

Stručni članak

DIGITALNE NAVIKE PRIPADNIKA GENERACIJE Z – STUDENATA SPORTSKIH SMEROVA¹

UDK: 316.6-057.875:[004.42:795

572.024-057.875:796

DOI: 10.5937/snp12-1-37707

Ivana Markov Čikić²

Visoka sportska i zdravstvena škola, Beograd, Srbija

Aleksandar Ivanovski

Visoka sportska i zdravstvena škola, Beograd, Srbija

Apstrakt: Nova virtuelna realnost današnjeg društva i njena interakcija sa pripadnicima mlađe populacije sve je češći predmet istraživanja. Postavlja se pitanje da li je i u kojoj meri moguće zaustaviti dominaciju digitalnog. Da li je sport ta aktivnost koja može da parira novoj virtuelnoj realnosti i svetu video-igrice? U radu su prikazane onlajn navike i sklonosti ka video-igricama, studenata prve godine Visoke sportske i zdravstvene škole u Beogradu ne samo kvalitativno u cilju ispitivanja provedenog vremena i poređenja istog, u odnosu na sport i rekreaciju, već i kvalitativno, sadržinski, koje su to teme koje zaokupljaju baš ovu populaciju, sportski nadarenu i sportski usmerenu, a ujedno i digitalno orijentisanu.

Rad je pokazao na izabranom uzorku sportski orijentisanih pripadnika Generacije Z odstupanja od digitalnih karakteristika generacije kojoj demografski pripadaju i kojoj je upotreba i primena tehnologije za korišćenje svih životnih informacija, komunikaciju i rasonodu dominantna. Uzorak studenata sportskih smerova pokazao je da se isti u vrlo visokom procentu redovno bave sportom i prkose aktuelnom sedalnom načinu života, mnogi nisu pripadnici savremene potkulture mladih „gejmerske zajednice“, a i oni koji jesu pripadnici potkulture video-igara u njihovim opredeljenjima ka virtuelnim sadržajima dominiraju sportske video-igre.

Ključne reči: *Generacija Z, sport, video-igrice*

UVOD

Sport je od svog nastanka do danas izgradio reputaciju značajnog faktora u društvu i smatra se društvenim i kulturnim fenomenom čiji efekti sežu čak i izvan granica sportskih borilišta, stadiona i sportskih hala (Bratić, 2016). Deca obično uzimaju učešće u sportskim aktivnostima da bi se zabavila, da bi probala neku novu aktivnost, da bi bila u društvu svojih prijatelja, ali i zbog osećaja zadovoljstva koji im stvara sportski uspeh (Allender et al., 2006). U periodu adolescencije koji je neka vrsta tranzicije između detinjstva i odraslih, obrazovanje kroz sport može biti od presudnog značaja za formiranje zdrave odrasle osobe. Period adolescencije karakteriše veoma intenzivan biološki, socijalni, emocionalni i psihološki razvoj tako da neki psiholozi ovaj period nazivaju periodom „oluje i stresa“ (Arnett, 1999). Prisutnost video-igrice je evidentna u kulturi mladih danas. Ovaj fenomen utiče na sve mlade nezavisno od toga da li su oni pripadnici i pripadnice igračke zajednice ili ne, zato što su se narativi i topisi video-igara prelili na potkulturu uopšteno, a svet interneta nezamisliv je odvojeno od virtuelnog sveta igrice (Mazić, 2019). Jedna od glavnih karakteristika

¹ Rad primljen: 5.5.2022, korigovan: 7.6.2022, prihvaćen za objavljivanje: 15.6.2022.

² ✉ ivana.markov-cikic@vss.edu.rs

mladih danas, rođenih 1995. godine i mladih, takozvanih pripadnika Generacije Z upravo je ta da su konstantno konektovani, da su permanentno onlajn da su istovremeno prisutni i u virtuelnom i u realnom svetu. Takav način života i pomenuti procesi odvijaju se toliko brzo da nauka ne stiže da pruži odgovor kako to sve utiče na mozgove mladih ljudi, na njihovo telo, na njihove emocije. Jasno je da video-igrice diktiraju sedalni način života. Činjenica je da su sadržaji video-igrice najčešće nasilni, agresivni. Mladi podjednako konzumiraju akcione igre i njihov podžanr "pucnjave" (*action games and shooters*), zatim igre igranja uloga (*role-playing game*), igre strategija, pazle (*puzzle*), trke, sportske igre, igre na tabli (*board games*) i mnoge druge. Predmet istraživanja ovog rada jesu pripadnici Generacije Z, rođeni do 2012. godine, pre Generacije Alfa, dakle aktuelni bruceši, rođeni najčešće 2002. i 2003. godine. Ovo je generacija koja ceni poštovanje, odgovornost, suzdržanost, to su planirana, strukturirana i samokontrolisana deca. Cene autentičnost, štede novac koji dobijaju za praznike i rođendane, prihvataju tradicionalne vrednosti i cene porodicu na okupu (Labi, 2008, prema Williams et al., 2010). Najznačajnija karakteristika ove generacije je upotreba i primena tehnologije za korišćenje svih životnih informacija, komunikaciju i rasonodu. Bruceši rođeni početkom 2000. godine žive u vremenu modernizacija i snažnih inovacija mobilnih digitalnih uređaja koji se razvijaju paralelno sa starenjem ove generacije. Kao jedna od ključnih osobina navodi se i potreba za vršnjačkim prihvatanjem, a jedan od bitnih "alata" kojima se služe u tom procesu upravo su video-igre, pored muzike, mode i kozmetike. Matić (2018) smatra se da je Generacija Z ambiciozna generacija izrazitih individualaca, koja postaje sve značajnija u istraživanjima i razmišljanju čitave komunikacione industrije. Isti autor navodi da ova generacija živi digitalni svet potpuno jednako kao i realni, ne poznaje granice između lokalnog i globalnog i za njih su podjednako važni sportisti, muzičari, jutjuberi, influenseri i svi drugi. Kao prepoznatljive karakteristike ove generacije navodi se da su tolerantniji prema drugima više nego ijedna druga generacija, da preuzimaju manje rizika, manje su religiozni, samostalniji su i ne mare za institucije poput Crkve ili Vlade, više su na instagramu nego na fejsbuku i drugim društvenim mrežama. To je generacija koja preferira komunikaciju porukama, a ne "okom u oko", manje čitaju knjige, novine i časopise, odrastali su zaštićeniji nego bilo koja druga generacija i često se osećaju deprimirano i usamljeno (Daljevac, 2020). Brojne su karakteristike ove generacije, ali svakako je sveprisutnost na internetu i pripadnost "videoigračkoj" zajednici jedna od dominantnih. Američko udruženje psihologa razvilo je kriterijume za karakterizaciju internet gejming poremećaja. Ne znači naravno da su svi gejmeri „zavisnici” niti da su svi pripadnici Generacije Z gejmeri, što će pokazati rezultati istraživanja u ovom radu. Bitno je kroz ove kriterijume ukazati šta sve ne bi trebalo da bude osnovni uzrok konzumacije video-igrice. Pobeći od negativnih raspoloženja – igra zarad oslobađanja od neprijatnih osećanja kao što su krivica, anksioznost i depresija. Igranje video-igrice uprkos negativnim posledicama – nedovoljno sna, kašnjenje na fakultet, zanemarivanje obaveza. Potreba da se igra sve više vremenski, sve uzbudljivije uz sve moćniju opremu. Osećaj uznemirenosti i tuge kada nema mogućnosti za igranje igrice. Postojanje preokupacije, razmišljanja o igrama i kada se ne igra, planiranje kada će se igrati sledeći put. Gubljenje interesovanja i smanjenje učešća u drugim rekreativnim aktivnostima zbog video-igrice (Petry et al., 2014). Negovanje zdravog stila života danas u savremenom svetu komunikacija i modernih tehnologija svakako uključuje redovno bavljenje fizičkom aktivnošću. Sport je najraširenija forma moderne telesne kulture. On se ispoljava u različitim oblicima igara kretanja i telesnih vežbanja, koja su obeležena velikim emocionalnim zadovoljstvom, kao i takmičenja između pojedinih lica ili timova (Đurđević, 2010). Zanimalo nas je da li se i kako se, pripadnici Generacije Z, posebno studenti iz oblasti sporta odupiru pop kulturi video-igara, svetu interneta i da li postoje podudarnosti između realnog sveta i sveta igre. Da li je godište i generacijska pripadnost dominantna u izboru slobodnih aktivnosti ili je opredeljenje ka sportu i rekreaciji kao dominantnom životnom stilu ono što studente, buduće trenere i menadžere u sportu, delimično diferencira od ostalih pripadnika svoje generacije.

METOD

Kao predmet istraživanja postavljeno je ispitivanje preferencija ka sadržajima video-igrice studenata iz oblasti sporta sa ciljem da se utvrdi koliko njihove navike u digitalnim aktivnostima utiču na njihove sportske aktivnosti. Pošlo se od pretpostavke da su studenti prve godine sportskih smerova pripadnici Generacije Z čija je jedna od osnovnih karakteristika da su non-stop prisutni na internetu i da permanentno koriste njegove različite sadržaje i mogućnosti i da su pripadnici digitalne igračke zajednice. Postavljena je prva hipoteza koja je trebalo da potvrdi da se studenti sportskih smerova redovno bave sportom, profesionalno ili

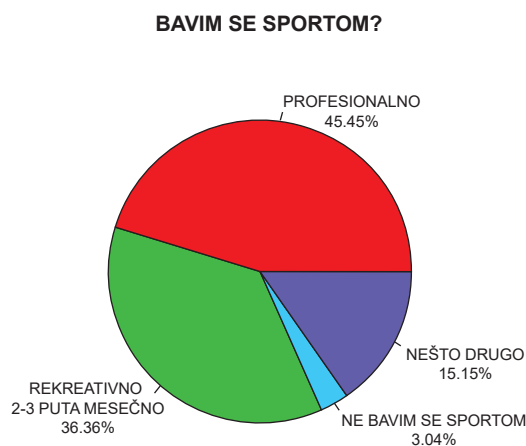
rekreativno. Druga hipoteza trebalo je da ispita da li studenti prve godine sa sportskih studijskih programa igraju video-igrice i u kojoj meri to rade kvantitativno gledano. Treća hipoteza trebalo je da ispita kvalitativno koje su to video-igrice koje studenti sa sportskih studijskih programa radije biraju i da potvrdi ili opovrgne pretpostavku da radije biraju video-igre sportskih sadržaja. U ovom naučnom istraživanju korišćeno je primenjeno istraživanje, metode teorijske analize, deskriptivna metoda i komparativna analiza. Vršila se analiza različitih karakteristika Generacije Z u današnjem vremenu paralelne virtualne i realne stvarnosti i njihovih životnih navika. Konsultovana su dosadašnja istraživanja, naučni radovi, stručni članci, studije i udžbenici u neposrednoj vezi sa istraživačkim problemom. Deskriptivna metoda upotrebljavana je kroz postupak anketiranja i koristila se za prikupljanje stavova studenata. Od instrumenata je korišćen upitnik posebno konstruisan za potrebe istraživanja. Formirana su tri posebna upitnika poluzatvorenog tipa. U svakom su dati ponuđeni odgovori, ali je ostavljena mogućnost i da ispitanik dopiše sopstveni odgovor. Upitnike je popunilo 69 studenata Visoke sportske i zdravstvene škole u Beogradu, koji su upisali studijske programe za sportskog trenera i menadžera u sportu.

Ankete koje su korišćene za istraživanje dostupne su na linku: <https://www.tvojstav.com/input/9Gt-kwift5uKFP791wSSW>. Za statističku obradu podataka korišćen je internet servis Biroa za društvena istraživanja. Upitnici su dostavljeni studentima putem mejla početkom januara 2022. godine, a njihovi odgovori zabeleženi su u onlajn bazi podataka BIRODI – servis Tvoj stav, Centar za istraživanja.

REZULTATI ISTRAŽIVANJA

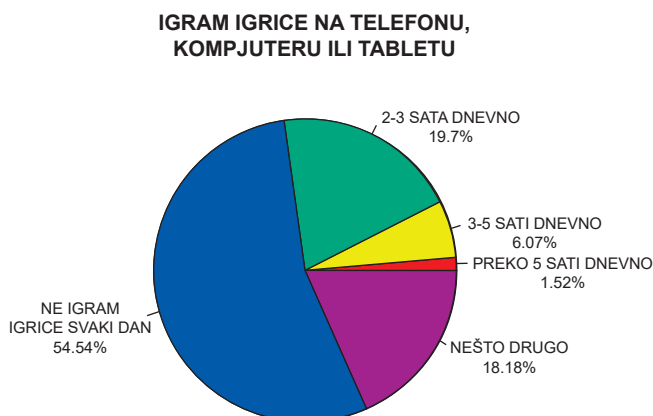
Istraživanja u oblasti sportskih nauka ukazuju da nije samo angažovanje u sportu važno, već i da je važan intenzitet i obim tog angažovanja (Simpkins et al., 2005). Na jednoj strani oni koji provode više vremena u sportu i ulažu veći napor u sportske aktivnosti ostvaruju veći benefit ne samo u sportu već i u školi, na poslu i u životu uopšte, dok na drugoj strani aktuelni profesionalni sportisti često ne mogu da prate akademsko obrazovanje. Po završetku srednje škole deo sportista se opredeljuje za nastavak školovanja i sticanje akademskih znanja u oblasti sporta i nastavlja sa sportskim životnim stilom usvojenim u detinjstvu. Zanimalo nas je u kojoj meri i na koji način se studenti sportskih smerova bave sportom. Grafikon 1 pokazuje da se 82% studenata ovih smerova profesionalno ili rekreativno dva do tri puta nedeljno bavi sportom, a ovom procentu se može dodati i 15% onih studenata koji su zaokružili odgovor “nešto drugo” jer se tu nalaze studenti koji se bave rekreativno sportom više od dva do tri puta nedeljno, dakle svakodnevno ili četiri do pet puta nedeljno i studenti koji se sportom bave kroz trenerski posao. Dakle 97% studenata budućih trenera i menadžera u sportu se redovno bavi sportom, bez obzira na dominantnu karakteristiku njihove Generacije Z ili tzv. zumeru, da su demografska grupa sa najintenzivnijim korišćenjem interneta na svetu i da su nadmašili milenijalce i sve prethodne generacije regionalno u broju sati dnevno provedenih na platformama za društvene mreže i ostalim digitalnim sadržajima.

Grafikon 1. Učestalost bavljenja sportom studenata



Visok procenat redovnog bavljenja sportom studenata sportskih smerova unapred je ukazao da se radi o jednom delu populacije Generacije Z čije su digitalne navike nešto drugačije. Tako smo u ispitivanju druge hipoteze (Grafikon 2) dobili odgovor da 55% studenata ne igra video-igrice svakog dana i 18% je onih koji su zaokružili odgovor „nešto drugo“ navodeći da uglavnom ne igraju video igrice nikada ili da ih igraju manje od sat vremena. Ipak 26% njih igra igrice svakog dana od dva do čak pet sati dnevno, a 2% je onih koji igraju video- igrice i više od pet sati dnevno. Istraživanje sprovedeno 2019. godine u Srbiji za potrebe UNICEF-a, o korišćenju interneta i digitalnih tehnologija kod dece i mladih pokazuje da srednjoškolci provode od četiri do pet sati dnevno na svojim digitalnim uređajima (telefon, tablet, konzola, računar i dr.), a vikendom taj broj prelazi sedam sati dnevno (Kuzmanović i sar., 2019). Zbog toga ohrabruje činjenica da u odabranoj ciljnoj grupi studenata sportskih smerova, na prvoj godini, imamo 73% onih koji ne igraju igrice svakog dana ili ih ne igraju uopšte.

Grafikon 2. Vremenski period igranja video igrica kod studenata



Igračka zajednica postaje sve brojnija, serijal FIFA dostupan je na 18 jezika i u 60 zemalja sveta i prodan je u više od 320 miliona primeraka (Konatarević, 2021), a svake godine, pa i tekuće 2022. objavljeno je novo izdanje, FIFA 22, što govori u prilog tome da se radi o najpopularnijoj kao i najprodavanijoj video-simulaciji najvažnije sporedne stvari na svetu. Porast broja gejmera kontinuirana je, iako je Svetska zdravstvena organizacija 2018. godine objavila svoju novu, 11. po redu verziju Međunarodne klasifikacije bolesti, u kojoj je u delu mentalnih bolesti i zavisnosti uključena i zavisnost od igranja video-igara (Zorić, 2021). Ovakvi podaci dodatno provociraju na razmišljanje, kako će izgledati budućnost novih generacija. Najveći je strah roditelja gejmera od stvaranja zavisnosti od video-igrice, povećanja agresije ili nasilnog ponašanja i brojnih fizičkih negativnih posledica po zdravlje poput problema sa vidom, bolova u vratnom delu kičme, krivljenje celokupne muskulature zbog višerasovnog nepravilnog položaja tela, stvaranje ugrušaka u nogama zbog preteranog sedenja i mnogih drugih (Vorobjev, n.d). Svi prethodno pomenuti simptomi jesu posledice kontinuiranog gejmerskog života i ponašanja, kada je neko već postao zavisn od određene igre poput gore pomenute „Fortnajt“ koja se svrstava u igre preživljavanja, gde svaka partija započinje tako što igrači iskaču iz „letećeg autobusa“ i cilj im je da što pre nađu oružje i eliminišu ostale igrače. Prema sajtovima za obuku, profesionalni igrači su uložili sigurno više od 500 sati igranja da bi dostigli nivo mastera (Kako Reši Lako, 2022). Ono što je nas zanimalo u trećoj hipotezi rada jeste da uočimo ne samo posledice, odnosno trenutne izbore i navike mladih u svetu video-igrice, već da dokučimo da li njihovi prethodni izbori u životnim navikama i stilovima, pre svega okrenutost ka sportu, utiču na sadržaje koje biraju onlajn. Da li posvećenost sportu u realnom životu znači da će isti sadržaj birati i u virtuelnom svetu. Ponuđeno im je sedam popularnih video-igrice različitog sadržaja (Grafikon 3) da izaberu koji im je omiljeni, uz mogućnost da i sami dopišu svoju omiljenu. Najveći broj studenata sportskih smerova, 20% njih, zaokružilo je da im je omiljena video-igrice „FIFA“ (Fudbalska video igra).

Grafikon 3. Video igrice koje studenti najčešće igraju



Na drugom mestu omiljenih video-igrice sa 10,77%, takođe se nalazi video-igrice sportskog sadržaja „PES“ koja predstavlja seriju fudbalskih video-igara. Na trećem mestu nalazi se „Kauunter Strajk“ (Counter Strike) pucačka video-igrice koju je izabralo 9% studenata kao omiljenu. U moru ponude video-igrice ne iznenađuje visok procenat onih, 47,69% koji su za omiljenu video-igricu naveli nešto drugo. Među odgovorima nalazi se 30 različitih naslova poput: „Dota 2“, „Halo 2“, „Call of Duty“, „Warzone“, „Rocket League“, „GTA San Andreas“, „Sudoku“, „Assassin’s Creed Valhalla“, „International Basketball Manager 2022“, „Forza Horizon“, „Mortal Kombat 11“, „Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4“, „Rocket League“, „GTA“, „NBA 2K22“, „Need For Speed“, „Slagalica“, „F1 2021“, „World of Warcraft“, „NBA“, „Outlast“ i druge. Ono što je bitno napomenuti da se u ovom procentu takođe nalazi visok procenat igrica sportskog sadržaja koji se odnose na košarku ili na određenu seriju fudbalske igre, automobilske trke ili borilačke igrice. Osim „LOL“ (League of Legends), video-igrice, borbene arene, akcione strategijske video-igrice koju su takođe studenti odabrali kao omiljenu sa 7,67%, ostale ponuđene igrice ne prelaze 1,54%.

DISKUSIJA

Izabrani uzorak studenata prve godine studijskih smerova za sportskog trenera i sportskog menadžera, pokazao je da se 97% studenata budućih trenera i menadžera u sportu, redovno bavi sportom, 73% je onih koji ne igraju igrice svakog dana ili ih ne igraju uopšte. Među omiljenim video-igricama u najvećem procentu, više od 31% su igrice sportskog sadržaja, fudbalske i košarkaške, dok se ostale omiljene, strategijske, pucačke i druge kreću u procentima od 1,5% do 9%. Mali je broj istraživanja koja govore isključivo o sportskim navikama Generacije Z. Prema istraživanju CeSID-a iz 2019. godine u Srbiji, sportom se ne bavi 38% mladih, dok se bilo profesionalno, bilo rekreativno bavi zbirno 62% ispitanika. Među onima koji se bave sportom, 35% njih se bavi samo povremeno, 23% redovno, ali rekreativno, a 4% se i profesionalno bavi sportom. Uzorkom je obuhvaćeno 1.500 mladih uzrasta od 15 do 30 godina. Nažalost, isto istraživanje pokazuje da sa starijim uzrastom u ovoj populaciji opada bavljenje sportom i rekreacijom. Ipak pomenuti rezultati pokazuju da se veći deo populacije mladih bavi sportom iako su pripadnici Generacije Z koja je okarakterisana kao digitalna.

Neosporno je da su i studenti sportskih smerova pripadnici Generacije Z i da su digitalne aktivnosti u velikoj meri prisutne u njihovim životima. Deo svojih navika i preferencija iz realnog života preneli su na virtuelnu stvarnost što potvrđuje njihov izbor sportskih sadržaja u video-igrama. Prema rečima Mazića, fudbaler koji promaši presudan penal frustriran je na sličan način kao igrač odnosno igračica kad „umre“ tj. izgubi život na krucijalnom mestu u igri. Većina igara za jednog igrača ili igračicu dopušta mogućnost da se greške isprave, međutim igre za više igrača ili igračica funkcionišu po istom principu kao timski sportovi, kao i bes i nervoza koji proizlaze iz igranja u sportskoj timskoj igri. Moguće je da digitalna generacija traži isti osećaj sa sportskih terena u virtuelnom okruženju i gejming – svetska industrija zabave vrlo uspešno udovoljava takvim potrebama mladih. Ono što ohrabruje jesu rezultati istraživanja na uzorku studenata sportskih smerova

Visoke sportske i zdravstvene škole, da ovakva digitalna ponuda nije uticala na smanjenje procenta redovnog bavljenja sportom u izabranoj kategoriji studenata i nije povećala procenat onih koji su redovni konzumenti video-igrice.

Ovo još jednom potvrđuje sport kao pravi životni stil i u budućim još virtuelnijim vremenima koja dolaze, opredeljenje ka sportu u najširem smislu reči prenosi se i na slične izbore u digitalnom svetu.

ZAKLJUČAK

Redovna umerena fizička aktivnost je način za očuvanje i unapređenje zdravlja, ublažava se stres, unapređuje rast i razvoj mladih, povećava se samopouzdanje, samopoštovanje, osećaj ispunjenosti i zadovoljstva što sve zajedno utiče na kvalitet života. Čak i u periodima pandemije korona virusa, gde je konzumiranje digitalnih sadržaja globalno poraslo, sportske navike u populaciji koja ima takve preferencije i razvijenu svest o značaju fizičke aktivnosti nisu umanjene (Markov Čikić & Ivanovski, 2021). Istraživanja pokazuju da bavljenje sportom može biti veoma korisno i da podstiče odgovorno socijalno ponašanje, bolji školski uspeh, usvajanje moralnih vrednosti i navika zdravog življenja. Sport je za decu i mlade šansa da uče; on je prostor u kome se vežba za život (Bačanac i sar., 2009). Ukoliko se „vežba za život“ u ranom detinjstvu, na sportskim terenima i podstiče ista preferencija u mladosti, to postaje prihvaćen zdrav životni stil. Ono što je karakteristika ovdašnje generacije rođene u poslednje dve decenije, Generacije Z ili tzv. zumeru svakako jeste da su demografska grupa sa najintenzivnijim korišćenjem društvenih mreža, interneta i svih digitalnih sadržaja na svetu širom planete, a ono što je ostalo nepromenjeno jeste da su igra i sport antropološke konstante njihovog detinjstva i mladosti.

LITERATURA

1. Allender, S., Cowburn, G., & Foster, C. (2006). Understanding participation in sport and physical activity among children and adults: a review of qualitative studies. *Health Education Research*, 21(6), 826–35.
2. Arnett, J. J. (1999). Adolescent storm and stress, reconsidered. *American psychologist*, 54(5), 317.
3. Bačanac, Lj., Petrović, N., i Manojlović, N. (2009). *Priručnik za roditelje mladih sportista*. Beograd: Republički zavod za sport. <http://www.rzsport.gov.rs/download/file/prirucnik%20za%20roditelje.pdf>
4. Bratić, M. (2016). Sport i obrazovanje. U V. Šiljak, M. Nikolić, I. Parčina (Ur.), *Zbornik radova, 12. Međunarodna naučna konferencija Obrazovanje u sportu*. Beograd: Alfa BK Univerzitet, Fakultet za menadžment u sportu. (str. 6-11). <https://alfa.edu.rs/wp-content/uploads/2022/02/RADOVI2016drugodopunjenoizdanje.pdf>
5. CeSID. (2019). *Položaj i potrebe mladih u Republici Srbiji (IV ciklus): Terensko kvantitativno istraživanje*. <https://www.mos.gov.rs/public/documents/upload/sport/inspekcija/Polozaj%20i%20potrebe%20mladih%20u%20Republici%20Srbiji%202019.pdf>
6. Daljevac, K. (2020). *Kako konzumira medije Generacija Z?* Diplomski rad. Pula: Sveučilište Jurja Dobriće, Fakultet ekonomije i turizma „Dr Mijo Mirković“. <https://repozitorij.unipu.hr/islandora/object/unipu-%3A5061/datastream/PDF/view>
7. Đurđević, N. (2010). *Međunarodno pravni aspekti odnosa sporta i zdravlja*. Pravni fakultet Univerziteta u Kragujevcu. <http://www.jura.kg.ac.rs/gp/3/1/clanci/djurdjevic.htm>
8. Kako Reši Lako. (2022). *Kako igrati kao najbolji Fortnite Battle Royale igrači – 2022*. <https://kakoresilako.com/kako-postati-bolji-igrac-u-fortnite-battle-royale/>
9. Konatarević, P. (2021). *Kako je nastala najpopularnija fudbalska igrice na svetu?* Moje dete: Informativni magazin za decu i roditelje. <https://www.mojedete.info/kako-je-nastala-najpopularnija-fudbalska-igrice-na-svetu/>
10. Kuzmanović, D., Pavlović, Z., Popadić, D., i Milošević T. (2019). *Korišćenje interneta i digitalnih tehnologija kod dece i mladih u Srbiji: Rezultati istraživanja “Deca Evrope na internetu”*. Beograd: Institut za psihologiju Filozofskog fakulteta u Beogradu. https://www.unicef.org/serbia/media/12511/file/korisce-nje_interneta_i_digitalne_tehnologije_kod_dece_i_mladih_u_Srbiji.pdf

11. Markov Čikić, I., & Ivanovski, A. (2021). Importance of internet in physical exercise of modern man. *Physical education and sport through the centuries*, 8(1), 80-93. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/2335-0598/2021/2335-05982101080M.pdf>
12. Matić, M. (2018). *Generacija Z će biti najuticajniji trendsetter tehnoloških promena*. Media Marketing. <https://www.media-marketing.com/intervju/marija-matic-generacija-z-ce-bit-najuticajniji-trendsetter-tehnoloskih-promena/>
13. Mazić, D. (2019). Oblikovanje kulturnog i političkog identiteta kroz video-igre. *Genero*, (23), 175-195.
14. Petry, N. M., Rehbein, F., Gentile, D. A., Lemmens, J. S., Rumpf, H.-J., Möble, T., Bischof, G., Tao, R., Fung, D. S. S., Borges, G., Auriacombe, M., González Ibáñez, A., Tam, P., & O'Brien, C. P. (2014). An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM-5 approach. *Addiction*, 109(9), 1399-1406. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/add.12457>
15. Simpkins, S. D., Ripke, M., Huston, A., & Eccles, J. S. (2005). Predicting participation and outcomes in out-of-school activities: similarities and differences across social ecologies. *New Directions for Youth Development*, 105, 51–69.
16. Vorobjev. (n.d). *Zavisnost od video-igara*. Dr Vorobjev. <https://lečenjezavisnosti.rs/zavisnost-od-video-igara/>
17. Williams, K. C., Page, R. A., & Petrosky, A. (2010). *Multi-Generational Marketing: Descriptions, Characteristics, Lifestyles and Attitudes*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/264877591_Multi-Generational_Marketing_Descriptions_Characteristics_Lifestyles_and_Attitudes
18. Zorić, M. (2021). *Igranje video-igara postaje profitabilni posao, ali vreba opasnost zavisnosti*. 021. <https://www.021.rs/story/Info/Srbija/267389/Igranje-video-igara-postaje-profitabilan-posao-ali-vreba-opasnost-zavisnosti.html>