti.

Izmenjena 3. rečenica.

- Strana 6 - 3.2 Kortizol - pasus 1 - rečenica 3 - rečenica je nepotrebna, ne daju se primeri drugih autora koji nisu pronašli razlike u nivoima kortizola i samo remeti tok teksta koji se u ovoj jednoj instanci prebacuje na drugu stranu tvrdnje samo da bi se odmah vratio nazad.

U skladu sa predlogom, rečenica je uklonjena.

- Strana 7 - 4.1 Agresivnost - pasus 2 - rečenica 1 - rečenica tvrdi da su dokazi različiti, ali nastavak teksta pokazuje uniformnost dokaza. Trebalo bi izbaciti ili promeniti rečenicu.

Rečenica ne tvrdi da su rezultati različiti, već da postoje različiti dokazi o povezanosti nasilnih video igara i kasnije agresije. Kako je navedena rečenica očigledno dvosmislena, izmenjena je tako da odgovara kontekstu.

- Strana 8 - 4.1 Agresivnost - pasus 4 - pretposlednja i poslednja rečenica - smisao rečenica je praktično isti, bilo bi poželjno spojiti ih u jednu, npr. "Studija [26] je potvrdila ovu hipotezu, otkrivajući da su učesnici koji su igrali agresivnu video igru koristeći sopstveni, personalizovani lik iskusili više uzbuđenja i samoaktivacije od učesnika koji su igrali agresivnu igru sa nepersonalizovanim likom, što je zauzvrat povećalo agresivne odgovore."

Kako se predloženom rečenicom gubi deo informacije, autori su odlučili da na drugačiji način eliminišu ponavljanje iz teksta. Zbog toga je poslednja rečenica zamenjena sledećom: Analize procesa su otkrile da su pripadnici prve grupe iskusili više uzbuđenja i samoaktivacije od pripadnika druge, što je zauzvrat povećalo agresivne odgovore.

- Strana 8 - 4.2 Društvena izolovanost - pasus 1 - rečenica 5 - "Rezultat je da igranje video igara postane izgovor ...", mislim je ispravnije napisati "postaje" nego "postane".

izmenjeno

- Strana 9 - 4.3 Depresija - pasus 1 - rečenica 4 - "Horvat (2018) [21] opisuje ovu situaciju kao razvoj relativno visoke stope psihijatrijskih bolesti sličnih osobama sa zavisnošću od interneta.", rečenica je loše formulisana, zvuči

kao da se poistovećuju bolesti sa osobama, trebalo bi promeniti npr. na "Horvat (2018) [21] opisuje ovu situaciju kao razvoj relativno visoke stope psihijatrijskih bolesti sličnih kao kod osoba sa zavisnošću od interneta."

[izmenjeno](#)

- Strana 9 - 4.4 Problematično ponšanje - pasus 2 - rečenice 1 i 2 - rečenice se kontriraju, prva rečenica tvrdi da su istraživanja pokazala da video igre imaju uticaj na akademski uspeh, a sledeća tvrdi da nisu nađene razlike u akademskom uspehu grupe koja igra i koja ne igra. Predlog je ili ukloniti prvu rečenicu ili navesti primer koji podržava tvrdnju.

[Prva tvrdnja je potkrepljena referencom, a druga rečenica je izmenjena tako da bude jasno da je u pitanju kontrast.](#)

- Strana 9 - 4.5 Iskrivljena percepcija - pasus 2 - rečenica 1 - rečenica je veoma konfuzna jer nije ubačena u kontekst eksperimenta na koji se odnosi, nije jasno zašto su ispitanici doživljavali GTP.

[U pitanju nije eksperiment, već su gejmeri prosto intervjuisani. Kako bi to bilo jasnije malo je izmenjen pasus 2 u poglavlju 4.5](#)

- Generalno pri navođenju referenca na radove i naučnike, mislim da bi bilo bolje dati neki uvod u njih, umesto da se navode samo imena osoba ili brojevi reference. Na ovaj način ne bi bilo neophodno da čitaoc proverava literaturu kako bi razumeo o kakvom radu je reč ili ko je osoba o čijim se nalazima priča.

[Na većini mesta su eksperimenti koji su izvedeni u citiranom istraživanju, objašnjeni u samom tekstu, pa nije potrebno proveravati literaturu. Na drugim mestima gde ovo nije urađeno, baš iz razloga da ne bi bilo naporno čitati previše informacija o tom radu, navedeni su samo glavni rezultati, relevantni za temu, a čitaocu ostavljena referenca ukoliko želi da zna više.](#)

1.4 Provera sadržajnosti i forme seminarskog rada

1. Da li rad dobro odgovara na zadatu temu?
Rad je postavio dobru osnovu i obradio bitne probleme za izradu teme, ali se više fokusira na psihološku stranu priče i mislim da je omašio samu srž teme.
2. Da li je nešto važno propušteno?
Nedostaje dodatna izrada samih etičkih problema i obrada etički upitnih elemenata u video igrama poput mikrotransakcija i "lootbox" sistema.
3. Da li ima suštinskih grešaka i propusta?
Rad dobro obrađuje psihološku osnovu, ali ne i etičke probleme koji zavise od te psihološke osnove.
4. Da li je naslov rada dobro izabran?
Iz prethodno navedenih razloga, rekao bih da ne.

5. Da li sažetak sadrži prave podatke o radu?
Sažetak dobro opisuje rad, upućuje na teme koje će se dalje obraditi i lepo je koncipiran. Jedino se dovodi u pitanje treća rečenica, zbog prethodno navedene primedbe sa naslovom.
6. Da li je rad lak-težak za čitanje?
Rad je relativno lak za čitanje uz minimalan broj teško čitljiv delova.
7. Da li je za razumevanje teksta potrebno predznanje i u kolikoj meri?
Za razumevanje teksta nije neophodno predznanje.
8. Da li je u radu navedena odgovarajuća literatura?
Literatura u radu je dobro odabrana i adekvatno navedena. Takođe bih naveo da je literatura za rad obimna i sadrži dosta različitih obrađenih eksperimenata, što je za pohvalu.
9. Da li su u radu reference korektno navedene?
Reference u radu su korektno navedene, pored jedne o kojoj ima govora u sitnim primedbama.
10. Da li je struktura rada adekvatna?
Struktura rada je u redu, raspored tema kao i segmenata u okviru tih tema je dobar.
11. Da li rad sadrži sve elemente propisane uslovom seminarskog rada (slike, tabele, broj strana...)?
Rad sadrži sve elemente propisane uslovom seminarskog rada.
12. Da li su slike i tabele funkcionalne i adekvatne?
Slika u radu jeste adekvatna i funkcionalna. Služi da demonstrira nasilje u igricama i dobro obavlja taj posao. Jedino što bih predložio jeste da se malo uveća jer je trenutno teško videti sadržaj, s obzirom da je u pitanju kombinacija 3 različite igre.

Tabela navedena u radu tehnički jeste adekvatna i funkcionalna, ali mi deluje da je više ubačena zbog zahteva rada nego zbog njene funkcije. Predložio bih alternativnu tabelu na neku od tema: broj igrača nekih igara, zarada nekih video igara kroz godine, prikazi navedenih eksperimenata u obliku tabele (kao neku vrstu sumacije tih eksperimenata) i slično. Mislim da je trenutna tabela propuštena prilika i da bi tabela na neku od navedenih tema više doprinela radu.

1.5 Ocenite sebe

Ocenio bih sebe negde između c) i b), rekao bih da sam solidno upućen u ovu oblast. Provodim svoje slobodno vreme igrajući video igrice, tako da su mi teme i mehanike u igricama poznate. Takođe me generalno zanimaju teme ovog rada, s obzirom da su usko vezane sa mojim hobiem, tako da ponekad slušam i čitam o tome.

Glava 2

Recenzent — 5:

2.1 O čemu rad govori?

Iako ljudima i dalje relativno nova i nepoznata, gejming industrija dovodi sa sobom veliki broj etičkih problema, i ovaj rad nam na uspešan način skreće pažnju na njih. Naime, prikazan je svaki aspekt igranja igrice, od različitih psiholoških trikova da ostanemo duže da igramo, pa sve do hormona koji nam se luče i posledice koje imaju na nas (specijalno na mlade).

2.2 Krupne primedbe i sugestije

Rad se fokusira na dovodenje na videlo problematike vezane za gejming industriju, i uspešno pokazuje čitaocu moguću opasnost iste. Iako nemam velike primedbe vezane za rad, voleo bih da dodam par sugestija koje mislim da bi unapredile isti.

1. U toku cele 2. sekcije rada, odnosno 'Zavisnost i mehanizmi potkrepljenja', spominje se kladenje mnoštvo puta, i pravi se paralela na neki način sa igranjem igrice. Tek u podsekciji 2.4. 'Etička pitanja' se spominje da neke igrice kao što su World of Warcraft i EverQuest koriste mehanizme kockanja u svojim igricama, ali mislim da je trebalo biti spomenuta etika takozvanih 'lootboxes'. Naime, u novijim igricama postoje te kutije, koje igrači mogu da kupe za pravi novac, i unutar njih mogu da izvuku neke dodatke za igricu (najčešće estetske). Problem sa ovime je što korisnik ne zna nikad šta će dobiti, nego otvara te kutije 'na sreću'. Sve u svemu, mislim da je trebao biti malo veći fokus da se prikažu primeri te paralele. [Na početku ovog poglavlja, dodat je 3. pasus posvećen mikrotransakcijama. U okviru sekcije 2.4 izmenjen je i dopunjen pasus 2 koji sada govori i o loot box sistemu i mehanizmima kockanja u igricama.](#)
2. U podsekciji 4.1. 'Agresivnost', rečeno je da 'Dokazi o efektima igranja nasilnih video igrice na kasniju agresiju su različiti', ali u toku cele podsekcije, fokus je samo na istraživanja koja su pokazala da video igre prouzrokuju agresiju. Čisto bih hteo da se prikaže neka studija koja ima drugačije rezultate, ili da se promeni uvodna rečenica.

Kako je navedena rečenica očigledno dvosmislena, izmenjena je tako da odgovara kontekstu. Naime, cilj je bio naglasiti da postoji više različitih dokaza za isti zaključak.

3. Na početku podsekcije 4.3. 'Depresija', spomenuto je da deca koja više igraju video igre su sklonija depresiji, i data je referenca na članak 'Correlates of video games playing among adolescents in an Islamic country' [4]. Naime, smatram da članak ne predstavlja najbolju referencu, pošto se ovo istraživanje izvršavalo u Iranu, tj. samo u jednoj državi. Po meni, odmah sledeća referenca, 'The association between online gaming, social phobia, and depression: an internet survey' [5], mnogo bolje odgovara tvrdnji koja je napisana.

Referenca je izmenjena u skladu sa datim predlogom

2.3 Sitne primedbe

1. 2 strana, 2. sekcija 'Zavisnost i mehanizmi potkrepljivanja', umesto sadrže, treba sadrže.

ispravljeno

2. 2 strana, 2. sekcija 'Zavisnost i mehanizmi potkrepljivanja', korišćenje reči ekstremno (kvalifikator bez konkretnog značaja). Izbacio bih samo tu reč.

Izmenjeno u skladu sa predlogom.

3. 2 strana, 2. sekcija 'Zavisnost i mehanizmi potkrepljivanja', 'Kako je cilj ovih igrica da privuku igrače da sto više vremena provode igrajući ih, dovodi se u pitanje da li je moguće da video igre izazovu zavisnost u pravom smislu te reči.'. Umesto . bih stavio ?.

S obzirom na to da se u rečenici kaže "dovodi se u pitanje...", rečenica ipak treba da bude obaveštajna, a ne upitna.

4. 3 strana, 2.1. podsekcija 'Pojam zavisnosti u gejmingu', Na kraju citata 'Iskreno verujem da zavisnost od video igrica postoji, jednostavno mislim da ne postoji u toj meri u koju bi vas većina literature navela da verujete' fali tačka na kraju.

Usled izmena na osnovu komentara prvog recenzenta, citat više ne postoji.

5. 5 strana, 2.4. podsekcija 'Etička pitanja', treći pasus se sastoji samo od jedne rečenice.

Treći i četvrti pasus su spojeni u celinu.

6. 5 strana, 3. sekcija 'Biohemijske promene pod uticajem gejminga', uvodni pasus je samo jedna rečenica.

Ovaj pasus je dodatno proširen.

7. 10 strana, 5. sekcija 'Zaključak', poslednji pasus se sastoji od samo jedne rečenice.

Poslednji pasus zaključka je izmenjen u skladu sa primedbom: "Sumiranjem različitih istraživanja po pitanju etičkih problema u gejmingu, dolazi se do zaključka da ova tema, iako jako bitna, još uvek nije dovoljno

istražena. Takođe, ovim radom se daje motivacija za nova otkrića u ovim oblastima.”

2.4 Provera sadržajnosti i forme seminarskog rada

1. Da li rad dobro odgovara na zadatu temu?
Da. Sve najbitnije teme su detaljno obradili u okviru rada (kao što su stvaranje zavisnosti, stvaranje agresivnosti, itd.), i pored toga su uspešno skrenuli pažnju čitaocu na novi vid zavisnosti koja je gejming zavisnost.
2. Da li je nešto važno propušteno?
Ne bih rekao da je nešto važno propušteno, ali mislim da bi dodavanje sekcije oko takozvanih 'lootboxes' (spomenuto u sugestijama), doprilo radu.
3. Da li ima suštinskih grešaka i propusta?
Nema. Rad se odlično fokusira na teme koje su bitne, i koriste razne izvore da bi dobili tačne podatke.
4. Da li je naslov rada dobro izabran?
Naslov rada je ista kao i tema rada, pošto tema rada već predstavlja odličan naslov, pa ga nema smisla menjati.
5. Da li sažetak sadrži prave podatke o radu?
Sažetak predstavlja prave podatke korisćene u radu, i zainteresuje čitaoca da zapravo pročita ceo rad.
6. Da li je rad lak-težak za čitanje?
Rad je relativno jednostavan za čitanje, ali ima delova koje sam morao da pročitam više puta da bi razumeo poentu. Npr., na 5 strani, u sekciji 2.4. 'Etička pitanja', prvi paragraf je malo konfuzno napisan, ali nije nemoguće za razumevanje. Pored tog propusta, ostatak teksta je lak za čitanje.
7. Da li je za razumevanje teksta potrebno predznanje i u kolikoj meri?
Iako bih rekao da sam upućen u oblast rada, ne smatram da sam imao prednost oko razumevanje teksta. Naime, svaki deo koji bi mogao da predstavlja problem za čitaoca je objašnjen. Npr. na strani 2, podsekciji 2.1. 'Pojam zavisnosti u gejmingu', pasus počinje sa definisanjem pojma zavisnosti, i bavi se detaljnom diskusijom oko iste. Lično nisam bio upućen u to šta je Kortizol, ali su pisci odmah dali objašnjenje istog, pa nisam imao problem u toku čitanja.
8. Da li je u radu navedena odgovarajuća literatura?
Rad ispunjava uslove traženi za literaturu.
9. Da li su u radu reference korektno navedene?
Pored potencijalne ispravke u referencama koju sam spomenuo u sugestijama, nisam našao nijednu grešku sa referencama.
10. Da li je struktura rada adekvatna?
Jeste. Rad sadrži apstrakt, uvod, razradu i zaključak, i pogodno je napravljena podela po sekcijama i podsekcijama.

11. Da li rad sadrži sve elemente propisane uslovom seminarskog rada (slike, tabele, broj strana...)?

Da. Rad sadrži 12 strana, tabelu i sliku.

12. Da li su slike i tabele funkcionalne i adekvatne?

Slika jeste adekvatna (predstavlja razne agresivne igrice), ali kad je u pitanju tabela, ne bih rekao da su podaci adekvatni za tabelu. Naime, zbog premalo podataka je pravljena tabela, i lično je ne bih napravio, ali razumem pisce da su morali da naprave negde.

2.5 Ocenite sebe

Rekao bih da sam c) srednje upućen u oblast. Naime, čitao sam ranije neke članke vezane za ovu oblast, ali nisam istraživao detaljnije. Pored toga igram i igrice, pa sam upućeniji u celu industriju.

Glava 3

Dodatne izmene

U poglavlju 2 dodata je slika koju su autori sami kreirali. Slika koja je postojala u poglavlju 4 je uklonjena zbog ograničenja broja strana.

Izmenjeno je navođenje vlastitih imena iz stranih jezika u skladu sa pravilima.