

# Navike i mišljenja djece i roditelja o učincima videoigara na ponašanje djece

---

**Zdunić, Marija**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2024**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:186:654183>

*Rights / Prava:* [Attribution 4.0 International](#)/[Imenovanje 4.0 međunarodna](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-02-12**



*Repository / Repozitorij:*

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences - FHSSRI Repository](#)



SVEUČILIŠTE U RIJECI  
FILOZOFSKI FAKULTET U RIJECI  
ODSJEK ZA PEDAGOGIJU

Marija Zdunić

NAVIKE I MIŠLJENJA DJECE I RODITELJA O UČINCIMA VIDEOIGARA NA  
PONAŠANJE DJECE

DIPLOMSKI RAD

Rijeka, 2024.

SVEUČILIŠTE U RIJECI  
FILOZOFSKI FAKULTET U RIJECI  
ODSJEK ZA PEDAGOGIJU

Marija Zdunić

NAVIKE I MIŠLJENJA DJECE I RODITELJA O UČINCIMA VIDEOIGARA NA  
PONAŠANJE DJECE

DIPLOMSKI RAD

Mentor:

Prof. dr. sc. Jasminka Zloković

Rijeka, 2024.

UNIVERSITY OF RIJEKA  
FACULTY OF HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCES  
DEPARTMENT OF EDUCATION

Marija Zdunić

HABITS AND OPINIONS OF CHILDREN AND PARENTS ABOUT THE EFFECTS OF  
VIDEO GAMES ON CHILDREN'S BEHAVIOR

MASTER THESIS

Mentor:

Prof. Jasminka Zloković PhD

Rijeka, 2024.

## IZJAVA O AUTORSTVU DIPLOMSKOG RADA

Ovime potvrđujem da sam osobno napisala rad pod naslovom: *Navike i mišljenja djece i roditelja o učincima videoigara na ponašanje djece* te da sam njegoa autorica.

Svi dijelovi rada, nalazi i ideje koje su u radu citirane ili se temelje na drugim izvorima (mrežnim izvorima, literaturi i drugom) u radu su jasno označeni kao takvi te adekvatno navedene u popisu literature.

Ime i prezime studentice: Marija Zdunić

Datum: 11.9.2024

Vlastoručni potpis: Marija Zdunić

## Sažetak

U radu se prikazuju rezultati kvantitativnog istraživanja provedenog u svibnju 2024. godine čiji je cilj bio ispitati navike djece i roditelja o igranju videoigara te ispitati njihova mišljenja, odnosno svjesnost o pozitivnim i negativnim učincima videoigara na ponašanje djece. U istraživanju su sudjelovali učenici petih i šestih razreda Osnovne škole dr. Jure Turića u Gospiću (N = 81) te njihovi roditelji (N = 82), a podaci su prikupljeni putem *online* anketnog upitnika. Rezultati su pokazali kako 22% roditelja te 69,1% učenika igra videoigre, pri čemu dječaci i djevojčice igraju podjednako. Nadalje, učenici i roditelji su svjesniji negativnih učinaka videoigara na ponašanje djece nego li pozitivnih, pri čemu se javlja potreba za dodatnim educiranjem učenika i roditelja o učincima i posljedicama igranja videoigara, posebice onim pozitivnim.

**Ključne riječi:** videoigre, učenici osnovne škole, roditelji, pozitivni učinci videoigara, negativni učinci videoigara

## **Abstract**

The paper presents the results of a quantitative research conducted in May 2024, the goal of which was to examine the habits of children and parents about playing video games and to examine their opinions, that is, awareness of the positive and negative effects of video games on children's behavior. Students of the fifth and sixth grades of Dr. Jure Turić Elementary School in Gospić (N = 81) and their parents (N = 82) participated in the research, and the data were collected through an *online* survey. The results showed that 22% of parents and 69.1% of students play video games, with boys and girls playing equally. Furthermore, students and parents are more aware of the negative effects of video games on children's behavior than the positive ones, and there is a need for additional education of students and parents about the effects and consequences of playing video games, especially the positive ones.

**Keywords:** video games, elementary school students, parents, positive effects of video games, negative effects of video games

## SADRŽAJ

<b>1. UVOD.....</b>	<b>1</b>
<b>2. VIDEOIGRE .....</b>	<b>3</b>
2.1. Kratka povijest videoigara.....	3
2.2. Vrste videoigara.....	5
2.2.1 Akcijske videoigre (igre pucačine, borilačke igre, strateške igre, igre uloga).....	6
2.2.2. Avanturističke videoigre .....	7
2.2.3. MMORPG (Massive multiplayer online role playing games) .....	7
2.2.4. Battle royale .....	7
2.2.5. Sandbox.....	8
2.2.6. Platformске igre.....	8
2.2.7. Igre simulacije i sportske videoigre .....	8
2.2.8. Ostalo.....	8
2.3. Komunikacija u videoigramama.....	9
2.3.1. Komunikacija u online videoigramama .....	10
<b>2. UČINCI VIDEOIGARA NA PONAŠANJE DJECE.....</b>	<b>13</b>
3.1. Pozitivni učinci videoigara na ponašanje djece .....	13
3.2. Negativni učinci videoigara na ponašanje djece.....	16
3.2.1. Ovisnost o videoigramama .....	17
<b>3. ODNOS DJECE I RODITELJA PREMA VIDEOIGRAMA .....</b>	<b>20</b>
4.1. Motivacija za igranjem videoigara .....	20
4.2. Učestalost igranja videoigara.....	21
4.3. Percepcija djece i roditelja o učincima videoigara na ponašanje djece .....	21
4.3.1. Roditeljska uloga i postavljanje granica .....	22
<b>4. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA .....</b>	<b>25</b>
5.1. Istraživačko pitanje, ciljevi i zadaci istraživanja .....	25
5.2. Uzorak istraživanja .....	26



5.3. Metode i postupci prikupljanja podataka.....	27
5.3.1. Opis instrumenta.....	27
5.3.2. Postupak prikupljanja podataka.....	28
5.4. Postupci obrade podataka.....	28
5.5. Etičke dileme.....	28
<b>5. REZULTATI ISTRAŽIVANJA.....</b>	<b>29</b>
6.1. Prikaz rezultata učenika.....	29
6.2. Prikaz rezultata roditelja.....	41
<b>6. ANALIZA I RASPRAVA.....</b>	<b>55</b>
7.1. Ograničenja i preporuke za daljnja istraživanja.....	66
<b>7. ZAKLJUČAK.....</b>	<b>67</b>
<b>POPIS TABLICA.....</b>	<b>69</b>
<b>LITERATURA.....</b>	<b>72</b>
<b>POPIS PRILOGA.....</b>	<b>77</b>
Anketni upitnik za roditelje.....	77
Anketni upitnik za učenike.....	90

## 1. UVOD

Razvojem računala, interneta i tehnologije dolazi do razvoja još jednog fenomena – videoigara. Svjetski laboratoriji koji su se bavili računalima počeli su razvoj računalnih igara, a prvom igrom smatra se „Tennis for two“ koja je nastala 1958. godine. Navedena računalna igra bila je prikazivana na osciloskopu, dok su se već 70-ih godina 20. stoljeća igre počele igrati na kućnim igraćim konzolama (*Hrvatska enciklopedija*, 2021). S vremenom se sve više razvijaju računalna tehnologija te igrice prelaze na računala te pametne telefone (Lozić, 2018). Kao što je već rečeno, mobilni uređaji i tableti postaju sastavni dio života djece, a igranje igrica postaje gotovo obavezna aktivnost u slobodno vrijeme te se zamjenjuje druženje uživo virtualnim druženjem (Labaš, Marinčić i Mujčinović, 2019). Dakle, videoigre možemo definirati kao „primjenske računalne programe za zabavu, u pravilu su to interaktivne igre koje se odvijaju na osobnim računalima, specijaliziranim računalima (tzv. igraćim konzolama), prijenosnim (džepnim) igraćim konzolama, te na mobitelima i sl.) (*Hrvatska enciklopedija*, 2021).

Razlozi igranja igrica su različiti, od zabave, distrakcije, takmičenja, opuštanja pa do učenja (Redžepagić, 2019). Također, igranje igrica izaziva ugodu te su igrači često skloni ponavljanju tih radnji kako bi poticali pozitivne osjećaje (Brčić, 2020)

Prema rezultatima istraživanja iz 2010. autorice Bilić 81% hrvatske djece i mladeži provodi svoje slobodno vrijeme igrajući videoigre te istraživanje iz 2008. godine autora Willoughby koji navodi kako većinom djeca i mladi muškog spola provode slobodno vrijeme igrajući videoigre (Bilić i Ljubin Golub, 2011).

Pitanje negativnih učinaka videoigara na djecu predstavljalo je temelj istraživačkog interesa mnogih znanstvenika (Egenfeldt-Nielsen, Heide Smith i Parajes Tosca, 2020), no posljednjih nekoliko godina sve se češće provode istraživanja kojima se ispituju pozitivni učinci videoigara, međutim mnogi autori smatraju kako i dalje ne treba zanemariti istraživanje negativnih učinaka (Adachi i Willoughby, 2011).

Negativni učinci videoigara na djecu često izazivaju zabrinjavanje kod roditelja, a kao ono čega se najviše pribojavaju jest imitacija postupaka i akcija likova iz igrica (Bilić, Gjučić i Kirinić, 2010). Brčić (2020) navodi da je veliki problem to što djeca uglavnom ne traže dopuštenja od svojih roditelja za igranje, ali također niti roditelji provjeravaju aktivnosti djece (što igraju, koliko dugo igraju). No, videoigre mogu biti vrlo korisne ukoliko roditelji upute

djecu na igranje videoigrica koje su edukativne i primjerene njihovoj dobi, jer u tom slučaju mogu učiti o stvarima koje im nisu dostupne (primjerice svemir, različite kulture i sl.) (Brčić, 2020).

Postoji niz istraživanja kojima se ispituju pozitivni i negativni učinci na ponašanje djece, no jako malo se bavi ispitivanjem mišljenja i svjesnosti djece o pozitivnim i negativnim učincima na ponašanje. Uz navedeno, jako malo istraživanja se bavi ispitivanjem navika, mišljenja i svjesnosti roditelja o pozitivnim i negativnim učincima na ponašanje njihove djece, što će biti ispitano u sklopu ovoga istraživanja.

Cilj ovoga istraživanja je ispitati navike djece i roditelja o igranju videoigara te ispitati njihova mišljenja, odnosno svjesnost o pozitivnim i negativnim učincima videoigara na ponašanje djece.

Svrha rada je utvrditi mišljenja i svjesnost djece i roditelja o pozitivnim i negativnim učincima videoigara na ponašanje djece, kako bi se osvijestila važnost ove problematike te ustanovilo je li potrebno dodatno educirati djecu i roditelje o različitim učincima i posljedicama igranja videoigara.

## 2. VIDEOIGRE

Igra osnovna aktivnost svakog djeteta, riječ je vrlo složenoj aktivnosti koja je ključna u životu svake osobe, u razvijanju ličnosti i znanja te cjelokupnom razvoju djeteta. Igra je spontana aktivnost koju djeca provode zbog samog osjećaja užitka, a ne zbog krajnjeg rezultata (Malić, 2022). Međutim, postoje različiti oblici igara poput igara s loptom, igračkama, igre pogađanja, igre crtanja, kartaške igre, i sl., te u današnjem vremenu sve popularnije tzv. videoigre.

Videoigre se u današnje doba smatraju najdominantnijim oblikom igara, što potvrđuju rezultati analize tvrtke *DFC Intelligence* (2023) prema kojima nešto manje od polovice svjetske populacije (48%) igra neku vrstu videoigara, bilo da je riječ o igrama na mobitelu, na igraćim konzolama ili na računalu, dakle gotovo 600 milijuna više osoba igra videoigre danas, nego prije tri godine kada je provedeno posljednje istraživanje.

Ne postoji jedinstvena definicija pojma "videoigre", različiti autori nude različite definicije, primjerice Esposito (2005) videoigre definira kao igre koje igramo zahvaljujući audiovizualnom aparatu i koje se mogu temeljiti na priči. Kovačević (2007) nudi prilično jednostavnu definiciju koja glasi da je riječ o vrsti igara za čije je igranje potrebno računalo. Uzevši u obzir vrijeme kada je nastala navedena definicija, potrebno ju je nadopuniti te istaknuti kako se videoigre, osim na računalu, mogu igrati i na mobitelu/tabletu te igraćim konzolama (*Hrvatska enciklopedija*, 2021). Za videoigre se često koristi naziv računalne igre ili digitalne igre, no autori Bilić, Gjučić i Kirinić (2010) ne izjednačuju ta dva pojma, već ističu kako se računalne videoigre igraju isključivo na računalu, dok se videoigre igraju pomoću igraćih konzola.

U ovome radu pojam videoigre podrazumijevat će digitalne igre koje se igraju na računalima, pametnim telefonima (mobitelima, tabletima), računalnim i prijenosnim igraćim konzolama, izdane na CD/DVD disku ili preuzete putem interneta.

### 2.1. Kratka povijest videoigara

Povijest videoigara počinje u kasnim 1940-im kada je u Sjedinjenim Američkim državama odobren patent tzv. „uređaj za zabavu s katodnom cijevi“ (eng. CathodeRay Tube Amusement Device) izumitelja Thomas T. Goldsmitha i Estle Ray Manna. Pomoću navedenog izuma simuliralo se ispucavanje projektila na zid, pri čemu su mete bile crtane na folije obzirom da se u to vrijeme nije moglo iscrtavati po ekranu. Sljedeća videoigra koja predstavlja značajniji

iskorak u razvoju videoigara jest grafička verzija križić-kružić igre koja je temeljena na prvim oblicima umjetne inteligencije nastala 1952. godine, izumljena od strane A. S. Douglasa (Mikić, 2007).

Igra pod nazivom *Tennis for Two* (1958.) često se smatra prvom videoigrom, napravljenom od strane William Higinbothama, međutim riječ je prvoj igri koja je bila dostupna široj masi i koja je predstavlja početak razvoja industrije videoigara. Studenti su se najviše bavili izradom videoigara u to vrijeme pa je tako 1961. grupa studenata s MIT-a (Massachusetts Institute of Technology), programirala je igru pod nazivom *Spacewar* na DEC PDP-1, novom računalu u to vrijeme. Navedena igra smatra se kao prva utjecajna računalna igra (*Hrvatska enciklopedija*, 2021).

Sedamdesete godine prošlog stoljeća smatraju se „zlatnim dobom“ arkadnih videoigara koje su se igrale na strojevima na žetone. Zlatno doba industrije arkadnih igara započelo je 1978. s izdavanjem *Space Invaders* od Taita, uspjehom koji je nadahnuo desetke proizvođača da izađu na tržište. Arkadne igre u boji postale su popularnije 1979. i 1980. dolaskom naslova kao što je *Pac-Man* te se smatra kako je zlatno doba video arkadnih igara doseglo je svoj vrhunac 1980-ih. Zlatno doba imalo je prevladavanje arkadnih strojeva u trgovačkim centrima, tradicionalnim izložima, restoranima i trgovinama te je sa sobom donijelo mnoge tehnički inovativne i žanrovski definirane igre razvijene i objavljene u prvih nekoliko godina desetljeća, uključujući avanturističke igre (*Zork*, *Mystery House*, *King's Quest*, *Maniac Mansion*), platformske igre (*Space Panic*, *Donkey Kong*, *Mario Bros*, *Prince of Persia*), labirint igre (*Pac-Man*, *3D Monster Maze*) i sl. (Rechsteiner, 2022).

Devedesete su bile desetljeće značajnih inovacija u video igrama. Bilo je to desetljeće prijelaza na 3D grafiku koje je dovelo do nekoliko žanrova videoigara, uključujući pucačke igre u prvom licu, strategija u stvarnom vremenu i masovnih online igara za više igrača (MMO). Ručno igranje postajalo sve popularnije tijekom desetljeća, dijelom zahvaljujući izdavanju *Game Boya*. Arkadne igre, iako još uvijek relativno popularne u ranim 1990-ima, počinju propadati kako kućne konzole postaju sve češće. Godine 1994. Sony je lansirao PlayStation - u tehničkom i grafičkom smislu, to je bio kvantni skok u odnosu na postojeće konzole (Olle, Riescher Westcott, 2018)

Prvo desetljeće 21. stoljeća bilo je desetljeće kojim su prvenstveno dominirali Sony, Nintendo, novopridošli Microsoft i njihovi odgovarajući sustavi. Početkom 2000-ih upotreba

interneta još uvijek nije bila dovoljno raširena kako bi se omogućilo ljudima da igraju jedni protiv drugih online te su se igrači često okupljali kako bi jedni protiv drugih igrali u istoj prostoriji, na vlastitim računalima. Posebno popularna na tim zabavama bila je kontroverzna igra Counter-Strike (2000). Sve većim povećanjem korištenja interneta, igre su također postale online te su se po prvi put igre poput World of Warcraft (2004.) igrane uglavnom na internetu. Navedeno desetljeće proizveo je brojne bestselere, primjerice The Sims (2000), Grand Theft Auto: San Andreas (2004), Super Mario Galaxy (2007) i Minecraft (2010)(Rechsteiner, 2022).

## 2.2. Vrste videoigara

Postoji mnoštvo različitih videoigara, a svakodnevno se proizvode nove koje se unapređuju novim tehničkim, vizualnim i sadržajnim karakteristikama, što ih čini izazovnim za klasificiranje (Haramija, Njavro i Vranešić, 2020).

Prema Veočić, Nikolić, Čaleta, Čičić i Đurković (2024) videoigre se dijele s obzirom na: „platformu putem kojeg se igraju (mobitel, računalo), stil igre koji je dopušten (primjerice *online*, *multiplayer* – igra više igrača, *singleplayer* – igra jedan igrač), poziciju igrača u odnosu na igru (prvo lice, treće lice, tzv. „bog“ pozicija), pravila i ciljeve koje igra nalaže (utrke, akcija itd.), tematiku (znanstvena fantastika i slično) te ponašanje u videoigramama (prosocijalne, nasilne i neutralne videoigre)“ (str. 2).

S druge strane, prema industriji videoigara, ali i samim igračima podjela videoigara je žanrovska, ovisno o vrsti aktivnosti koja se traži od igrača, no i ta podjela je također promjenjiva s obzirom na to da stalno nastaju novi žanrovi (Haramij i sur., 2020).

Podjela videoigara na žanrove jedna je od najprihvaćenijih podjela, a najčešće se određuje prema tzv. PEGI klasifikacija (The Pan-European Game Information). PEGI predstavlja organizaciju koja se bavi klasifikacijom videoigara prema starosnoj dobi djece te primjerenosti sadržaja svakom namijenjenom uzrastu, a glavni cilj je pomoć roditeljima/ skrbnicima pri donošenju odluka o kupnji određene videoigre (Labaš i sur., 2019). PEGI prikazuje pet starosnih oznaka (PEGI 3, PEGI 7, PEGI 12, PEGI 16, PEGI 18), pri čemu svaka od tih oznaka označava za koju starosnu dob je sadržaj videoigre primjeren. Uz brojčanu oznaku, PEGI koristi i tzv. deskriptore sadržaja, odnosno dodatno opisuje sadržaj svake videoigre, primjerice sadrži li videoigra elemente nasilja, nepristojnog govora/govora mržnje, kockanja, strašne prizore i slike koje mogu uplašiti djecu, seksualne prizore i/ili prikaz psihoaktivnih supstanci (PEGI, 2017).

Trenutno autori navode 43 različita žanra videoigara, no obzirom na brzinu razvoja industrije taj će se broj zasigurno povećavati. Za potrebe ovoga rada izdvojit ćemo neke od najpopularnijih žanrova.

### 2.2.1 Akcijske videoigre (igre pucačine, borilačke igre, strateške igre, igre uloga)

Najpopularniji žanr videoigara čine akcijske videoigre koje su karakteristične po velikom broju perifernih podražaja, brzim izvođenjima radnji te brzim prebačajima pažnje s jedne radnje na drugu (Veočić, Nikolić, Čaleta, Čičić i Đurković, 2024). One obuhvaćaju igre pucačine, borilačke igre, strateške igre te igre uloga (Plenković, Plećaš, Brstilo Lovrić, 2023).

- I. Igre pucačine – smatraju se najstarijim akcijskim videoigramama, različiti ih autori često svrstavaju u poseban žanr, a karakteristične su po tome što igrač koristi različito vatreno oružje s ciljem pobjede što više protivnika, pri čemu mu je potrebna velika pozornost i brze reakcije (Haramija i sur., 2020).
- II. Borilačke igre – igre koje uključuju borbu tradicionalnim oružjem ili „golim“ rukama s ciljem pobjede protivnika i prelaska na sljedeću zahtjevniju razinu (Bilić i sur., 2010)
- III. Strateške igre – igrači moraju razvijati vlastite strategije, planove i taktike kako bi pobijedili protivnike, a kroz svoja složena pravila „stavljaju fokus na planiranje, donošenje odluka, rezoniranje, radno pamćenje te vizualnu obradu“ (Veočić i sur., 2024, str. 3).
- IV. Igre uloga (eng. *role-playing games* – RPG) – igrač odabire svog avatara koji može biti različitog spola, rase, zanimanja, snage, osobina, vrsta (primjerice čarobnjaci). Cilj igrača je razvijati svoj avatar, graditi mu karakter, upravljati različitim resursima, baviti se otkrivanjem te razvijati radnju u trodimenzionalnom prostoru, pri tom skupljajući bodove na temelju kojih mogu prelaziti na sljedeće razine (Veočić i sur., 2024).

Bitno je naglasiti kako akcijske videoigre ne podrazumijevaju nužno i nasilje, kako se to često smatra, već brzinu odgovora, preciznost akcija i zahtjevnost vizualne obrade kod igrača. Takve radnje unapređuju percepciju i kognitivne sposobnosti što se smatra jednom od prednosti igranja (Veočić i sur., 2024).

### 2.2.2. *Avanturističke videoigre*

Avanturističke videoigre često sadrže elemente akcijskog žanra, ali su puno kompleksnije od samih borbi i pucanja s ciljem prelaska na višu razinu, iako mogu sadržavati navedene elemente. Za razliku od akcijskih videoigara, kod avanturističkih videoigara naglasak nije na borbama i sukobima, već na rješavanju zagonetki i istraživanju (Haramija, Njavro i Vranešić, 2020).

Avanturističke videoigre karakterizira postojanje više ciljeva i zagonetki koje igrač mora riješiti, pri čemu nije bitan linearan redoslijed rješavanja zadataka, već postoji mogućnost donošenja odluka i kreiranja vlastitog tempa prilikom igranja i ispunjavanja ciljeva (Veočić i sur., 2024).

### 2.2.3. *MMORPG (Massive multiplayer online role playing games)*

*Massive multiplayer online role playing games* u doslovnom prijevodu riječi znači „masivne višeigračke internetske igre uloga“, no prema literaturi ustaljen je naziv na engleskom jeziku, a najčešće se koristi samo skraćena – MMORPG. Riječ je o vrsti MMO igara (*Massive multiplayer Online*) koje putem interneta omogućuju masivno uključivanje jako puno igrača diljem svijeta. Dakle, MMORPG videoigre karakteristične su po igranju uloga s velikim brojem igrača u virtualnom prostoru (Plenković i sur., 2023). Igrači imaju slobodu birati hoće igrati s drugim igračima ili protiv njih, također imaju velike mogućnosti razvijanja lika i obavljanja različitih zadataka. Ovaj tip videoigara nema krajnjeg cilja te se može igrati beskonačno dugo, što dovodi do toga da igrači često igraju danima bez prestanka i razvijaju ovisnosti upravo o ovom tipu igara (Bilić i sur., 2010).

### 2.2.4. *Battle royale*

*Battle royale* je žanr videoigara koji spada u potkategoriju MMO igara (*Massive multiplayer Online*), no zbog naglog rasta popularnosti od 2017. smatra se posebnim žanrom. *Battle royale* je karakterističan po svom *multiplayer* konceptu te prema ograničenom prostoru u kojem se igrači kreću i resursima koje imaju. Točnije, igrači se najčešće smještaju na otok ili sličan ograničen prostor, bez oružja i drugih resursa, a cilj im je snalaziti se i istraživati prostori te stvarati oružje kako bi naposljetku porazili sve protivnike (Hrvatska Cyber Liga, 2023).



### 2.2.5. *Sandbox*

Za razliku od većine videoigara u kojima igrači moraju slijediti linearan put (jasno postavljene faze koje igrač mora proći, ciljeve koje mora postići), sve popularnije postaju *Sandbox* videoigre – nelinearan tip videoigara koje su karakteristične po minimalnim ciljevima što igračima daje maksimalne kreativne mogućnosti, slobodu kretanja i mogućnosti manipulacije objekata u otvorenom prostoru u kojem se nalazi. *Sandbox* videoigre su najčešće *multiplayer*, pri čemu sustav igre igračima nudi samo sredstva za komunikaciju što znači da igrači imaju mogućnosti kreirati svoje ciljeve i izmišljati svoja pravila (Silva, 2022).

### 2.2.6. *Platformske igre*

Platformske igre naziv su dobile prema platformama koje čine temeljni dio izazova, a od igrača se očekuje da precizno upravlja svojim likom te da trči i preskače s platforme na platformu, pokušavajući izbjeći padanje s istih. Kretanje u ovim igricama najčešće se ostvaruju iz perspektive bočnog pomicanja te je uz samo trčanje i skakanje moguće izvoditi i dodatne pokrete (primjerice napad protivnika), obzirom da se ponekad na platformama nalaze prepreke ili protivnici, a cilj igrača je uspješno izbjeći prepreke i pobijediti protivnike kako bi došao do kraja svake te prešao na sljedeću razinu (Silver Games, 2024).

### 2.2.7. *Igre simulacije i sportske videoigre*

*Igre simulacije* temelje se na simulacijama situacija i aktivnosti koje su gotovo identične onima iz stvarnog života, primjerice upravljanje automobilom, avionom, gradnja gradova ili pak kreiranje virtualne obitelji koja obavlja dnevne zadatke inspirirane onima iz stvarnoga života (Plenković i sur., 2023). S druge strane, *sportske videoigre* temelje se na simulaciji sportskih situacija iz stvarnoga svijeta. U ovim igrama primjenjuju se pravila sportova iz stvarnoga života, a igrači se natječu jedni protiv drugih, ukoliko je riječ o *multiplayer* igri, ili pak mogu igrati protiv igrača kojima upravlja umjetna inteligencija (Haramija i sur., 2020).

### 2.2.8. *Ostalo*

Uz navedene najpopularnije videoigre, pojedini autori proširuju svoje podjele te prepoznaju kao bitne i sljedeće žanrove:

- Slagalice (eng. *Puzzle*) – temelje se na rješavanju zagonetki, od igrača traže strpljenje, vještine rješavanja problema, upotrebu logike, dovršavanje riječi, prepoznavanje uzoraka i sl. (Haramija i sur., 2020).
- Lokacijske igre proširene stvarnosti (eng. *Augmented–reality location–based*) – pojavom „Pokemon GO“ igrice 2016. godine kao jedne od najigranijih igrica na svijetu populariziraju se lokacijske igre proširene stvarnosti te se radi na unapređenju tehnologije i platformi za igranje. Riječ je o videoigrama gdje se putem kamere pametnog telefona spajaju stvarni i virtualni svijet. Igrači putem pametnog telefona hodaju i traže virtualne likove na različitim lokacijama u stvarnom okruženju (Alha, Leorke, Koskinen, Paavilainen, 2023).
- Obrazovno-zabavne igre – videoigre prvenstveno namijenjene za učenje, odnosno za olakšavanje učenja kod djece (primjer: „Učilica“) (Plenković i sur., 2023).

### 2.3. Komunikacija u videoigrama

Komunikacija predstavlja neizbježan i temeljni dio međuljudskih odnosa, a najjednostavnije rečeno komunikacija je „prenošenje poruke od pošiljatelja do primatelja putem komunikacijskog kanala“ (*Hrvatska enciklopedija*, 2024). Postoje brojne definicije komunikacije, no autorice Mrnjauš, Rončević i Ivošević (2013) se slažu kako ne postoji jedna zajednička definicija komunikacije, obzirom da je riječ o kompleksnom fenomenu kojeg je moguće promatrati s različitih stajališta i koji ovisi o samim komunikatorima, točnije ovisi o tome odvija li se između ljudi, ljudi i životinja ili ljudi i računala.

Komunikacijski proces sastoji se od pet važnih elementa: pošiljatelja poruke/izvora koji poruku odašilje; same kodirane poruke; medija – komunikacijski kanal kojim se poruka prenosi; primatelja poruke koji ju dekodira; te buke – svega onoga što ometa komunikaciju (Pejić Bach i Murgić, 2019).

Postoji nekoliko podjela komunikacije, ovisno o svojstvu koje se promatra. Najčešća je podjela na način izražavanja – *verbalnu* (razmjenjivanje poruka riječima, može biti govorna i pismena) i *neverbalnu* (geste, mimike, držanje tijela) komunikaciju; te na broj sudionika u komunikacijskom procesu – *intrapersonalnu* (unutarnji dijalog), *interpersonalnu* (komunikacija „licem u lice“) i *javnu/masovnu komunikaciju* (uključuje velik broj ljudi, a

komunikacijski proces se odvija pomoću sredstava za masovnu komunikaciju – novine, televizija, Internet) (Pejić Bach i Murgić, 2019).

Ukoliko promatramo smjer komunikacije možemo ju podijeliti na *jednosmjernu* (pošiljalac šalje poruku bez odgovora i kontakta s primateljem) i *dvosmjernu* (sugovornici obostrano šalju i primaju poruke) (Mavračić Miković, 2019), a ako promatramo medij komunikacije možemo ju podijeliti na tradicionalne i digitalne komunikacije (Pejić Bach, Murgić, 2019).

Obzirom na brz razvoj tehnologije koja ima veliki utjecaj na svakodnevnu komunikaciju svakoga pojedinca (privatno ili poslovno), suvremeni autori ističu još jednu vrstu komunikacije, a to je *računalno posredovana komunikacija*. Riječ je o vrsti komunikacije koja se odvija između dvaju ili više pojedinaca pomoću digitalnih posrednika (Caleb Carr, 2021; prema Kukolja, 2021). No, mnogi autori zahtijevaju promjenu naziva „računalno posredovana komunikacija“ ističući zastarjelost samog termina „računalno“, obzirom da se komunikacija danas odvija putem mnogih drugih uređaja (pametnih telefona, pametnih satova, raznih digitalnih pomagala i sl.), a ne samo putem računala (Caleb Carr, 2021; prema Kukolja, 2021).

Kada govorimo o komunikaciji u videoigrama, autor Ilija Barišić (2019) ističe „interaktivnost“ kao jednu od najčešćih značajki koja se pripisuje videoigrama i njihovom uspjehu, u odnosu na druge medije. Interaktivnost karakterizira dvosmjerna komunikacija između igrača i računalnog programa, točnije mogućnost igrača da utječe na virtualan svijet u igri. Točnije, interaktivnost predstavlja oblik komunikacije u kojem igrač nije pasivni promatrač, već može donositi odluke i davati odgovore na pitanja koje videoigra (računalni program) postavlja, može pomicati objekte i sl.

Dakle, autor Barišić (2019) se bavi proučavanjem komunikacije između pojedinca i računalnog programa, no većina autora se bavi proučavanjem jednog od najčešćih oblika računalno posredovane komunikacije, a to je komunikacija u *online* videoigrama (Almarini Khairunnisa, 2020; prema Kukolja 2021).

### 2.3.1. Komunikacija u online videoigrama

Komunikacija u online videoigrama odnosi se na komunikaciju između mnogobrojnih igrača *online* videoigara unutar virtualnih svjetova (Almarini Khairunnisa, 2020; prema Kukolja 2021). Vrsta videoigara u kojima je komunikaciju među igračima neizbježna jesu

MMORPG videoigre. MMORPG ili masivne *online* igre uloga osim što uključuju i omogućuju komunikaciju velikom broju igrača diljem svijeta, mnogim autorima su zanimljive za istraživanje zbog toga što ne zahtijevaju komunikaciju između igrača isključivo zbog ispunjavanja zadataka određene igrice, već omogućuje slobodnu komunikaciju, međusobno upoznavanje igrača, razmjenjivanje različitih socioemocionalnih poruka i sl. (Kenneth S. Horowitz, 2019; prema Kukolja 2021).

Autori Ghaffour i Sarnou (2021) bavili su se istraživanjem pedagoškog učinka MMORPG videoigara s naglaskom na podučavanje engleskog jezika tijekom igranja, obzirom da ove videoigre uključuju igrače iz svih dijelova svijeta. Na takav način potiče se komuniciranje na engleskom jeziku te učenje istog zbog opuštenog okruženja bez stresa. Nadalje, prema istraživanjima učenje engleskog jezika putem *online* videoigara (koje omogućuju komunikaciju) pokazuje se kao izuzetno uspješna metoda učenja za one igrače koji su introvertni i sramežljivi. U ovom slučaju, *online* okruženje predstavlja područje niskog stresa koje kod igrača neizvornih govornika potiče želju za ulaskom u komunikaciju s izvornim govornicima, točnije utječe na smanjenje anksioznosti te povećanje samopouzdanja, a ujedno podržava upoznavanje i poštivanje kulturnih različitosti (Ghaffour i Sarnou, 2021).

Komunikacija u online videoigrama omogućuje igračima suradnju u svrhu izvršavanja određenih zadataka, dijeljenje informacija te upoznavanje. Može se odvijati putem različitih kanala, a za potrebe ovoga rada izdvojiti ćemo pismenu, usmenu i avatar komunikaciju.

- a) *Pismena* – komunikacija se ostvaruje u *online chatovima*, karakteristična je po čestom korištenju kratica i žargonskih izraza, ali i po puno gramatičkih pogrešaka obzirom da igrači imaju ograničen prostor i vrijeme za pisanje poruka (Steinkuehler, 2006). Prema istraživanju Herring, Kutz, Paolillo i Zelenkauskaite (2009) igrači kod većine videoigara *chat* koriste samo u svrhu razmjene informacija u vezi same igrice, dok kod MMORPG videoigara *chatovi* se koriste za društvene odnose.
- b) *Usmena* – sve češći oblik komunikacije jer igračima omogućuje bržu razmjenu informacija tijekom igre, manje dolazi do nesporazuma nego u pismenoj komunikaciji, a ujedno utječe i na veće povezivanje igrača te njihovo međusobno upoznavanje (Tyack i sur., 2016; prema Kukolja, 2021). Sve popularnijih oblika komunikacije postaje i *video chat*, odnosno komunikacija „licem u lice“ jer omogućuje izražavanje verbalnih i neverbalnih znakova. Upravo zbog neverbalnih znakova, prvenstveno mogućnosti kontakta očima, igrači navode kako više vjeruju

jedni drugima i kako na ovakav način lakše održavaju odnos (Bohannon, Herbert, Pelz i Rantanen, 2013).

c) *Avatar* – igrači često odabiru avatara koji odražava njihovu osobnost, pažljivo biraju izgled i karakteristike svog avatara jer se na takav način predstavljaju drugim igračima i komuniciraju s njima putem neverbalnih znakova (Nowak i Fox, 2018).

### 3. UČINCI VIDEOIGARA NA PONAŠANJE DJECE

Istraživanja o učincima videoigara na ponašanje djece sve su češća te se iznova provode nova, kako bi se identificirale sve moguće posljedice igranja videoigara, pri čemu neki ističu niz pozitivnih učinaka, dok drugi naglašavaju moguće poteškoće. Groves i Anderson (2017) navode kako je prejednostavno smatrati videoigre samo "dobrima" ili "lošima" jer su ponekad procesi koji uzrokuju negativne posljedice često isti kao oni koji donose pozitivne učinke. Dakle, dok mnogi autori ističu ili pozitivne ili negativne učinke, neka istraživanja naglašavaju kompleksnost situacije – bitno je shvatiti da učinak videoigara na ponašanje djece ovisi o različitim čimbenicima, kao što su osobnost djeteta, kontekst i konkretna igra koju igraju (Bilić i sur., 2010).

Istraživanjima se nastoji razumjeti kakav učinak videoigre imaju na stavove i ponašanja djece, ali isto tako kakav učinak imaju i na odrasle, unatoč podijeljenim mišljenjima o tom pitanju. U nastavku rada prikazat će se pozitivni i negativni učinci videoigara na ponašanje djece kroz prikaz rezultata različitih istraživanja.

#### 3.1. Pozitivni učinci videoigara na ponašanje djece

Dugi niz godina predmet istraživanja primarno su činili negativni učinci videoigara na ponašanje djece, no od 1980-ih kada počinje „zlatno doba“ videoigara mnogi autori uviđaju pozitivne učinke igranja te provode istraživanja baveći se navedenim pitanjem (Poh, 2023).

Razvoj tehnologije utjecao je na razvoj videoigara te se od onih jednostavnih videoigara koje su prve nastale i koje ne stimuliraju razvoj kognitivnih sposobnosti, razvijaju sve složenije videoigre koje imaju određenu svrhu te potiču razvoj kognitivnih procesa kod igrača (Martinčević i Vranić, 2019). Kognitivne funkcije uključuju pamćenje, pažnju i koncentraciju, orijentaciju u vremenu i prostoru, logičke sposobnosti, razmišljanje, pamćenje te učenje (Newman, 2024), a videoigre mogu aktivirati veći broj „kognitivnih funkcija što može rezultirati većim transferom stečenih vještina u svakodnevni život“ (Martinčević i Vranić, 2019, str. 509). Nadalje, autorice Martinčević i Vranić (2019) osim podjele prema složenosti, videoigre dijele i prema svrsi tj. na ozbiljne, komercijalne i igre mentalnog treninga. Za svaku od navedenih kategorija proizvodi se niz različitih žanrova (akcijske, strateške, igre uloga, sportske i sl.), a razlikuju se po tome koliko simuliraju kognitivne procese, primjerice ozbiljne videoigre su složene i imaju određenu svrhu – poticanje znanja i vještina, dok s druge strane komercijalne videoigre nemaju svrhu razvoja znanja i vještina, već zabavu.

Dakle, jedan od glavnih pozitivnih učinaka videoigara jest razvoj kognitivnih sposobnosti, s čim se slažu i autori Bilić i sur. (2010) koji navode kako igranje videoigara pozitivno utječe na pažnju, pamćenje i kontrolu, a autor Adair (2022) dodaje prednosti poput razvoja vještina rješavanja problema, logike, percepcije te razvoj vještina timskog rada.

Pod kognitivne sposobnosti može se ubrojiti i razvoj sposobnosti *multitaskiga* kao jedne od pozitivnih posljedica igranja videoigara, obzirom da neke videoigre (najčešće strateške) od igrača zahtijevaju da u ograničenom vremenskom roku donesu više odluka i obave više radnji istovremeno (Martinčević i Vranić, 2019). Olle i Riescher Westcott 2018. godine proveli su istraživanje kojim su nastojali ispitati poboljšavaju li se kognitivne sposobnosti i sposobnosti *multitaskiga* kod igrača igrajući videoigre. Ispitanike su podijelili u tri skupine, prva skupina je igrala 3D videoigru koja je imala više zadataka (morali su koristiti kontroler, u isto vrijeme upravljati vozilom i poštovati prometne znakove), druga skupina je imala jedan zadatak u videoigri, dok treća skupina nije igrala videoigru. Rezultati su pokazali značajno povećanje kognitivnih sposobnosti i sposobnosti *multitaskiga* kod prve skupine ispitanika.

Neke od pozitivnih aspekata ističu autori Laniado i Pietra (2005) koji navode kako igranje videoigara „poboljšava brzinu, koncentraciju, usredotočenost, potiču misaone procese, asocijativno i hipotetičko mišljenje, pospješuju koordinaciju pokreta“ (str. 200). Poblje rečeno, pozitivni učinci igara su povećana brzina reakcije, brže i točnije donošenje odluka, bolja koordinacija pokreta očiju i ruku, bolje procesiranje vizualnih podražaja, pozornost na detalje, povećanje prosocijalnog ponašanja te učenje i edukacija (Adair, 2022). S navedenim se slažu i autori Plenković i sur. (2023) koji izdvajaju prednosti igranja akcijskih igrica koje od igrača zahtijevaju brze pokrete i reakcije, a samim time utječu na razvoj brzog vidnog kratkoročnog pamćenja, sposobnost praćenja velikog broja objekata koji se brzo pomiču te potiču brzo donošenje odluka.

Prema rezultatima brojnih studija igranje videoigara pozitivno utječe na razvoj vizualne percepcije te bolje zapažanje detalja, točnije dokazano je da osobe koje igraju videoigre imaju razvijeniju vizualnu percepciju od onih koji ne igraju (Labaš i sur., 2019). Za razvoj vizualnih sposobnosti, ali i motorike posebice se ističe igranje strateških videoigara jer igrači moraju pratiti jako puno radnji istovremeno, razvijati strategije napada i obrane, razmišljati o svim budućim potezima, ali i o potezima svojih protivnika i sl. (Plenković i sur., 2023), što kasnije kod djece može pospješiti sposobnost rješavanja problema (Adachi i Willoughby, 2013).

Važno je spomenuti da igranje videoigara može imati pozitivne učinke na zdravstveno stanje djece, primjerice u liječenju astme i dijabetesa. Naime, igranje određenih videoigara može pozitivno utjecati na razvoj određenih navika i ponašanja koja će pomoći djetetu da se lakše nosi sa svojom bolesti, da razvija samokontrolu, razgovara s roditeljima, širi znanja o bolesti i sl. (Plenković i sur., 2023). Na primjer, videoigra „Packy and Marlon“ prikazuje dva slona koja imaju dijabetes te se bore protiv protivnika, pazeći pritom da ne zaborave provjeravati razine šećera u krvi, točnije videoigra je usmjerena na učenje djece koja boluju od dijabetesa o samozbrinjavanju te smanjenu stigme o navedenoj bolesti, dok kod videoigre „Bronkie the Bronchiasaurus“ igrači moraju izbjegavati veliku prašinu nastalu eksplozijom te na takav način uče u astmi (Labaš i sur., 2019). Ovdje možemo uvidjeti važnost avatara u videoigrama, što potvrđuje istraživanje provedeno od strane Elizabeth Behm-Moravitz 2013. godine čiji rezultati pokazuju da avatar u videoigri čini svojevrsnu poveznicu između stvarnog i virtualnog svijeta te da se djeca poistovjećuju s odabranima avatarima što ima pozitivne učinke na zdravlje, samopouzdanje, samokontrolu, motivaciju za brigu o sebi i učenje o određenoj bolesti (Labaš i sur. 2019)

Nadovezujući se na pozitivne učinke videoigara na motivaciju Plenković i sur. (2023) navode istraživanja (npr. Hanus i Fox, 2015, Matalloui i sur., 2017, Kim i sur., 2018) koja pokazuju kako uvođenje određenih elemenata videoigra u nastavu može povećati motivaciju učenika za samu nastavu i učenje. Primjerice, elementi videoigara poput postavljanja zadataka/misija, *levela* (hrv. razina) koje moraju preći, tablica s bodovima, avatara te prikaza njihova napretka kod učenika potiče kreiranje određenog oblika igre, točnije prijenos videoigre iz virtualnog svijeta u stvarno okruženje, što rezultira većom motiviranošću učenika za aktivno sudjelovanje u nastavi, postizanjem akademskog uspjeha te stvaranjem navika za cjeloživotno učenje (Plenković i sur., 2023).

Možemo zaključiti kako uvođenje elemenata videoigara u obrazovanje može imati pozitivne učinke na ponašanje učenika zbog toga što čine nastavni proces kreativnijim i bližim učenicima, stvaraju sigurno okruženje u kojem se učenici mogu međusobno natjecati bez straha od neuspjeha pri čemu razvijaju razne vještine poput snalažljivosti, vještina rješavanja problema te komunikativnosti, što je u između ostalog važno za postizanje školskog uspjeha (Haramija i sur., 2020).

Da videoigre mogu biti edukativne potvrđuje i istraživanje Ghaffour i Sarnou, (2021) prema kojemu online videoigre (posebice MMORPG) predstavljaju pedagoško sredstvo za



učenje stranog jezika u opuštenom ne stresnom okruženju, obzirom da igrači diljem svijeta komuniciraju putem *online* platformi, najčešće na engleskom jeziku. Također, igranje videoigara kod učenika potiče bolje rezultate u matematici, znanosti i čitanju prema Newzoo istraživanju z 2023. godine (Plenković i sur., 2023).

Dakle, MMORPG videoigre omogućuju igračima komunikaciju i suradnju koja se ne mora nužno temeljiti na rješavanju zadataka zadanih u igri, već predstavlja prostor za stvaranje prijateljstva koja se mogu nastaviti i u stvarnom životu (Olle, Riescher Westcott, 2018). Ponekad se pedinci se lakše povezuju i sklapaju prijateljstva putem online platformi koje su u podlozi videoigara, jer postoji mogućnost anonimnosti te se smanjuje socijalna anksioznost, što nije slučaj u komunikaciji licem u lice, samim time se stvara osjećaj zajedništva među igračima te su opušteniji za ulazak u interakciju (Plenković i sur., 2023). Također, među igračima potiče i razvoj empatije i pomoć drugima kao nekih od pozitivnih učinaka igranja videoigara. Primjerice, moguće je da igranje videoigara pojedincima omogući da bolje razumiju tuđu perspektivu i način na koji sadržaj videoigara utječe na igrače (Labaš i sur., 2019)

### 3.2. Negativni učinci videoigara na ponašanje djece

Uvažavajući prethodno spomenute pozitivne učinke videoigara na ponašanje djece, postoje mnoga istraživanja čiji rezultati prikazuju oprečne, negativne učinke videoigara pa tako mnogi autori navode kako su upravo videoigre zaslužne za razvijanje agresivnih ponašanja kod djece. Primjerice, Bartlett i sur. provode istraživanje 2009. godine čiji rezultati pokazuju kako igranje nasilnih igrica povećava agresivna i nasilna ponašanja kod djece, a autori Whitaker i Bushman 2009. provode istraživanje čiji rezultati pokazuju kako 89% igara imaju nasilne sadržaje (Bilić i Ljubin Golub, 2011). Iste rezultate pokazuje i istraživanje autora Gentile-a iz 2004. godine koje također pokazuje kako 89% videoigara sadrži nasilni sadržaj (Bilić i sur., 2010). Prot i sur. 2014. godine provode istraživanje kojim je utvrđeno da igranje videoigara ima negativan učinak na samokontrolu, kognitivnu kontrolu, impulzivnost i nedostatak pažnje (Labaš i sur., 2019).

Također, prekomjerno igranje videoigara kod djece i mladih može dovesti do socijalne izolacije koju karakterizira izoliranje od stvarnosti, zatvaranje u virtualni svijet te zamjena prijatelja iz stvarnoga svijeta onima iz virtualnog (Haramija i sur., 2020). Socijalno izoliranje i izoliranje od stvarnosti rezultiraju i nerazvijenim socijalnim vještinama, što dovodi do toga da pojedinac ima poteškoće u uspostavljanju odnosa s obitelji i prijateljima (Brčić, 2020).

Posljedično pojavi socijalne izolacije pojavljuju se i drugi negativni učinci videoigara, a to su povećani društveni problemi te zanemarivanje školskih i drugih obveza (Labaš i sur., 2019). Bilić i sur. (2010) navode kako djeca često postanu zaokupljena igranjem videoigara te nisu u stanju stvarati zdravu socijalnu interakciju sa svojom okolinom (obitelji, vršnjacima), gube interes za svoje hobije (sportske aktivnosti, aktivnosti na otvorenom), zanemaruju svoje fizičke potrebe (potrebe za hranom, izostanak spavanja), ne ispunjavaju svoje obveze (odlazak u školu i izvršavanje školskih zadaća) te se osamljuju. Prema istraživanju Wooda i sur. iz 2004. godine pojedinci koji videoigre igraju najmanje pet dana tjedno smatraju se tzv. „čestim igračima“ su skloniji povlačenju u sebe i igranju videoigara (Bilić i sur. 2010).

Zanemarivanje fizičkih potreba uslijed prekomjernog igranja videoigara dovode do zdravstvenih posljedica. Počevši od dugotrajnog gledanja u ekran što dolazi do naprezanja i suženja očiju pa i do glavobolje i vrtoglavice. Nadalje, dugotrajno sjedenje i nepovoljan položaj tijela tijekom igranja dovodi do bola u mišićima, leđima, rukama, vratu i sl., lošeg držanja, ali i do problema s težinom zbog nedovoljne fizičke aktivnosti (Plenković i sur, 2023). Zdravstvene posljedice, osim fizičkih mogu biti i psihičke, o čemu govore autori Haramija i sur. (2020), uz to što također navode problem manjka spavanja, navode kako prekomjerno igranje videoigara može dovesti do smanjenja kognitivnih funkcija tj. pamćenja i pada koncentracije, točnije do tzv. „digitalne demencije“ (Haramija i sur., 2020).

Zanimljivo je kako kreatori videoigara stvaraju igrice koje potiču razvoj ovisnosti, često nemaju kraj, odnosno mogu se igrati beskonačno i omogućuju neprestano napredovanje u igri (uglavnom online igre koje zahtijevaju suradnju s drugim igračima) kako bi na takav način postigli što veći profit (Labaš, Marinčić i Mujčinović, 2019). Dakle, proizvođači ne mare za posljedice koje videoigre mogu prouzročiti, već se koriste se različitim psihološkim taktikama kako bi zadržali pažnju igrača, što može dovesti o stvaranja ovisnosti o videoigramama o čemu će više biti riječ u nastavku rada.

### *3.2.1. Ovisnost o videoigramama*

Prema definiciji *Hrvatske enciklopedije* (2024) ovisnost je psihičko i/ili fizičko stanje koje nastaje djelovanjem sredstva ovisnosti na organizam. Ovisnost karakterizira javljanje nelagode uslijed odsustva sredstva ovisnosti te javljanje fizičke i/ili psihičke potrebe za daljnjim povremenim ili redovitim uzimanjem s ciljem zadovoljenja potrebe, izbjegavanja neugode, odnosno postizanja ugone. Postoje različiti oblici ovisnosti – one koje nastaju kao posljedica konzumiranja određenih psihoaktivnih supstanci tj. kemijskih tvari (npr. droga, alkohol i sl.) i

one koje ne nastaju kao posljedica konzumiranja kemijskih tvari (npr. kockanje, ovisnost o internetu, videoigrama i sl.). Bilić i sur. (2010) navode kako se dugo smatralo da ovisnost može biti uzrokovana samo korištenjem kemijskih supstanci, no referiraju se na mnoge autore, primjerice autor Jeriček čiji je rad napisan 2002. godine, prema kojemu ovisnost ne mora biti samo posljedica uzimanja kemijskih supstanci, već može biti isključivo na psihičkoj razini (npr. ovisnost o videoigrama). Međutim, iako su navedeni stariji autori uviđali mogućnost razvijanja ovisnosti o videoigrama, *Svjetska zdravstvena organizacija* (eng. WHO) je tek 2018. godine objavila 11. Međunarodnu klasifikaciju bolesti (ICD-11) gdje je uvrstila ovisnost o videoigrama (eng. Gaming disorder) te službeno proglasila poremećajem mentalnog zdravlja (WHO, 2024). Prema *Svjetskoj zdravstvenoj organizaciji* (2024) poremećaj igranja očituje se prema dugotrajnim i ponavljajućim igračkim ponašanjima, a najčešći pokazatelji su gubitak kontrole nad igranjem (produženje vremena igranja, učestalost, intenzitet i sl.), davanje prednosti igranju ispred nekih drugih bitnih životnih aktivnosti i interesa te nastavak igranja bez obzira na pojavljivanje negativnih posljedica. Međutim, da bi se osobi dodijelila dijagnoza poremećaja igranja videoigara, ovisnička ponašanja moraju biti vidljiva kroz minimalno dvanaest mjeseci, osim u iznimnim situacijama kada je moguće skratiti vrijeme potrebno za dijagnosticiranje, u slučaju da osoba ima ozbiljne simptome te su vidljive sve dijagnostičke značajke.

Ovisnička ponašanja očituju se kroz simptome ovisnosti, pri čemu autorica Greenfield (2018) navodi postojanje dva glavna simptoma ovisnosti o videoigrama, a to su: pojavljivanje različitih problema kao posljedica pretjeranog igranja te gubitak kontrole nad igrom. U podlozi navedenih simptoma autorica navodi i ostale simptome poput:

- razmišljanje o videoigrama i kada se ne igra
- stvaranje raznih neugodnih osjećaja poput tuge, ljutnje, anksioznosti ili depresije kada se ne igra
- stvaranje osjećaja zaokupljenosti igranjem te intenzivnog osjećaja ugone ili krivnje
- produljivanje vremena igranja s ciljem postizanja iste razine ugone
- laganje o vremenu provedenom igrajući
- provođenje više vremena igrajući nego se družeći s prijateljima i obitelji

Nadalje, psiholog Conrad (2024) navodi podjelu na emocionalne (psihološke) i kognitivne simptome ovisnosti. Kao prvi simptom navodi gubitak osjećaja za vrijeme provedeno igrajući, zatim stvaranje osjećaja pripadnosti i zajedništva te predanosti i osjećaja doprinosa timu igrača s kojima igra, što može rezultirati snažnim osjećajem krivnje u slučaju

ako se pojedinac iz nekog razloga ne može priključiti igri. Sljedeći simptom koji psiholog Conrad (2024) navodi jest pretjerano opravdavanje svojih navika igranja za koje je vidljivo da nisu zdrave, kao i stvaranje osjećaja ljutnje i neraspoloženja uslijed nemogućnosti igranja videoigara. Također, osobe koje pokazuju ovisničke simptome često razmišljaju o videoigramama i kada ne igraju te traže prvu moguću priliku kako bi otišli igrati videoigre. Suprotno od navedenih simptoma kada osoba nije u mogućnosti igrati jest stvaranje osjećaja mira i ugone uslijed igranja omiljene videoigre te potpuno uključanje u igru da se može izgubiti kontakt s realnošću. Jedan od najčešćih simptoma je zanemarivanje prijatelja i obitelji, ali i obveza (npr. smanjen akademski uspjeh, loše ocjene) te gubitak interesa za svoje hobije i prethodne aktivnosti kojima se osoba voljela baviti. Kao posljednji simptom, psiholog navodi osjećaj žaljenja i stvaranja osjećaja krivice ukoliko osoba primijeti da je igrala puno dulje nego što je planirala.

Primjećujemo kako se većina simptoma koje navodi psiholog Conrad (2024) podudara sa simptomima koje navodi autorica Greenfield (2018) te većina drugih autora također navodi gotovo iste simptome, uključujući i *Svjetsku zdravstvenu organizaciju*.

## 4. ODNOS DJECE I RODITELJA PREMA VIDEOIGRAMA

### 4.1. Motivacija za igranjem videoigara

Američki znanstvenici John L. Sherry i Kristen Lucas 2004. godine svojim su istraživanjima otkrili šest ključnih razloga koji potiču ljude, uključujući i djecu, na igranje videoigara. Navedeni razlozi su:

- „težnja prema natjecanju, s ciljem postizanja što boljeg rezultata
- izazov savladavanja pojedinih razina i ostvarivanje pobjede
- težnja za društvenim interakcijom i ostvarivanje društvenog statusa
- razonoda i izbjegavanje dosade
- ulazak u svijet mašte, koja nije ograničena
- potreba za osjećajem napetosti i uzbuđenja tijekom igranja“ (Veočić i sur., 2024; str. 5)

Iako, možda najvažniji razlog za igranje je tzv. uronjenost (engl. immersion), koja ima nekoliko razina i značenja. Prema provedenim istraživanjima Brčić (2020) navodi kako se „na prvoj razini igraču privlači pažnja (engl. engagement), na drugoj razini igrač je zaokupljen igrom (engl. engrossment), dok je na trećoj razini potpuno uronjen u virtualni svijet (engl. total immersion)“. Kod djece mlađe životne dobi to mogu biti i dinamični i raznolični podražaji te raznolikost boja i zvukova (Veočić i sur. 2024), dok prema Rehbeinu (2011; prema Labaš i sur., 2019) jedan od glavnih motiva igranja je zabava.

Uz navedeno, motivi za igranje kod svake osobe mogu biti drugačiji, ovisno o osobnosti i ponašanju pojedinca te mogu biti potaknuti različitim faktorima poput grafike, strategija, sučelja i sl. Neki od mogućih motiva također mogu biti: „potreba za bijegom od stvarnosti, ostvarivanje socijalnog kontakta pomoću videoigre ili potreba za ostvarenjem unutar igre“ (Balen, 2022; str. 15).

Prema istraživanju April Tyacka, Peta Wyetha i Daniela Johnsona iz 2016. godine kao jedan od glavnih motiva igranja ispitanici su navodili da njihovi prijatelji već igraju određenu videoigru, što ih je potaklo da i sami počnu igrati. Osim navedenog, ističu kako često vole provoditi zajedničko vrijeme s prijateljima igrajući videoigre što potvrđuje potrebu za ostvarenjem socijalnog kontakta pomoću videoigre (Balen, 2022).

#### 4.2. Učestalost igranja videoigara

Provedeno istraživanje UNICEF-a u suradnji s Mrežom mladih Hrvatske 2023. godine, s ciljem istraživanja o percepciji mladih o videoigramama pokazalo je da polovica mladih u Republici Hrvatskoj svakodnevno igra videoigre, a jedna trećina više puta u tjednu. Odnosno, više od 80% mladih aktivno igra videoigre. Također, navedeno je istraživanje pokazalo da 70% mladih provodi više od jednog sata, dok trećina mladih provodi više od tri sata dnevno igrajući videoigre. Podaci o dobu dana kada ispitanici najčešće igraju videoigre ukazuju na to da njih 36,39% igra videoigre kad god stigne, nakon čega ih najčešće igraju navečer 29,51%, te vikendima 16,07% (Veočić i sur., 2022).

Većina istraživanja obuhvaća studente kao skupinu ispitanika, dok ne postoji puno istraživanja s učenicima osnovnih škola. Posljednje istraživanje provedeno u Hrvatskoj s ciljem ispitivanja mišljenja i navika učenika osnovnih škola proveli su autori Labaš, Marinčić i Mujčinović 2016. godine među 630 učenika (od 10 do 15 godina, podjednako dječaka i djevojčica) u trima zagrebačkim školama koristeći metodu ankete. Rezultati su pokazali kako gotovo 90% djece igra neki oblik videoigara – internetske igre, mobilne igre, računalne i sl. Videoigre svakodnevno igra gotovo 40% učenika, a nekoliko puta tjedno ili samo vikendom oko 30% učenika, 18,4% učenika svoje slobodno vrijeme najviše voli provoditi igrajući videoigre, dok 10% učenika svoje slobodno vrijeme provodi na društvenim mrežama.

#### 4.3. Percepcija djece i roditelja o učincima videoigara na ponašanje djece

Djeca i mladi sve češće odabiru videoigre kao primarni oblik zabave u slobodno vrijeme. Ulazak u virtualni svijet mladima pruža priliku za druženje s vršnjacima te predstavlja izvor zabave. S ciljem utvrđivanja mišljenja roditelja o pozitivnim i negativnim posljedicama igranja videoigara kod njihove djece, Plenković, Plećaš i Brstilo Lovrić provele su anketno istraživanje 2023. godine gdje su ispitanike činili roditelji (N=53) učenika sedmih i osmih razreda osnovne škole u Dubrovniku. Roditelji su procjenjivali stupanj slaganja, odnosno neslaganja s ponuđenim tvrdnjama koje su se odnosile na pozitivne i negativne učinke videoigara.

Rezultati istraživanja pokazuju kako su roditelji, kada je riječ o procjeni potencijalnih pozitivnih i negativnih posljedica igranja videoigara kod njihove djece, prilično ravnodušni. Odnosno, roditelji su prilikom procjene potencijalnih posljedica na ponuđenoj skali od 1 (u potpunosti se ne slažem) do 5 (u potpunosti se slažem), uglavnom odabirali 3 (niti se slažem

niti se ne slažem). Autorice navode kako je mogući razlog roditeljske indiferentnosti u odgovorima nedovoljna uključenost roditelja u dječje korištenje medija, točnije videoigara.

Također, roditelji većinom smatraju kako videoigre nisu korisne za učenje niti da mogu doprinesti koncentracije, ali se slažu da mogu pomoći pri učenju stranog jezika. Roditelji smatraju da prekomjerno igranje videoigara može dovesti do smanjenog druženja s prijateljima, no autorice ističu kako se u većoj mjeri ne slažu s tvrdnjom da igranje videoigara može uzrokovati depresiju čime ukazuju na nedovoljnu informiranost roditelja o negativnim učincima videoigara na dječje psihičko zdravlje do kojih može doći uslijed prekomjerne izloženosti videoigramima.

Nadalje, prethodno spomenutim istraživanjem Labaš i sur. (2016) istraživala se percepcija djece o utjecaja videoigara. Dakle, istraživanjem se nastojalo otkriti primjećuju li učenici pozitivne, odnosno negativne posljedice igranja videoigara te kakvo je njihovo općenito mišljenje po pitanju korištenja videoigara u svrhu edukacije.

Rezultati pokazuju kako su učenici svjesnija negativnih učinka nego onih pozitivnih, primjerice 65,4% učenika zaključuje kako videoigre ne mogu imati pozitivan utjecaj na djecu, dok je 91,4% učenika svjesno da pretjerano igranje videoigara može uzrokovati ovisnost, nešto više od 70% učenika je svjesno da videoigre mogu biti sadržavati neprimjeren sadržaj, da mogu biti uzrok loših ocjena u školi te da mogu biti nasilne (što posljedično može dovesti do nasilnog ponašanja igrača).

Pozitivno je što većina djece uviđa mogućnost korištenja videoigara u svrhu edukacije, pri čemu nešto više od 50% učenika navodi kako bi htjelo koristiti videoigre u nastavi i za učenje. Međutim, rezultati pokazuju kako učenici samostalno odlučuju kada i koliko će igrati, pri čemu je neophodno istaknuti važnost roditeljske uključenosti u aktivnosti igranja, odnosno odgovornost roditelja da ojačavaju medijske kompetencije kod svoje djece kako bi ih prije svega zaštitili od mogućih rizika.

#### *4.3.1. Roditeljska uloga i postavljanje granica*

Obiteljski je dom prvo mjesto na kojem se djeca upoznaju s medijima, uloga roditelja ključna je u stvaranju navika upotrebe medija. Roditelji pružaju djeci primjer svojim vlastitim ponašanjem, odnosno ako roditelj nema kontrolu pri korištenju medija, vjerojatno će i djeca slijediti isti primjer. Shodno navedenom, roditeljima se savjetuje da umjereno korištenje

tehnologije te upoznavanje djece s pozitivnim i negativnim posljedicama istih (Đuran, Koprivnjak, Maček, 2019). Uzimajući u obzir učestalost izlaganja djece utjecaju medija, važno im je razviti kritičko mišljenje. Educiranjem djece o medijima, također ih se uči kako mediji određuju korištenje njihovog vlastitog vremena te kako mediji utječu na oblikovanje stavova, osjećaja i mišljenja (Balen, 2022). Pogrešan je stav da su videoigre isključivo loše za djecu, pri čemu roditelji često odustanu od istraživanja i učenja o videoigrama te unaprijed odluče zabraniti igranje videoigara svojoj djeci s ciljem zaštite od negativnih učinaka. Međutim, potpuna zabrana igranja videoigara može dovesti do negativnih posljedica jednako kao i izostavljanje nadzora nad igrom, prema tome potrebno je pronaći ravnotežu i postaviti zdrave granice. Naime, postavljanje zdravih granica kada govorimo o igranju videoigara dovodi do emocionalne i tjelesne sigurnosti djece (Veočić i sur., 2024).

Kako bi se djecu zaštitilo od negativnih učinaka videoigara potrebno je da roditelji budu upoznati sa sadržajem videoigara te da postave granice, ali i da potiču pozitivne učinke (Brčić, 2020). Kako bi uspostavili nadzor i zdrave granice, Veočić i sur. (2024) navode kako se roditelji trebaju pridržavati sljedećih savjeta:

- Odabir igre primjerene dobi djeteta (pregled PEGI ocjene videoigre)
- Vremenski ograničiti igranje, no prije postavljanja vremenskog ograničenja važno je upoznati se sa savjetima stručnjaka ovisno o tome koje je dobi dijete. Prema preporukama Svjetske zdravstvene organizacije djeca starosti od 10 do 12 godina ne bi trebala provoditi ispred ekrana duže od 1.5 sati dnevno, dok djeca starosti od 13 do 18 godina ne bi trebala provoditi ispred ekrana duže od 2 sata dnevno.
- Razgovarati s djecom o videoigrama, uspostaviti odnos povjerenja te razumjeti interese i potrebe svog djeteta, potaknuti dijete na uzimanje pauze od igranja kada je to potrebno
- Razgovarati s djecom o razlici između stvarnog i virtualnog svijeta, uvidjeti ukoliko dijete „bježi“ od stvarnosti u virtualan svijet videoigara
- Objasniti djetetu da u stvarnom i virtualnom svijetu vrijede ista pravila ponašanja, primjerice prilikom komunikacije putem online platformi s drugim igračima bilo kakav oblik vrijeđanja ili ugrožavanja drugih nije prihvatljiv. Također, potrebno je djeci objasniti da ne dijele osobne informacije na internetu



- Potaknuti djecu da prijave ukoliko dožive bilo koji oblik nasilja na internetu/tijekom igranja videoigara. Osim što se dijete mora moći obratiti roditeljima i nastavnicima, postoji mogućnost prijave nasilja i neprimjerenog sadržaja Centru za sigurniji internet putem Hotline obrasca za prijavu ilegalnog sadržaja
- Postaviti pravilo da se videoigre ne igraju u spavaćoj sobi, sprječavajući na takav način da dijete igra dugo u noć
- Provoditi vrijeme sa svojom djecom radeći određene aktivnosti na otvorenom (bavljenje sportom, šetnje i sl.)
- Poticati djecu na sadržaj koji će potaknuti njihovu kreativnost, razvoj znanja, empatiju i suradnju, također potrebno je pokazati interes za ono što dijete voli te ponekad zajedno igrati pojedine videoigre
- Naposljetku, roditelj se uvijek može obratiti stručnjacima ukoliko treba pomoć, savjet, ukoliko smatra da njegovo dijete pokazuje ovisnička ponašanja ili da doživljava nasilje putem interneta

## 5. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA

### 5.1. Istraživačko pitanje, ciljevi i zadaci istraživanja

Temeljno istraživačko pitanje od kojeg se polazi u ovom istraživanju glasi: „Koje su navike učenika osnovne škole i njihovih roditelja o igranju videoigara te koja su njihova mišljenja o pozitivnim i negativnim učincima videoigara na ponašanje djece?“, odnosno opći cilj ovog istraživanja jest ispitati navike i mišljenja djece i roditelja o učincima videoigara na ponašanje djece.

Iz općeg cilja istraživanja proizlaze sljedeći *specifični ciljevi*:

1. Ispitati navike učenika o igranju videoigara
2. Ispitati navike roditelja o igranju videoigara
3. Ispitati mišljenja učenika o pozitivnim i negativnim učincima videoigara na ponašanje djece
4. Ispitati mišljenja roditelja o pozitivnim i negativnim učincima videoigara na ponašanje djece

Iz svakog od navedenih specifičnih ciljeva istraživanja izdvojeni su sljedeći zadaci istraživanja:

Zadaci istraživanja koji proizlaze iz prvog specifičnog cilja istraživanja su:

- o Ispitati igraju li učenici videoigre i koje videoigre igraju
- o Ispitati učestalost igranja videoigara kod učenika
- Ispitati postoji li razlika u utrošenom vremenu igranja videoigara između učenika i učenica

Zadaci istraživanja koji proizlaze iz drugog specifičnog cilja istraživanja su:

- o Ispitati igraju li roditelji videoigre i koje videoigre igraju
- o Ispitati učestalost igranja videoigara kod roditelja
- o Ispitati postoji li razlika u utrošenom vremenu igranja videoigara između majki/skrbnica i očeva/skrbnika

Zadaci istraživanja koji proizlaze iz trećeg specifičnog cilja istraživanja su:

- o Ispitati prepoznaju li učenici koji su pozitivni i negativni učinci videoigara na ponašanje djece
- o Ispitati imaju li učenici razvijenu svjesnost opasnosti od ovisnosti o videoigrama
- o Ispitati mišljenje učenika pokazuju li ovisnička ponašanja o videoigrama

Zadaci istraživanja koji proizlaze iz četvrtog specifičnog cilja istraživanja su:

- o Ispitati prepoznaju li roditelji koji su pozitivni i negativni učinci videoigara na ponašanje djece
- o Ispitati imaju li roditelji razvijenu svjesnost opasnosti od ovisnosti o videoigrama
- o Ispitati koliko su roditelji upoznati s aktivnosti igranja videoigara kod njihove djece
- Ispitati mišljenja roditelji imaju li njihova djeca ovisnička ponašanja o videoigrama

## 5.2. Uzorak istraživanja

Istraživanje je provedeno na neprobabilističkom, prigodnom uzorku od 163 sudionika, od čega prvu skupinu sudionika čine učenici petih i šestih razreda Osnovne škole dr. Jure Turića u Gospiću (N = 81), a drugu skupinu sudionika čine njihovi roditelji (N = 82). Kada govorimo o prvoj skupini ispitanika, sudjelovanju u istraživanju odazvalo se 29 dječaka i 52 djevojčice. Također, sudjelovanju u istraživanju odazvao se 41 učenik petih razreda i 40 učenika šestih razreda, točnije učenici su dobi u rasponu od 10 do 13 godina.

Drugu skupinu ispitanika činili su roditelji učenika, točnije 42 roditelja učenika petih razreda i 40 roditelja učenika šestih razreda, raspona dobi od 30 do 52 godine starosti. Sudjelovanju u istraživanju pristupilo je 73 sudionica (majki/skrbnica) i 9 sudionika (očeva/skrbnika).

### 5.3. Metode i postupci prikupljanja podataka

#### 5.3.1. Opis instrumenta

Za ovo istraživanje odabrana je kvantitativna metoda prikupljanja podataka, točnije anketna metoda, a kao mjerni instrument anketni upitnik. Korištena su dva anketna upitnika – jedan namijenjen skupini sudionika koju čine učenici, a drugi za skupinu sudionika koju čine roditelji. Anketni upitnici izrađeni su putem Google obrasca (eng. Google forms) te sadrže 49 pitanja (anketni upitnik za učenike), odnosno 55 pitanja (anketni upitnik za roditelje).

Anketni upitnici su anonimni te su uvodni dijelovi jednako koncipirani u oba upitnika – navedeni su svrha i cilj istraživanja te detaljne upute za ispunjavanje samog anketnog upitnika. Također, naglašeno je kako sudionici mogu odustati u bilo kojem trenutku ispunjavanja upitnika ili mogu odbiti sudjelovati u istraživanju. Uz navedeno, anketni upitnik za roditelje u prvom dijelu sadrži informirani pristanak, odnosno suglasnost da njihovo dijete sudjeluje u ovome istraživanju. Nakon uvodnog dijela slijede pitanja koja su u oba anketna upitnika prilagođena skupini sudionika koju se ispituje.

Anketni upitnici podijeljeni su na četiri tematska dijela - *prvi* dio pitanja odnosi se na demografske podatke, *drugi* dio na ispitivanje navika učenika i roditelja o igranju videoigara, *treći* dio na ispitivanje mišljenja učenika i roditelja o pozitivnim i negativnim učincima videoigara na ponašanje djece te *četvrti* dio koji sadrži pitanje otvorenog tipa za dodatne komentare.

*Treći* dio anketnog upitnika koji se odnosi na ispitivanje mišljenja učenika i roditelja o pozitivnim i negativnim učincima videoigara uključuje pitanja o prepoznavanju pozitivnih i negativnih učinaka videoigara, pitanja o svjesnosti opasnosti od ovisnosti o videoigramima te pitanja o mogućem pokazivanju ovisničkih ponašanja o videoigramima kod učenika. Također, anketni upitnik za roditelje sadrži još jednu dodatnu skupinu pitanja uz prethodno navedene skupine pitanja u *trećem* dijelu, koja se odnosi na upoznatost roditelja s aktivnosti igranja videoigara kod njihove djece.

Anketni upitnici sadrže pitanja dihotomnog tipa, višestrukog odabira, pitanja kratkog odgovora, pitanja kombiniranog tipa gdje sudionik ima mogućnost dodavanja svog odgovora pod opcijom „Ostalo“, pitanja otvorenog tipa te pitanja izražena Likertovom skalom procjene gdje su sudionici izražavali mjeru slaganja s ponuđenim tvrdnjama, pri čemu razine označuju: 1 - uopće se ne slažem, 2 - ne slažem se, 3 - niti se slažem, niti se ne slažem, 4 - slažem se, 5 -

u potpunosti se slažem, 6 - ne odnosi se na mene. Sva pitanja u anketnom upitniku osmišljena su koristeći teorijski okvir analizirane literature.

### 5.3.2. Postupak prikupljanja podataka

Nakon osmišljavanja pitanja i izrade anketnog upitnika u word dokumentu, kreiran je *online* anketni upitnik putem Google obrasca (eng. Google forms) koji je, u suradnji sa školskom pedagoginjom, prosljeđen razrednicima odabranih razreda koji su potom prosljedili anketne upitnike svojim učenicima i njihovim roditeljima. Dakle, prije samog postupka prikupljanja podataka osvaren je kontakt (putem e-mail-a i poziva) s pedagoginjom odabrane škole u svrhu dogovora oko prosljeđivanja *online* anketnih upitnika razrednicima odabranih razreda.

Istraživanje je provedeno tijekom svibnja 2024. godine, prilikom čega je pedagoginja dva puta u razmaku od dva tjedna kontaktirala nastavnike da ponovno obavijeste roditelje i učenike o ispunjavanju anketnih upitnika kako bi se skupio što veći broj odgovora.

### 5.4. Postupci obrade podataka

Prikupljeni podaci statistički su obrađeni u SPSS sustavu (Statistical Package for the Social Sciences). Korištene su operacije deskriptivne statistike kojima se izračunati sljedeći parametri: postotak i frekvencija sudionika, mod, medijan i aritmetička sredina svakog postavljenog pitanja. U svrhu uvida razlika u odgovorima između sudionika prema spolu, korišten Mann-Whitney U test za nezavisne uzorke. Prilikom prikaza dobivenih podataka izrađeni su grafikoni (histogrami) i tabelarni prikazi radi vizualnog prikaza podataka.

### 5.5. Etičke dileme

Postavljeni ciljevi istraživanja te postupak prikupljanja podataka je usklađen sa Etičkim kodeksom Sveučilišta u Rijeci i sa etičkim standardima istraživanja. Prije samog početka ispunjavanja anketnih upitnika sudionici su upoznati s ciljevima, svrhom i postupkom provođenja istraživanja te imaju mogućnost odbijanja sudjelovanja u istraživanju ili mogu odustati u bilo kojem trenutku ispunjavanja. Također, naglašeno je kako su anketni upitnici anonimni te da će se dobiveni podaci koristiti isključivo u svrhu izrade diplomskog rada.

## 6. REZULTATI ISTRAŽIVANJA

### 6.1. Prikaz rezultata učenika

#### a) Demografski podaci

Tablica 1. Spol sudionika (učenika)

Spol		
	%	f
Ženski	64,2	52
Muški	35,8	29

U istraživanju je sudjelovao 81 učenik, od kojih je 35,8% djevojčica i 64,2% dječaka. Tablica broj 1. prikazuje određeni postotak osoba koje su ispunjavale anketni upitnik iz kojeg je razvidno kako je veći broj djevojčica pristupio ispunjavanju istog.

Također, istraživanjem se nastojalo odgovoriti na pitanje postoji li razlika u utrošenom vremenu igranja videoigara između učenika i učenica te je postavljena je sljedeća H0 hipoteza: ne postoji razlika u utrošenom vremenu igranja videoigara između učenika i učenica.

Mann-Whitney U testom za nezavisne uzorke utvrđeno je da ne postoji statistički značajna razlika u utrošenom vremenu igranja videoigara između učenika i učenica ( $U=392,500$ ,  $Z=-1,305$ ,  $p=0,096$ ,  $p > 0,05$ ), odnosno učenici ( $C1 = 2,00$ ,  $Q3-1 = 1$ ) i učenice ( $C2=2,00$ ,  $Q3-1=1$ ) podjednako igraju videoigre.

Tablica 2. Razred koji pohađaju učenici

Razred		
	%	f
Peti razred	51,2	41
Šesti razred	49,8	40

Tablica broj 2. Prikazuje raspodjelu sudionika prema razredu, odnosno 51,2% sudionika pohađa 5. Razred osnovne škole, dok 49,8% sudionika pohađa 6. Razred osnovne škole.

Tablica 3. Dob učenika

Dob		
	%	f

10	1,2	1
11	44,4	36
12	46,9	38
13	7,4	6

Točnije, najveći broj sudionika istraživanja je u dobi od 12 godina, zatim u dobi od 11 godina, a najmanji broj sudionika nalazi se u dobi od 13 i 10 godina.

b) Navike igranja videoigara

Tablica 4. Udio učenika koji igraju videoigre

Igraš li videoigre?		
	%	f
Da	69,1	56
Ne	13,6	11
Ponekad (najviše 2-3 puta mjesečno)	17,3	14

Kao odgovor na pitanje igraju li učenici videoigre, njih 69,1% je odgovorio da igraju videoigre, a 13,6% njih je reklo kako ne igraju videoigre, dok je 17,3% navelo kako igraju videoigre ponekad (najviše 2-3 puta mjesečno).

Tablica 5. Udio djece koja su se susrela s igranjem videoigara

Ako ne igraš video igre, jesi li ih igrao/la nekada ranije u svom životu?		
	%	f
Da	77,8	63
Ne	22,2	18

Sudionici koji su naveli da ne igraju videoigre, na pitanje jesu li igrali nekada ranije u svom životu videoigre su rekli kako njih 77,8% je igralo videoigre nekada ranije u svom životu, dok 22,2% nije nikada igralo videoigre.

Tablica 6. Udio preferenciranih vrsta videoigara

Koju vrstu videoigre preferiraš igrati?
---

	%	f
Singleplayer (igrač samo ti)	20,6	13
Multiplayer (igrač s drugim igračima putem interneta)	23,8	15
Igram oboje podjednako	55,6	35

Kada govorimo o tome koju vrstu videoigara sudionici preferiraju igrati, njih 20,6% je reklo singleplayer (igra samo jedna osoba), a 23,8% je odgovorilo multiplayer (igraju s drugim igračima putem interneta), dok je najveći postotak od 55,6% sudionika utvrdio kako podjednako igra oboje.

Tablica 7. Udio multiplayer igrača koji igraju s prijateljima

Kada igraš multiplayer igre, igraš li ih s prijateljima koje poznaješ iz stvarnog života ili s online prijateljima?		
	%	f
S prijateljima koje poznajem uživo	68,3	43
S online prijateljima	1,6	1
Oboje	27,0	17
Ni jedno	3,2	2

Sudionici koji igraju multiplayer igre su rekli kako 68,3% njih igra s prijateljima koje poznaje uživo, 1,6% s *online* prijateljima, dok 27% njih igra oboje, a 3,2% niti jedno od navedenog.

Tablica 8. Udio igrača koji komuniciraju s prijateljima putem komunikacijskih platformi

Kada igraš s prijateljima (koje poznaješ iz stvarnoga života ili online) komuniciraš li s njima putem neke komunikacijske platforme (Skype, Discord i sl)?		
	%	f
Da	39,7	25
Ne	60,3	38



Kada sudionik igra videoigru s prijateljima bilo koje poznaje iz stvarnog života ili online, njih 39,7% komunicira s njima putem neke komunikacijske platforme (Skype, Discort i sl.), dok 60,3% tvrdi suprotno.

Tablica 9. Udio zastupljenosti platformi na kojima se igraju videoigre

Platforme na kojima igraš videoigre?		
	%	f
Mobitel	88,9	56
Računalo/laptop	41,3	26
Konzole (Playstation, X-box i sl.)	34,9	22
Tablet	7,9	5

Platforme na kojima sudionici igraju videoigre mogu biti različite. Najveći postotak sudionika tj. njih 88,9% tvrdi kako igraju videoigre na mobitelu, 41,3% igra videoigre na računalo/laptopu, 34,9% igra videoigre na konzolama kao što su Playstation, X-box, i sl. te ih 7,9% igra videoigre na tabletu.

Tablica 10. Udio preferenciranih vrsta videoigara

Videoigra koju najviše igraš?		
	%	f
MMORPG/multiplayer	47.6	30
Battle royal	33.3	21
Sportske videoigre	30.2	19
Sandbox	22.2	14
Pucačke igre	17.5	11
Simulacija	11.1	7
Platformske videoigre	9.5	6

Danas postoje izrazito brojni i različiti oblici videoigara koje djeca preferiraju igrati. Najpopularnije videoigre su Multiplayer, zatim Battle royal i sportske videoigre, a koje slijede Sandbox, pucačke igre, dok su najmanje popularne među sudionicima platformske igre i simulacija, a što se može vidjeti u tablici broj 10.

Tablica 11. Mjesta igranja videoigara

Gdje igraš videoigre?		
	Postotak (%)	Frekvencija (f)
Kod kuće	100	63
Kod prijatelja	31,7	20
U školi	9,5	6

Najviše djece igra videoigre kod kuće, od čega je 100% njih odgovorilo pozitivno, zatim jedan udio sudionika je rekao kako igra videoigre i kod prijatelja, njih 31.7%, dok najmanje sudionika igra videoigre u školi, njih 9.5%.

Tablica 12. Razlozi igranja videoigara kod učenika

Razlozi igranja		
	%	f
Zabava	87,3	55
Dosada	34,9	22
Zbog toga što igraju i vršnjaci	20,6	13
Stream (Youtube, Twitch i sl.)	0	0

Kada govorimo o razlozima igranja videoigara, 87,3% učenika igra zbog zabave, 34,9% zbog dosade, 20,6% zbog toga što igraju i njihovi vršnjaci, dok nitko nije naveo da igra zbog *streamanja*.

Tablica 13. Udio učestalosti igranja videoigara kod učenika

Koliko često igraš videoigre?		
	%	f

Nekoliko puta tjedno	57,1	36
Svaki dan	28,6	18
Nekoliko puta godišnje	9,5	6
Nekoliko puta mjesečno	4,8	3

Nadalje, kada govorimo o tome koliko često djeca igraju videoigre, može se zamijetiti da čak njih 57,1% igra videoigre nekoliko puta tjedno, zatim njih 28,6% tvrdi kako igra videoigre svaki dan, dok njih 9,5% igra nekoliko puta godišnje, a 4,8% njih nekoliko puta mjesečno.

Tablica 14. Prosječno dnevno vrijeme igranja provedeno u satima

Koliko vremena prosječno provedeš dnevno igrajući videoigre?		
	%	f
1-2 sata	72,2	13
Manje od 1 sata	16,7	3
3-4 sata	11,1	2

Djeca u danu provedu značajan broj sati igrajući videoigre, čak njih 72,2% provede čak 1-2 sata dnevno igrajući videoigre, a 16,7% igra manje od 1 sata dnevno igre, dok 11,1% igra video igre 3-4 sata dnevno.

Tablica 15. Prosječno tjedno vrijeme igranja provedeno u satima

Koliko sati tjedno provedeš igrajući videoigre?		
	%	f
<b>1-2 sata</b>	38,9	14
<b>Manje od 1 sata</b>	25,0	9
<b>3-4 sata</b>	22,2	8
<b>5 i više sati</b>	13,9	5

Kada govorimo o tome koliko djeca sati tjedno provode igrajući video igre, njih 25% igra videoigre manje od 1 sata tjedno, zatim njih 38,9% ih igra od 1 do 2 sata tjedno, dok 22,2% igra video igre od 3 do 4 sata tjedno, a samo 13,9% igra video igre 5 i više sati tjedno.

Tablica 16. Učestalost uzimanja pauza za vrijeme igranja

Uzimaš li pauzu kada igraš?		
	%	f
Kada završim igranje ostatak dana više ne igram	39,7	25
Da, oko pola sata	23,8	15
Da, samo zbog odlaska na wc, zbog odlaska po hranu i sl.	20,6	13
Uzimam više kraćih pauza od nekoliko minuta	15,9	10

Važno je istaknuti kako 39,7% sudionika uzima pauzu od igre tek kada završi igranje i ostatak dana više ne igra, zatim njih 23,8% uzima oko pola sata pauze, a 20,6% sudionika uzima pauzu samo zbog odlaska na wc, po hrani i sl., dok najmanji postotak od njih samo 15,9% sudionika uzima više kraćih pauza od nekoliko minuta.

c) Pozitivni i negativni učinci videoigara na ponašanje djece

Tablica 17. Prepoznavanje pozitivnih učinaka igranja videoigara

Prepoznavanje pozitivnih učinaka videoigara						
	Da		Ne		Ne mogu procijeniti	
	%	f	%	f	%	f
Videoigre mogu biti edukativne (stjecanje novih znanja i vještina)	60,3	38	11,1	7	28,6	18
Igranje videoigara utječe na razvoj pamćenja, koncentracije i percepcije	54,0	34	15,9	10	30,2	19
Igranje videoigara omogućuje igračima stvaranje i održavanje prijateljstava	47,6	30	23,8	15	28,6	18
Igranje videoigara povezuje ljude, stvara osjećaj zajedništva među igračima	42,9	27	25,4	16	31,7	20
Igranje videoigara dovodi do razvoja brzog dolaska do rješenja i brzog donošenja odluka	41,3	26	22,2	14	36,5	23

Igranje videoigara utječe na poboljšanje koordinacije ruku i očiju	39,7	25	28,6	18	31,7	20
Igranje videoigara utječe na razvoj multitaskinga	33,3	21	9,5	6	<b>57,1</b>	36
Igranje videoigara utječe na poboljšanje usmjeravanja pažnje	30,2	19	<b>42,9</b>	27	27,0	17
Igranje videoigara pozitivno utječe na motivaciju	28,6	18	<b>44,4</b>	28	27,0	17
Igranje videoigara može utjecati na razvoj empatije	28,6	18	<b>20,6</b>	13	<b>50,8</b>	32
Igranje videoigara utječe na poboljšanja vizualno prostornih sposobnosti (izražena sposobnost praćenja objekata u prostoru)	23,8	15	<b>25,4</b>	16	<b>50,8</b>	32

Kako je u prijašnjim poglavljima navedeno, igranje videoigara imaju i pozitivne i negativne učinke. U Tablicama 17. i 18. naveden je udio prepoznatih pozitivnih i negativnih učinaka igranja videoigara od strane sudionika.

Prema podacima iz tablice 17. pokazano da je čak 42,9% sudionika ne prepoznaje da igranje videoigara utječe na poboljšanje usmjeravanja pažnje, te njih 44,4% smatra da igranje videoigara ne utječe pozitivno na motivaciju. Više od 50%, točnije 57,1% ne može procijeniti utječe li igranje videoigara na razvoj multitaskinga, te 50,8% sudionika ne može procijeniti utječe li igranje videoigara na razvoj empatije te na poboljšanje vizualno prostornih sposobnosti.

Tablica 18. Prepoznavanje negativnih učinaka igranja videoigara

Prepoznavanje negativnih učinaka videoigara						
	Da		Ne		Ne mogu procijeniti	
	%	f	%	f	%	f
Vide igre mogu izazvati fizičke posljedice poput slabljenja vida, problema s leđima i lošeg držanja, pretilost zbog dugotrajnog sjedenja	90,5	57	/	/	9,5	6
Pretjerano igranje videoigara može dovesti do stvaranja ovisnosti o igranju	84,1	53	3,2	2	12,7	8

Videoigre mogu dovesti do izoliranja od stvarnog svijeta nerazvijenih socijalnih sposobnosti	74,6	47	9,5	6	15,9	10
Videoigre mogu izazvati nasilno i agresivno ponašanje	71,4	45	7,9	5	20,6	13
Videoigre mogu dovesti do zanemarivanja drugih aspekata života poput obrazovanja i druženja s prijateljima	68,3	43	14,3	9	17,5	11

Prema podacima iz tablice 18. možemo zaključiti da sudionici u većoj mjeri mogu prepoznati negativne učinke igranja videoigara, točnije njih 90,5% prepoznaje da videoigre mogu izazvati fizičke posljedice poput slabljenja vida, problema s leđima i lošeg držanja, pretilost zbog dugotrajnog sjedenja, preko 70% učenika prepoznaje da videoigre mogu dovesti do izoliranja od stvarnog svijeta nerazvijenih socijalnih sposobnosti te do nasilnog i agresivnog ponašanja, dok 68,3% učenika smatra da videoigre mogu dovesti do zanemarivanja drugih aspekata života poput obrazovanja i druženja s prijateljima.

d) Svjesnost opasnosti od ovisnosti o videoigramama

Tablica 19. Udio svjesnosti učenika o opasnosti igranja videoigara

Misliš li da igranje videoigara više šteti ili koristi igračima?		
	%	f
Više šteti	58,7	37
Više koristi	3,2	2
Ne mogu procijeniti	38,1	24

Više od polovine sudionika, odnosno 58,7% jest svjesno kako igranje videoigara više šteti, dok 3,2% njih smatra kako igranje videoigara više koristi. Čak 38,1% njih nije moglo to procijeniti.

Tablica 20. Udio proaktivnih učenika u slučaju negativnih posljedica videoigara

Poduzimaš li nešto ako uočiš da neka videoigra loše utječe na tebe?		
	%	f

Prestanem igrati tu videoigru	71,4	45
Uzmem pauzu od igranja	22,2	14
Ne poduzimam ništa (nastavim igrati)	6,3	4

Većina sudionika, tj. 71,4% prestane igrati videoigru u slučaju kada uoče da neka videoigra loše utječe na njih, dok 22,2% uzme pauzu od igranja. Njih 6,3% ne poduzima ništa, tj. nastavi igrati.

Tablica 21. Samosvjesnost o potencijalnoj ovisnosti igranja videoigara

Jesi li svjestan/svjesna da pretjerano igranje videoigara može dovesti do stvaranja ovisnosti o igranju		
	%	f
Da	92,1	58
Ne	3,2	2
Nisam siguran/sigurna	3,2	2
13	1,6	1

Čak 92,1% sudionika je izjavilo kako su svjesni da pretjerano igranje videoigara može dovesti do stvaranja ovisnosti o igranju, zatim njih 3,2% ne smatraju kako pretjerano igranje videoigara može dovesti do stvaranja ovisnosti o igranju, dok 3,2% njih nije sigurno.

e) Pokazivanje ovisničkih ponašanja o videoigramama

Tablica 22. Pokazivanje ovisničkih ponašanja (učenici)

Čestica	1 (Uopće se ne slažem)	2 (Ne slažem se)	3 (Niti se slažem, niti se ne slažem)	4 (Slažem se)	5 (U potpunosti se slažem)	6 (Ne odnosi se na mene)
	%					
Smatram da prekomjerno igram videoigre	19,0	30,2	28,6	12,7	3,2	6,3
Osjećam se zaokupljeno igranjem videoigara	27,0	25,4	23,8	14,3	3,2	6,3
Razmišljam o videoigramama i	42,9	14,3	15,9	12,7	7,9	6,3

kada ne igram						
Osjećam se ljuto/tužno kada ne mogu igrati videoigre	42,9	19,0	19,0	4,8	7,9	6,3
Više vremena provodim igrajući videoigre nego se družeći s prijateljima uživo	47,6	27,0	12,7	3,2	1,6	7,9
Osjećam potrebu da sve dulje igram videoigre, nego što sam to činio/činila ranije	28,6	33,3	15,9	11,1	3,2	7,9
Smatram da bih trebao/trebala igrati manje	7,9	12,7	25,4	33,3	6,3	14,3
Gubim interes za ostale hobije	47,6	14,3	14,3	9,5	6,3	7,9
Lažem roditeljima da videoigre igram kraće nego što to uistinu činim	52,4	19,0	12,7	4,8	/	11,1
Zanemarujem svoje školske i druge obveze zbog igranja videoigara	49,2	17,5	11,1	7,9	3,2	11,1
Nastavljam igrati videoigre iako uočavam neke tjelesne i psihičke tegobe (npr. nervoza, depresija, slabljenje vida, manjak sna i slično)	50,8	19,0	12,7	6,3	1,6	9,5
Koristim igranje videoigara kao način bijega od problema	47,6	20,6	17,5	3,2	1,6	9,5

Sudionici su na upit o tome smatraju li da prekomjerno igraju videoigre naveli kako se 19,% uopće ne slažu s navedenim, 30,2% se ne slaže s navedenim, 28,6% se niti slaže, niti ne slaže, a 12,7% njih se slaže, dok se 3,2% njih u potpunosti slaže. Istovremeno, 6,3% njih smatraju da se navedeni upit ne odnosi na njih.

Na upit o tome osjećaju li se zaokupljeno igranjem videoigara, 27% njih uopće ne slažu s navedenim, 25,4% njih se ne slaže, a 23,8% se niti slaže, niti ne slaže. Čak 14,3% sudionika je navelo kako se slaže s navedenim, dok je 3,2% navelo kako se u potpunosti slaže, a 6,3% njih smatra kako se navedeno ne odnosi na njih.

Također, na upit smatraju li da bi trebali igrati manje, 7,9% njih se uopće ne slaže, 12,7% njih se ne slaže, dok 25,4% sudionika se niti slaže, niti ne slaže. Više od trećine njih, tj. 33,3%



se slaže, a 6,3% se u potpunosti slaže, dok 14,3% smatra kako se navedeno ne odnosi na njih, što se može vidjeti u Tablici 20.

f) Pitanje otvorenog tipa

Na samome kraju anketnog upitnika učenicima je bilo postavljeno pitanje otvorenog tipa koje glasi: „Želiš li navesti još nešto vezano uz učinke videoigara na ponašanje djece (bez obzira odnosi li se samo na tebe ili općenito)?“ na što su učenici odgovarali sljedeće:

*„Nemojte igrati puno igrica svaki dan.“*

*„Ne igrajmo igricu s nepoznatima.“*

*„Videoigre treba igrati umjereno i ne biti ovisan/ovisna o njima i da igramo igre koje su primjerene našoj dobi.“*

*„Jako loše utječe na djecu. Imaju slabu motoriku i lošu koncentraciju. Bolje je izaći van i prošetati nego se grbit satima za stolicom igrajući igre koje nam također kvare i vid.“*

*„Ne trebamo igrati videoigre“*

*„Kada učenici igraju video igre dolazi do ljutnje ili bjesa.“*

*„Štete vidu te se puno djece naljutio kada igraju igrice i onda svome nešto u stanu ili kući.“*

*„Ljudi koji jako dugo igraju videoigre nekako su drugačiji, ponašaju se drugačije nego prije, ajmo reći da su "bahatiji", gube interese,... Nisam neka ljubiteljica videoigara, ali jedine igrice koje volim igrati su "Brawl Stars i Subway Surfers".“*

*„Pojedine igrice ne utječu dobro na neke ljude.“*

*„Ne smijemo biti toliko ovisni o mobitelu i bilo kakvim igricama.“*

## 6.2. Prikaz rezultata roditelja

### a) Demografski podaci

Tablica 23. Spol sudionika (roditelja)

Spol		
	%	f
Ženski	89,0	73
Muški	11,0	9

Istraživanjem se nastojalo odgovoriti na pitanje postoji li razlika u utrošenom vremenu igranja videoigara između majki/skrbnica i očeva/skrbnika, međutim većinu sudionika su činile žene (89%), u odnosu na muškarce (11%), stoga nisu dobivene značajne razlike u u utrošenom vremenu igranja videoigara između majki/skrbnica i očeva/skrbnika.

Tablica 24. Roditelj djeteta u određenom razredu

Roditelj sam djetetu koji pohađa		
	%	f
Peti razred	51,2	42
Šesti razred	48,8	40

U istraživanju je sudjelovalo 51,2% roditelja učenika petog razreda te 48,8% roditelja učenika šestog razreda.

### b) Navike igranja videoigara

Tablica 25. Udio roditelja koji igraju videoigre

Igrate li videoigre?		
	%	f
Da	4,9	4
Ne	78,0	64
Ponekad (najviše 2-3 puta mjesečno)	17,1	14

Kao odgovor na pitanje igrate li videoigre, njih 78% je odgovorilo da ne igraju videoigre, a 17,1% njih je navelo kako igraju ponekad (najviše 2-3 puta mjesečno), dok je 4,9% navelo da igraju videoigre.

Tablica 26. Udio roditelja koji su se susreli s igranjem videoigara

Ako ne igrate videoigre, jeste li ih igrali nekada ranije u svom životu?		
	%	f
Da	49,4	40
Ne	50,6	41

Sudionici su na pitanje jesu igrali videoigre nekada ranije u svom životu naveli kako njih 49,4% jest igralo, dok 50,6% nije nikada igralo videoigre.

Tablica 27. Udio preferencijalnih vrsta videoigara kod roditelja

Koju vrstu videoigre preferirate igrati?		
	%	f
Singleplayer (igraš samo ti)	63,4	26
Multiplayer (igraš s drugim igračima putem interneta)	9,8	4
Igram oboje podjednako	26,8	11

Kada govorimo o tome koju vrstu videoigara sudionici preferiraju igrati, njih 63,4% je navelo da najviše vole igrati singleplayer (igraš samo ti), a 9,8% je odgovorilo multiplayer (igraš s drugim igračima putem platforme), dok je 26,8% sudionika izjavilo da igraju podjednako obje vrste videoigara.

Tablica 28. Udio multiplayer igrača koji igraju s prijateljima

Kada igrate multiplayer igre, igrate li ih s prijateljima koje poznajete iz stvarnog života ili s online prijateljima?		
	%	f
S prijateljima koje poznajem uživo	29,3	12
S online prijateljima	2,4	1
Oboje	14,6	6
Ni jedno	53,7	22

Sudionici koji igraju multiplayer igre naveli su kako 29,3% njih igra s prijateljima koje poznaju uživo, 2,4% igra s online prijateljima, a 14,6% njih igra oboje, dok najveći udio njih, odnosno 53,7%, niti jedno od navedenog.

Tablica 29. Udio igrača koji komuniciraju s prijateljima putem komunikacijskih platformi

Kada igrate s prijateljima (koje poznajete iz stvarnoga života ili online) komunicirate li s njima putem neke komunikacijske platforme (Skype, Discord i sl)?		
	%	f
Da	22	9
Ne	78	32

Sudionici su naveli da u slučaju kada igraju videoigru s prijateljima koje poznaju uživo i/ili online, njih 22% komunicira s njima putem neke komunikacijske platforme (Skype, Discord i sl.), dok većina njih, odnosno 78%, tvrdi suprotno.

Tablica 30. Udio zastupljenosti platformi na kojima se igraju videoigre

Platforme na kojima igraš videoigre?		
	%	f
Mobitel	87,8	36
Računalo/laptop	17,1	7
Konzole (Playstation, X-box i sl.)	14,6	6

Sudionici igraju videoigre na različitim platformama. Najveći udio ispitanih roditelja videoigre igra na mobitelu, tj. njih 87,8%, dok 12,2% njih tvrdi suprotno. Njih 17,1% igraju videoigre na računalu ili laptopu, dok udio od 14,6% sudionika videoigre igra na konzolama kao što su Playstation, X-box i slično, dok njih 85,4% ne igra videoigre na navedenim konzolama.

Tablica 31. Udio preferencijalnih vrsta videoigara

Videoigra koju najviše igrate?		
	%	f

MMORPG/multiplayer	24,4	10
Platformске videoigre	24,4	10
Sportske videoigre	19,5	8
Battle royal	17,1	7
Sandbox	14,6	6
Simulacija	9,8	4
Logičke igre za razmišljanje	9,8	4
Puzzle	7,3	3
Kartaške videoigre	4,9	2
Pucačke videoigre	4,9	2

Od ispitanih vrsta videoigara koje roditelji najviše vole igrati, prednjače multiplayer i platformске videoigre u podjednakim udjelima sa 24,4%, dok su kartaške i pucačke videoigre najmanje zastupljene kao preferencijalne vrste igara, što je i vidljivo u Tablici 30.

Tablica 32. Mjesta igranja videoigara

Gdje igrate videoigre?		
	%	f
Kod kuće	97,4	40
Kod prijatelja	9,8	4

Najviše sudionika videoigre igra kod kuće, odnosno 97,4%, dok njih 9,8% igraju kod prijatelja.

Tablica 33. Razlozi igranja videoigara kod roditelja

Razlozi igranja		
	%	f
Zabava	78	32
Dosada	39	16

Zbog toga što igraju i prijatelji	7,3	3
-----------------------------------	-----	---

Kada govorimo o razlozima igranja, više od tri četvrtine sudionika, odnosno 78% je izjavilo da igraju radi zabave, njih 39% igraju radi dosade, dok 7,3% igraju iz razloga što igraju i njihovi prijatelji.

Tablica 34. Udio učestalosti igranja videoigara kod roditelja

Koliko često igrate videoigre?		
	%	f
Nekoliko puta godišnje	55	22
Nekoliko puta tjedno	30	12
Svaki dan	15	6

Kada govorimo o tome koliko sudionici igraju videoigre, vidljivo je da 55% njih igra nekoliko puta godišnje, zatim 30% sudionika igra nekoliko puta tjedno, dok 15% igra svaki dan.

Tablica 35. Prosječno dnevno vrijeme igranja provedeno u satima

Koliko vremena prosječno provedete dnevno igrajući videoigre?		
	%	f
1-2 sata	50	2
3-4 sata	33,3	3
Manje od 1 sata	16,7	1

Polovica sudionika je navela da dnevno provedu sat do dva igrajući videoigre, njih 33,3% igra 3-4 sata dnevno, dok 16,7% igra manje od jednog sata dnevno.

Tablica 36. Prosječno tjedno vrijeme igranja provedeno u satima

Koliko sati tjedno provedete igrajući videoigre?		
	%	f

Manje od 1 sata	58,3	7
1-2 sata	25,0	3
3-4 sata	16,7	2

Kada govorimo o tome koliko sudionici sati tjedno provode igrajući videoigre, njih 58,3% igra videoigre manje od 1 sata tjedno, zatim njih 25% ih igra od 1 do 2 sata tjedno, dok 16,7% videoigre igra od 3 do 4 sata tjedno.

Tablica 37. Učestalost uzimanja pauza za vrijeme igranja

Uzimate li pauzu kada igrate?		
	%	f
Kada završim igranje ostatak dana više ne igram	82,9	34
Uzimam više kraćih pauza od nekoliko minuta	9,8	4
Da, samo zbog odlaska na wc, zbog odlaska po hranu i sl.	4,9	2
Da, oko pola sata	2,4	1

Većinski dio sudionika, odnosno 82,9% naveo je da uzima pauzu od igre tek kada završi igranje i ostatak dana više ne igra, njih 9,8% uzima više kraćih pauza od nekoliko minuta, a 4,9% pauzu uzima zbog odlaska u wc, odlaska po hranu i slično, dok je 2,4% izjavilo da uzima oko pola sata pauze.

c) Prepoznavanje pozitivnih i negativnih učinaka videoigara na ponašanje djece

Tablica 38. Prepoznavanje pozitivnih učinaka igranja videoigara

Prepoznavanje pozitivnih učinaka videoigara						
	Da		Ne		Ne mogu procijeniti	
	%	f	%	f	%	f
Igranje videoigara utječe na razvoj pamćenja, koncentracije i percepcije	65,9	54	14,6	12	19,5	16
Videoigre mogu biti edukativne (stjecanje novih znanja i vještina)	51,2	42	14,6	12	34,1	28
Igranje videoigara utječe na poboljšanje koordinacije ruku i očiju	31,7	26	42,7	35	25,6	21

Igranje videoigara dovodi do razvoja brzog dolaska do rješenja i brzog donošenja odluka	30,5	25	34,1	28	35,4	29
Igranje videoigara povezuje ljude, stvara osjećaj zajedništva među igračima	29,3	24	40,2	33	30,5	25
Igranje videoigara utječe na poboljšanje usmjeravanja pažnje	25,6	21	50,0	41	24,4	20
Igranje videoigara utječe na poboljšanja vizualno prostornih sposobnosti (izražena sposobnost praćenja objekata u prostoru)	24,4	20	43,9	36	31,7	26
Igranje videoigara omogućuje igračima stvaranje i održavanje prijateljstava	23,2	19	46,3	38	30,5	25
Igranje videoigara može utjecati na razvoj empatije	23,2	19	29,3	24	47,6	39
Igranje videoigara utječe na razvoj multitaskinga	22,0	18	22,0	18	56,1	46
Igranje videoigara pozitivno utječe na motivaciju	13,4	11	57,3	47	29,3	24

U Tablicama 38. i 39. naveden je udio prepoznatih pozitivnih i negativnih učinaka igranja videoigara od strane sudionika. Sudionici su naveli kako smatraju da igranje videoigara utječe na razvoj pamćenja, koncentracije i percepcije u udjelu od 65,9%, dok više od polovice, odnosno 51,2% smatra kako videoigre mogu biti edukativne, odnosno kako potiču sjećanje novih znanja i vještina. Također, više od trećine sudionika smatra kako igranje videoigara utječe na poboljšanje koordinacije ruku i očiju (31,7%) te kako igranje videoigara dovodi do razvoja brzog dolaska do rješenja i brzog donošenja odluka (30,5%).

Tablica 39. Prepoznavanje negativnih učinaka igranja videoigara

Prepoznavanje negativnih učinaka videoigara						
	Da		Ne		Ne mogu procijeniti	
	%	f	%	f	%	f
Pretjerano igranje videoigara može dovesti do stvaranja ovisnosti o igranju	97,6	80	/	/	2,4	2
Videoigre mogu izazvati fizičke posljedice poput slabljenja vida, problema s leđima i lošeg držanja, pretilost zbog dugotrajnog sjedenja	95,1	78	/	/	4,9	4



Vide igre mogu dovesti do izoliranja od stvarnog svijeta nerazvijenih socijalnih sposobnosti	92,7	76	2,4	2	4,9	4
Vide igre mogu dovesti do zanemarivanja drugih aspekata života poput obrazovanja i druženja s prijateljima	92,7	76	2,4	2	4,9	4
Vide igre mogu izazvati nasilno i agresivno ponašanje	79,3	65	6,1	5	14,6	12

Pretjerano igranje videoigara može dovesti do stvaranja ovisnosti o igranju smatra čak 97,6% sudionika, dok njih 95,1% smatra kako vide igre mogu izazvati fizičke posljedice poput slabljenja vida, problema s leđima i lošeg držanja, pretilost zbog dugotrajnog sjedenja.

#### d) Svjesnost opasnosti od ovisnosti o videoigramama

Tablica 40. Udio svjesnosti roditelja o opasnosti igranja videoigara

Mislite li da igranje videoigara više šteti ili koristi igračima?		
	%	f
Više šteti	75,6	62
Više koristi	3,7	3
Ne mogu procijeniti	20,7	17

Više od dvije trećine sudionika, odnosno 75,6% jest svjesno kako igranje videoigara više šteti, dok 3,7% njih smatra kako igranje videoigara više koristi. Čak 20,7% njih nije moglo to procijeniti.

Tablica 41. Udio proaktivnih roditelja u slučaju vlastitih negativnih posljedica videoigara

Poduzimate li nešto ako uočite da neka videoigra loše utječe na Vas?		
	%	f

Prestanem igrati tu videoigru	89,0	73
Uzmem pauzu od igranja	9,8	8
Ne poduzimam ništa (nastavim igrati)	1,2	1

Većina sudionika, tj. 89% prestane igrati videoigru u slučaju kada uoče da neka videoigra loše utječe na njih, dok 9,8% uzme pauzu od igranja. Njih 1,2% ne poduzima ništa, tj. nastavi igrati.

Tablica 42. Udio proaktivnih roditelja u slučaju negativnih posljedica videoigara na dijete

Poduzimate li nešto ako uočite da neka videoigra loše utječe na Vaše dijete?		
	%	f
Zabranim djetetu da nastavi igrati tu videoigru	85,4	70
Kažem djetetu da uzme pauzu od igranja	13,4	11
Ne poduzimam ništa (dijete nastavi igrati)	1,2	1

U slučaju kada roditelj uoči negativne posljedice igranja videoigara na njihovo dijete, čak 85,4% njih zabrani djetetu da nastavi igrati tu videoigru, dok 13,4% sudionika sugerira djetetu uzimanje pauze od igranja.

Tablica 43. Udio svjesnosti roditelja o opasnosti igranja videoigara

Jeste li svjesni da pretjerano igranje videoigara može dovesti do stvaranja ovisnosti o igranju?		
	%	f
Da	100	82

Svi sudionici su izjavili kako su svjesni da pretjerano igranje videoigara može dovesti do stvaranja ovisnosti o igranju.

e) Upoznatost roditelja s aktivnosti igranja videoigara kod njihove djece

Tablica 44. Udio roditelja koji kontroliraju djecu dok igraju videoigre

Kontrolirate li Vaše dijete dok igra videoigre?		
	%	f
Da, znam svaku videoigru koje moje dijete igra	51,2	42
Ponekad pogledam da se uvjerim da moje dijete ne igra neku nasilnu videoigru	36,6	30
Moje dijete ne igra videoigre	12,2	10

Polovica sudionika, odnosno njih 51,2% je navelo kako zna svaku igru koje njihovo dijete igra, dok više od trećine, tj. 36,6% ponekad pogleda kako bi se uvjerali da njihovo dijete ne igra neku nasilnu igru.

Tablica 45. Udio roditelja koji znaju koliko im dijete provodi vremena igrajući videoigre

Znate li koliko Vaše dijete vremena provodi igrajući videoigre?		
	%	f
Znam, postavio/la sam svom djetetu vremensko ograničenje koliko smije igrati videoigre (te se dijete pridržava toga pravila)	56,1	46
Znam, ali moje dijete nema jasno postavljeno vremensko ograničenje koliko smije igrati videoigre	25,6	21
Moje dijete ne igra videoigre	13,4	11
Nisam siguran/sigurna	4,9	4

Čak 56,1% sudionika je navelo kako je postavilo svom djetetu vremensko ograničenje koliko smije igrati videoigre (te se dijete pridržava toga pravila), zatim 25,6% njih je znaju koliko njihovo dijete igra videoigre, ali nemaju jasno postavljeno ograničenje na isto, dok 4,9% njih nije sigurno.

Tablica 46. Udio roditelja koji znaju s kim im dijete komunicira igrajući videoigre

Znate li s kim Vaše dijete komunicira tijekom igranja videoigara?		
	%	f
Znam sve prijatelje mog djeteta s kojima igra videoigre (online prijatelje i prijatelje iz stvarnog života)	63,4	52
Znam samo prijatelje iz stvarnog života	15,9	13
Moje dijete ne igra videoigre	13,4	11
Znam samo neke prijatelje s kojima moj dijete igra videoigre (online i uživo)	6,1	5
Nisam siguran/sigurna	1,2	1

Čak 63,4% sudionika je izjavilo kako znaju sve prijatelje svog djeteta s kojima igra videoigre (online prijatelje i prijatelje iz stvarnog života), zatim 15,9% njih zna samo prijatelje iz stvarnog života, dok 6,1% samo neke prijatelje s kojima moj dijete igra videoigre (online i uživo).

Tablica 47. Udio roditelja koji znaju na kojim platformama im dijete igra videoigre

Znate li na kojim platformama Vaše dijete igra videoigre?		
	%	f
Znam	69,5	57
Nisam siguran/sigurna	18,3	15
Moje dijete ne igra videoigre	11,0	9

Na pitanje vezane uz platforme na kojima njihovo dijete igra videoigre, njih 69,5% je navelo kako znaju na kojima njihovo dijete igra videoigre, dok 18,9% njih nije sigurno.

Tablica 48. Udio roditelja koji znaju gdje im dijete igra videoigre

Znate li gdje Vaše dijete igra videoigre?		
	%	f
Znam (kod kuće, kod prijatelja, u školi i sl.)	81,7	67

Moje dijete ne igra videoigre	12,2	10
Nisam siguran/sigurna (primjerice igraju videoigre kod prijatelja izvan Vašeg znanja)	6,1	5

Sudionici su naveli kako njih 81,7% znaju gdje njihovo dijete igra videoigre (kod kuće, kod prijatelja, u školi i sl.), dok 6,1% nije sigurno, primjerice igraju videoigre kod prijatelja izvan njihovog znanja).

f) Prepoznavanje ovisničkih ponašanja kod svoje djece

Tablica 49. Pokazivanje ovisničkih ponašanja (roditelji)

Čestica	1	2	3	4	5	6
	(Uopće se ne slažem)	(Ne slažem se)	(Niti se slažem, niti se ne slažem)	(Slažem se)	(U potpunosti se slažem)	(Ne odnosi se na mene)
	%					
Smatram da moje dijete prekomjerno igra videoigre	25,6	34,1	18,3	9,8	6,1	6,1
Primjećujem da je moje dijete zaokupljeno igranjem videoigara	23,2	34,1	18,3	12,2	4,9	7,3
Primjećujem da moje dijete razmišlja o videoigramama i kada ne igra	32,9	37,8	8,5	12,2	2,4	6,1
Moje dijete bude tužno i/ili se ponaša ljutito kada ne može igrati videoigre	32,9	36,6	11,0	7,3	4,9	7,3
Moje dijete više vremena provodi igrajući videoigre nego se družeći s prijateljima uživo	39,0	37,8	8,5	6,1	2,4	6,1
Primjećujem da moje dijete osjeća potrebu da sve dulje igra videoigre, nego što je to činio/činila ranije	36,6	35,4	12,2	4,9	2,4	8,5
Smatram da bi moje dijete trebao/trebala igrati manje	20,7	17,1	26,8	13,4	9,8	12,2
Primjećujem da moje dijete gubi interes za ostale hobije	34,1	36,6	12,2	3,7	4,9	8,5

Primjećujem da mi dijete ponekad da igra videoigre kraće nego što to uistinu čini	26,8	39,0	13,4	6,1	3,7	11,0
Primjećujem da moje dijete zanemaruje svoje školske i druge obveze zbog igranja videoigara	40,2	30,5	13,4	4,9	2,4	8,5
Moje dijete nastavlja igrati videoigre bez obzira što osjeća fizičke i psihičke tegobe (npr. nervoza, depresija, slabljenje vida, manjak sna i slično)	45,1	29,3	9,8	3,7	2,4	9,8
Primjećujem da moje dijete igranje videoigara koristi kao način bijega od problema	47,6	31,7	8,5	1,2	1,2	9,8

Sudionici su na upit o tome smatraju li da njihovo dijete prekomjerno igra videoigre naveli kako se 25,6% uopće ne slažu s navedenim, 34,1% se ne slaže s navedenim, 18,3% se niti slaže niti ne slaže, a 9,8% njih se slaže, dok se 6,1% njih u potpunosti slaže. Istovremeno, 6,1% njih smatraju da se navedeni upit ne odnosi na njih.

Više od trećine sudionika, njih 32,9%, na upit primjećuju li kako njihovo dijete razmišlja o videoigramima i kada ne igra, je navelo kako se uopće ne slažu s navedenim, 37,8% njih je navelo kako se ne slažu s navedenim, dok se 8,5% niti slaže, niti ne slaže. Istovremeno, 12,2% sudionika navelo je kako se slaže, dok se 2,4% u potpunosti slaže, dok 6,1% smatra da je navedeno na njih ne odnosi, što se može vidjeti u Tablici 47.

#### g) Pitanje otvorenog tipa

Na samome kraju anketnog upitnika sudionicima istraživanja bilo je postavljeno pitanje otvorenog tipa koje glasi: „Želite li navesti još nešto vezano uz učinke videoigara na ponašanje djece (bez obzira odnosi li se samo na Vas ili općenito)?“ na što su roditelji odgovarali sljedeće:

*„Više igre - manje videoigara!“*

*„Mislim da trebaju imati ograničeno koliko ih igraju i da roditelji trebaju znati kakve igrice igraju i s kim. Više sam da dijete boravi na zraku i s prijateljima.“*

*„Igrice da se igraju manje, a više druženje uživo.“*

*„Previše dostupno djeci i smatranje da je to normalno toliko vremena provoditi uz bilo koju vrstu tehnologije, djetinjstvo danas i nekad su dva različita pojma, ne znaju djeca što propuštaju, a tako će brzo odrasti...nisam protiv ali nemaju mjere ni granice...lp“*

*„Tema ove ankete su videoigre, smatram da videoigre čak i ne utječu toliko koliko ostale platforme koje djeca koriste, primjer tik-tok, mi smo svojem djetetu dozvolili tik tok, youtube. instagram i facebook nema, tako da mogu slobodno reći da baš primjetim promjene u njegovom raspoloženju kada se predugo zadržava općenito na internetu...“*

*„Teško je tu biti realan...jer nisam ni za stalno gledanje u mobitel a opet nisam ni da ga ne koristi...teško je pronaći neku ravnotežu ali ako se potrudimo pronalazi se...“*

## 7. ANALIZA I RASPRAVA

Dobiveni rezultati u narednom poglavlju bit će analizirani prema redoslijedu ciljeva (i zadataka) istraživanja te uspoređeni s prethodno provedenim istraživanjima o navikama i mišljenjima učenika osnovne škole i njihovih roditelja o učincima videoigara na ponašanje.

**Prvi cilj** istraživanja bio je ispitati navike učenika i roditelja o igranju videoigara, gdje se nastojalo utvrditi igraju li videoigre, koje videoigre najčešće igraju te postoji li razlika u utrošenom vremenu igranja videoigara između učenika i učenica, odnosno majki i očeva. Istraživanjem je utvrđeno da 69,1% učenika igra videoigre, dok 22,2 % učenika koji tvrde kako trenutno ne igraju videoigre navode da ih nisu igrali ni ranije u životu. Autori Labaš i sur. (2019) u svome radu navode istraživanje iz 2016. godine kojim su se ispitivali navike igranja videoigara učenika osnovnoškolske dobi, a koje ujedno predstavlja jedno od posljednjih istraživanja provedenih u Hrvatskoj na tu temu. Rezultati istraživanja pokazuju kako gotovo 90% učenika igra neku vrstu videoigara, pretpostavljajući zbog izuzetno velike dostupnosti samih videoigara. S druge strane, 78% roditelja navodi kako ne igra videoigre, međutim 49,4% ih je igralo nekada ranije u životu. U Hrvatskoj trenutno nije poznato niti jedno istraživanje kojim su se ispitivale navike roditelja djece osnovnoškolskog uzrasta o igranju videoigara što svakako predstavlja preporuku budućim istraživačima za njihova istraživanja.

Kada govorimo o učestalosti igranja 57,1% učenika navodi da igra videoigre nekoliko puta tjedno, dok njih 28,6% igra svaki dan, prosječno 1-2 sata dnevno. Bez obzira na to što većina učenika igra videoigre nekoliko puta tjedno, bitno je istaknuti da troje učenika navodi kako igra 3-4 sata dnevno te samim time spadaju u rizičnu skupinu za razvoj ovisnosti o videoigramama. Sudionici ovog istraživanja igraju videoigre rjeđe u odnosu na sudionike Labaša i sur. (2019) u kojem 39,4% učenika igra videoigre svaki dan te uspoređujući navedene rezultate možemo uočiti pozitivan ishod. Za razliku od učenika, većina roditelja (55%) odgovora kako igra videoigre samo nekoliko puta godišnje.

Jedan od zadataka istraživanja bio je ispitati postoje li razlike u utrošenom vremenu igranja videoigara između učenika i učenica, odnosno majki/skrbnica i očeva/skrbnika. Rezultati su pokazali kako dječaci i djevojčice podjednako igraju videoigre, dok su u odgovorima roditelja većinu činile žene (89%), u odnosu na muškarce (11%), stoga nisu dobivene značajne razlike u utrošenom vremenu igranja videoigara između majki/skrbnica i očeva/skrbnika. Prema brojnim istraživanjima rezultati su suprotni, odnosno pokazuju da dječaci igraju više od djevojčica i da su skloniji razvoju ovisnosti. Jedno od takvih istraživanja



navode u svome radu Bilić i Ljubin Golub (2011) koje tvrde da videoigre često sadrže elemente natjecanja i borbe, što je prilagođenije interesu dječaka nego li djevojčica.

Nadalje, najveći broj učenika (39,1%) ne uzima pauze tijekom igranja već kada završe igranje ostatak dana više ne igraju, dok ostatak učenika uzima pauze oko pola sata ili samo zbog odlaska po hranu, na wc i sl. Navedeno može dovesti do određenih negativnih posljedica jer dugotrajno sjedenje u nepravilnom položaju, izostanak sna i hrane može dovesti do fizičkih i mentalnih poteškoća, prema tome uzimanje pauza podrazumijeva brigu o zdravlju (Bilić i sur., 2010). S druge strane, 82,9% roditelja također navodi da ne uzimaju pauze, već kada završe igranje ostatak dana više ne igraju, no u ovom slučaju nije riječ o zabrinjavajućem podatku ako uzmemo u obzir da većina roditelja igra videoigre samo nekoliko puta godišnje.

Približno jednak broj roditelja (87,8) i učenika (88,9%) videoigre najčešće igra na mobitelu, što potvrđuju svojim istraživanjem i Labaš i sur. (2019) koji izdvajaju pametne telefone kao najčešću platformu na kojoj učenici (37,2%) igraju videoigre, pri čemu ističu veliku dostupnost mobitela kao jedan od razloga zašto većina učenika igra videoigre. Možemo primjetiti veliku razliku u postotku učenika koji najčešće videoigre igraju na mobitelu između dva navedena istraživanja što dovodi do zaključka da su danas mobiteli još više dostupni djeci, ali i da se pametni telefoni i videoigre sve više razvijaju te da učenici (ali i roditelji) gotovo nemaju potrebu za drugim platformama za igranje.

Zabava je najčešći razlog zbog kojeg učenici (87,3%) i roditelji (78%) igraju videoigre, što svojim istraživanjem ističe Rehbein iz 2011. godine koji također zabavu ističe kao primaran razlog igranja videoigara (Labaš i sur., 2019), no navedeni rezultati suprotni su rezultatima istraživanja autora Sherry i Lucas iz 2004. godine koji kao jedan od šest glavnih motiva za igranjem navode razonodu, odnosno ublažavanje dosade (Brčić, 2020)

Kada je riječ o stilu igre, učenici podjednako igraju *singleplayer* i *multiplayer* videoigre, većinom s prijateljima koje poznaju uživo, dok roditelji (63,4%) igraju pretežito *singleplayer* igre te većinom (78,2%) ne komuniciraju s drugim igračima tijekom igranja. Tijekom igranja *multiplayer* videoigara većina (60,3%) učenika ne komunicira sa svojim suigračima, dok njih 39,7% komunicira putem neke od komunikacijskih platformi.

Međutim, kao vrstu videoigara koje najčešće igraju učenici (47,6%) navode MMORPG videoigre (masivne *online* igre) koje se smatraju predstavnikom *multiplayer* videoigara i u kojima je komunikacija neizbježna. Ovdje nailazimo na određeno nepodudaranje u odgovorima kod pojedinih učenika, obzirom na to da navode kako pretežito ne komuniciraju sa svojim

suigračima, dok kao najučestaliju vrstu videoigre koju igraju izdvajaju MMORPG igre. MMORPG povezuju igrače iz cijelog svijeta te prema istraživanju autora Ghaffour i Sarnou (2021) mogu imati pedagoški učinak obzirom na to da igrači prilikom igranja slobodno komuniciraju na stranom jeziku (posebice engleskom jeziku) sa svojim suigračima te stvaraju opušteno okruženje za učenje. Na takav način igrači uče novi jezik, razvijaju samopouzdanje te nemaju strah od pogreške i osjećaj anksioznosti - što se smatra izuzetno uspješnom metodom učenja, a ujedno upoznaju mnoštvo različitih ljudi i potiču toleranciju odnosno prihvaćanje kulturnih različitosti. Nadalje, nešto manje učenika (33,3%) navodi kako igra Battle royal videoigre koje također spadaju u skupinu masivnih *online* videoigara te sportske videoigre (30,2%). Najpoznatiji primjer Battle royal videoigara je „Fortnite“ koja je u lipnju 2024. proglašena najpretraživanijom videoigrom na YouTube platformi s više od 13,3 milijuna pregledanih sati tjedno (Clement, 2024). Za razliku od učenika, samo 24,4% roditelja navodi da igra *multiplayer* videoigre te nisu pretežito označavali niti jednu od ponuđenih vrsta videoigara u anketnom upitniku, već su pod opcijom “ostalo” navodili vlastite odgovore: kvizovi, mozgalice, igre za razmišljanje, puzzle te kartaške igre. Možemo primjetiti kako su učenici više orijentirani videoigrama koje zahtijevaju određene aktivnosti poput igri uloga, akcije, kreiranja virtualne stvarnosti u virtualnom prostoru, simulacija situacija, suradnja i/ili borba protiv drugih igrača i sl., dok roditelji najčešće odabiru videoigre u kojima su oni jedini igrači, koje ne uključuju akcijske radnje i simulacije stvarnosti, već rješavanje određenih zagonetki tj. logičke igre za razmišljanje.

Gotovo svi roditelji i svi učenici koji su odgovorili da igraju videoigre naveli su da videoigre igraju kod kuće, što svojim istraživanjem potvrđuju i Labaš i sur. (2019) - 89,4% učenika igra kod kuće. Zanimljivo je istaknuti kako 9,5% učenika igra videoigre u školi, dok niti jedan roditelj nije naveo da igra videoigre na poslu.

**Drugim ciljem** istraživanja ispitivala su se mišljenja učenika i roditelja o pozitivnim i negativnim učincima videoigara na ponašanje djece, točnije *prvi zadatak* istraživanja (koji proizlazi iz navedenog cilja istraživanja) bio je ispitati prepoznaju li učenici i roditelji koji su pozitivni, a koji negativni učinci videoigara na ponašanje djece. Sudionicima je bila ponuđena tablica sa šesnaest čestica, od kojih je jedanaest predstavljalo pozitivne učinke dok je pet predstavljalo negativne učinke videoigara na ponašanje djece te je zadatak sudionika bio procijeniti slažu li se, odnosno ne slažu sa svakom od navedenih tvrdnji. Na taj način dobio se uvid u to koliko su upoznati s pozitivnim i negativnim učincima videoigara na ponašanje djece.

Rezultati pokazuju kako učenici većinom nisu svjesni pozitivnih učinaka videoigara, točnije više od polovice učenika devet tvrdnji (od jedanaest ponuđenih pozitivnih tvrdnji) označuje kao negativne ili označuje kako “ne mogu procijeniti”. Jedine dvije tvrdnje koje prepoznaju kao pozitivne su: da videoigre mogu biti edukativne (60,3%) te da mogu pozitivno utjecati na razvoj pamćenja, koncentracije i percepcije (54%). Nešto manje od polovice ispitanih učenika (približno 40%) je svjesno da videoigre mogu omogućiti igračima razvoj prijateljstva, stvaranje osjećaja zajedništva, da mogu dovesti do razvoja sposobnosti brzog dolaska do rješenja i brzog donošenja odluka te da mogu pozitivno utjecati na razvoj koordinacije ruku i očiju. Međutim, gotovo polovica učenika se ne slaže s tvrdnjom da videoigare pozitivno utječu na motivaciju (44,4%), kao ni da utječu na poboljšanje usmjeravanja pažnje (42,9%). Kada je riječ o motivaciji, istraživanja pokazuju kako uvođenje pojedinih elemenata videoigara u nastavu, poput razina (eng. *levels*), postavljanja misija i zadataka, prikaza rezultata u tablicama s bodovima, uporaba avatara i sl. mogu predstavljati odličan alat za razvoj motivacije kod učenika za učenje i samu nastavu (Plenković i sur., 2023). Učenici ne mogu procijeniti može li igranje videoigara utjecati na razvoj *multitaskinga* (57,1%), na razvoj empatije (50,8%) te većinom ne mogu procijeniti (50,8%) ili se ne slažu (25,4%) s tvrdnjom da igranje videoigara može utjecati na poboljšanje vizualno prostornih sposobnosti. Brojna istraživanja dokazuju kako igrači koji igraju videoigre imaju razvijeniju vizualnu percepciju od onih koji ne igraju, posebice ukoliko igraju strateške videoigre koje od igrača zahtijevaju zapažanje detalja, praćenje više radnji istovremeno, ali i razvijanje taktika napada i obrane te razmišljanje o budućim postupcima protivnika, što također pozitivno utječe na razvoj motorike i sposobnosti rješavanja problema (Adachi i Willoughby, 2013).

Nadalje, rezultati pokazuju kako roditelji u još manjoj mjeri prepoznaju pozitivne učinke videoigara na ponašanje djece, u odnosu na učenike. Slično kao kod učenika, jedine dvije tvrdnje koje roditelji prepoznaju kao pozitivne učinke videoigara su: da videoigre mogu biti edukativne (51,2%) te da mogu pozitivno utjecati na razvoj pamćenja, koncentracije i percepcije (54%). Bez obzira što se većina učenika i roditelja slaže s tvrdnjom da videoigre mogu biti edukativne, bitno je naglasiti da je riječ o prilično niskom postotku (nešto više od 50%), odnosno zabrinjavajući je podatak da gotovo polovica sudionika nije svjesna da videoigre mogu biti edukativne. Osim prethodno navedenog podatka da videoigre mogu pomoći u učenju stranih jezika, videoigre mogu biti i odličan alat u nastavi te pomoći pri učenju i razvoju koncentracije (Plenković i sur., 2023). Također, postoje brojne edukativne videoigre (videoigre odgojno obrazovnog sadržaja) koje kod učenika olakšavaju učenje kroz zabavu,

nerijetko potičući nesvjesno učenje (Brčić, 2020). Navedeno dovodi do potrebe za organiziranjem edukacija za učenike i roditelje o edukativnom aspektu videoigara, o tome kako videoigre mogu koristiti kao pomagala u nastavi te kako mogu biti edukativnog sadržaja. Ministarstvo kulture i medija je u ožujku 2024. objavilo priručnik pod nazivom “Primjena videoigara u nastavi – Smjernice za postizanje uspješnih ishoda učenja”, koji je namijenjen odgojno-obrazovnim djelatnicima u osnovnim i srednjim školama i koji može pomoći odgojno obrazovnim djelatnicima u stvaranju edukativnih radionica za djecu i roditelje (Ministarstvo kulture i medija, 2024).

Rezultati istraživanja autorica Plenković i sur. (2023) pokazuju kako većina roditelja prepoznaje da videoigre mogu pomoći u učenju stranih jezika, ali se ne slažu s tvrdnjom da videoigre mogu biti korisna pomagala u učenju. Navedeno istraživanje ujedno je i posljednje istraživanje provedeno u Hrvatskoj, točnije u Dubrovniku 2023. godine, kojim su se ispitala mišljenja roditelja o pozitivnim i negativnim posljedicama igranja videoigara kod njihove djece (osnovnoškolskog uzrasta) te se pokazalo kako su roditelji indiferentni kada je riječ o prepoznavanju pozitivnih učinaka videoigara na ponašanje djece, točnije pokazuju određenu suzdržanost u procjeni pozitivnih učinaka. Nadalje, gotovo polovica roditelja se ne slaže s tvrdnjama da igranje video igara može omogućiti igračima stvaranje i održavanje prijateljstva (46,3%) te da povezuje igrače (40,2). Većina ih se ne slaže da igranje videoigara može pozitivno utjecati na razvoj vizualno prostornih sposobnosti (43,9%), na poboljšanje usmjeravanja pažnje (50%), razvoj koordinacije ruku i očiju (42,7%), na razvoj motivacije (57,3%). Prema rezultatima Plenković i sur. (2023) roditelji u prosjeku ne mogu procijeniti pridonosi li igranje videoigara razvijanju preciznosti, snalaženju u prostoru i razvoju koordinacije pokreta. Nadalje, roditelji označuju kako “ne mogu procijeniti” da li videoigre mogu imati pozitivan učinak na razvoj sposobnosti brzog dolaska do rješenja i brzog donošenja odluka (35,4%), razvoj empatije (47,6%) te *multitaskinga* (56,1%). Razvoj *multitaskinga* kod igrača je gotovo neupitan obzirom na to da većina videoigara zahtijeva donošenje više odluka i obavljanje više radnji istovremeno u kratkom vremenskom periodu (Martinčević i Vranić, 2019).

Prema navedenim rezultatima možemo vidjeti da roditelji većim dijelom nisu upoznati s pozitivnim učincima videoigara, Plenković i sur. (2023) kao mogući razlog izdvajaju nedovoljnu uključenost roditelja u korištenje medija i videoigara kod svoje djece. Labaš i sur. (2019) također dolaze do zaključka da roditelji nisu dovoljno uključeni u aktivnosti igranja kod svoje djece. O rezultatima ovog istraživanja o roditeljskoj uključenosti bit će nešto više u nastavku rada.

Kada je riječ o negativnim učincima videoigara, gotovo kod svih pitanja više od 90% roditelja, odnosno više od 70% učenika točno procjenjuje da je riječ o negativnim učincima. Međutim, kod čestice koja glasi “videoigre mogu izazvati nasilno i agresivno ponašanje” 20,6 % učenika navodi kako “ne može procijeniti” da li je riječ o pozitivnom ili negativnom učinku videoigara na ponašanje, dok se 7,9% učenika ne slaže s navedenom tvrdnjom. Navedena tvrdnja ujedno je i jedina koju je manje od 90% (točnije 79,3%) roditelja prepoznalo kao negativnu, odnosno 14,6% roditelja ne može procijeniti, dok se 6,1% ne slaže, što može potaknuti određenu zabrinutost obzirom na to da postoje brojna istraživanja koja potvrđuju da videoigre mogu utjecati na razvoj nasilnog i agresivnog ponašanja kod igrača. Bilić i Ljubin Golub (2011) navode kako igranje nasilnih videoigara potiče razvoj nasilnih ponašanja, dok Labaš i sur. (2019) ističu istraživanje autora Prot i sur. iz 2014. godine čiji su rezultati pokazali kako igranje videoigara loše utječe na samokontrolu, pažnju, impulzivnost, odnosno potiče razvoj agresivnog ponašanja. Također, česticu koja glasi “videoigre mogu dovesti do zanemarivanja drugih aspekata života poput obrazovanja i druženja s prijateljima” 17,5% učenika ne može procijeniti, dok se 14,3% učenika ne slaže s navedenom tvrdnjom. Dakle, trećina učenika nije svjesna da videoigre mogu imati negativan učinak na određene aspekte života u vidu zanemarivanja obveza (školskih, privatnih) te zanemarivanja prijatelja i obitelji što potvrđuje i istraživanje Haramije i sur. (2020) koji navode kako prekomjerno igranje videoigara može potaknuti razvoj socijalne izolacije koja uključuje izoliranje od stvarnosti te izbjegavanje socijalnih kontakata. Iste rezultate potvrđuje i nešto starije istraživanje autora Bilić i sur. (2010) koji ističu da djeca uslijed prekomjernog igranja videoigara mogu izgubiti kontakt sa svojom socijalnom okolinom (obitelji, prijateljima), također mogu izgubiti interes za svoje hobije, zanemariti fizičke potrebe za hranom i spavanjem te zanemariti obrazovanje (neispunjavanje školskih obveza, izbjegavanje odlaska u školu). Roditelji su svjesni da videoigre mogu dovesti do zanemarivanja pojedinih aspekata života, što je u skladu s rezultatima istraživanja Plenković i sur. (2023) gdje se roditelji također slažu s tvrdnjom da pretjerano igranje videoigara može dovesti do manjeg druženja s prijateljima.

Bitno je naglasiti da 97,6% roditelja te 84,1% učenika prepoznaje rizik od mogućeg stvaranja ovisnosti o videoigramima uslijed prekomjernog igranja, međutim 12,7 % učenika označuje kako “ne može procijeniti”, dok 3,2% tvrdi da prekomjerno igranje videoigara ne može dovesti do stvaranja ovisnosti o igranju. Navedeno potvrđuje da je učenike potrebno dodatno educirati o učincima videoigara i njihovim posljedicama, obzirom na to da mnoga istraživanja potvrđuju kako prekomjerno igranje videoigara može izazvati ovisnost, uključujući

i Svjetsku zdravstvenu organizaciju (2024) koja je ovisnost o videoigrama uvrstila na 11. Međunarodnu klasifikaciju bolesti (ICD-11) te službeno proglasila poremećajem mentalnog zdravlja.

Prema navedenim rezultatima, roditelji i učenici su zapravo svjesniji negativnih učinaka videoigara na ponašanje djece, nego li pozitivnih. Uz prethodno navedeni prijedlog za organizacijom radionica o edukativnim (odgojno obrazovnim) aspektima videoigara, potrebno je organizirati edukativne radionice za roditelje o ostalim pozitivnim učincima videoigara, obzirom na to da su rezultati pokazali kako nisu svjesni većine pozitivnih učinaka videoigara. Naime, mnogi autori ističu kako škola ne treba biti primaran izvor edukacije za učenike o medijskom odgoju, već to trebaju biti roditelji (Labaš i sur., 2019), no ovdje se postavlja pitanje koliko su roditelji kompetentni educirati svoju djecu, kada ni oni sami nisu u potpunosti medijski osposobljeni, konkretno u ovom slučaju upoznati s učincima videoigara na ponašanje djece? Dakle, potrebno je educirati ne samo djecu, već i roditelje o učincima videoigara, odnosno općenito utjecaju medija, kako bi prvenstveno zaštitili svoju djecu od negativnih posljedica, a zatim kako bi u suradnji s profesorima i nastavnicima osnaživali medijske kompetencije kod učenika te im pomogli u ispravnom odabiru (edukativnih) videoigara.

Nastavno na navedeno, slijedi *drugi zadatak* istraživanja (koji proizlazi iz drugog cilja istraživanja) kojim se ispitalo imaju li učenici i roditelji razvijenu svjesnost opasnosti od ovisnosti o videoigrama. Prvo pitanje postavljeno u ovoj skupini pitanja glasilo je “Misliš li da igranje videoigara više šteti ili koristi igračima?” na što 58,7% učenika odgovara da “više šteti”, 38,1% odgovara kako “ne može procijeniti”, dok 3,2% učenika odgovara kako “više koristi” igračima. Nadalje, 71,4% učenika prestane igrati određenu videoigru ukoliko primijete da loše utječe na njih. Roditelji su nešto sigurniji u svoje odgovore, pri čemu ih 75,6% tvrdi kako videoigre više štete igračima, a 89% ih prestane igrati određenu videoigru ukoliko uoče da loše utječe na njih. Roditelji su u ovoj skupini pitanja u svom anketnom upitniku imali jedno dodatno pitanje, u odnosu na anketni upitnik za učenike, koje glasi: “Poduzmete li nešto ako uočite da neka videoigra loše utječe na Vaše dijete?” na što 85,4% roditelja odgovara kako zabrani djetetu da igra tu videoigru, 13,4% ih kaže djetetu da uzme pauzu od igranja, dok jedan roditelj odgovara kako ne poduzme ništa (dijete nastavi igrati). Prema navedenim odgovorima možemo zaključiti kako učenici i roditelji većim dijelom ipak jesu svjesni određenih opasnosti koje videoigre mogu prouzročiti, no nisu toliko sigurni u prepoznavanje onih pozitivnih strana igranja videoigara.

*Treći zadatak* istraživanja (koji proizlazi iz drugog cilja istraživanja) bio je ispitati prepoznaju li učenici kod sebe neka ovisnička ponašanja o videoigrama, dok su se s druge strane s ciljem boljeg uvida u stvarno stanje ispitivala mišljenja roditelja o tome primjećuju li kod svoje djece neka ovisnička ponašanja o videoigrama. Učenicima i roditeljima je bila ponuđena lista od dvanaest ovisničkih ponašanja te su na skali od od 1 do 6 morali procijeniti koliko se slažu, odnosno ne slažu s određenom tvrdnjom, točnije koliko svako od navedenih ovisničkih ponašanja prepoznaju kod sebe/svoje djece.

Naime, *Svjetska zdravstvena organizacija* (2024) kao jedan od glavnih pokazatelja ovisnosti navodi produljenje vremena igranja (gubljenje kontrole igranja), pozitivno je što većina učenika (61,9%) u ovom istraživanju procjenjuje kako ne produljuje vrijeme igranja videoigara, dok njih 14,3% navodi kako sada igra duže nego što su to činili ranije. Zanimljivo je kako samo 7,3% roditelja primjećuje da njihovo dijete produljuje vrijeme igranja videoigara, što je nešto niže od same procjene učenika. Produljenje vremena igranja može biti jedan od prvih upozoravajućih znakova ovisnosti o videoigrama, popraćen s još nekoliko znakova poput potpunom zaokupljenosti videoigrom, razdražljivost u slučaju prekida tijekom igranja s ciljem postizanja zadovoljstva (Bilić i sur., 2010).

Autorica Greenfield (2018) kao pokazatelj ovisnosti ističe razmišljanje o videoigrama i kada se ne igra, stvaranje osjećaja zaokupljenosti igranjem, laganje o vremenu provedenom igrajući te provođenje više vremena igrajući nego družeći se s obitelji i prijateljima. Rezultati ovog istraživanja pokazuju kako, od ukupno 63 učenika koja su odgovorili na navedena pitanja, njih 11 (17,5%) odgovara kako se osjeća zaokupljeno igranjem videoigara, što se podudara s odgovorima roditelja obzirom da njih 17,1% primjećuje da je njihovo dijete zaokupljeno igranjem videoigara. Nadalje, 20,6% učenika navodi kako razmišlja o videoigrama i kada ne igra, no nešto manje roditelja (14,4%) primjećuje da njihovo dijete razmišlja o videoigrama i kada ne igra. Svega 15,9% učenika laže roditeljima da igraju kraće nego što uistinu igraju, međutim 9,8% roditelja primjećuje da im dijete ponekad laže da igra manje nego što to uistinu čini. Pozitivno je što samo 4,8% učenika navodi kako više vremena provode igrajući nego družeći se s prijateljima i obitelji, međutim 8,5% roditelja smatra kako njihovo dijete više vremena provodi igrajući nego družeći se.

Možemo primjetiti kako više od 60% učenika ne procjenjuje prisutnost većine od navedenih ovisničkih ponašanja kod sebe, točnije na jedanaest od dvanaest tvrdnji učenici su odgovarali kako ne prepoznaju navedena ovisnička ponašanja kod sebe, osim na tvrdnju

“smatram da bih trebao/trebala igrati manje” na što 39,6% odgovara kako bi trebali igrati manje, dok ih 15,9% smatra kako prekomjerno igra videoigre. Na ista pitanja 23,2% roditelja je odgovorilo kako smatra da bi njihovo dijete trebalo igrati manje, odnosno njih 15,9% smatra da njihovo dijete prekomjerno igra videoigre.

Možemo primjetiti kako više od 60% učenika ne procjenjuje prisutnost većine od navedenih ovisničkih ponašanja kod sebe, točnije na jedanaest od dvanaest tvrdnji učenici su odgovarali kako ne prepoznaju navedena ovisnička ponašanja kod sebe, osim na tvrdnju “smatram da bih trebao/trebala igrati manje” na što 39,6% odgovara kako bi trebali igrati manje, dok ih 15,9% smatra kako prekomjerno igra videoigre. Na ista pitanja 23,2% roditelja je odgovorilo kako smatra da bi njihovo dijete trebalo igrati manje, odnosno njih 15,9% smatra da njihovo dijete prekomjerno igra videoigre.

Odgovori roditelja su u skladu s odgovorima učenika, prema tome možemo zaključiti kako učenici imaju razvijenu samoprocjenu te kako u konačnici ne pokazuju ovisnička ponašanja. Međutim, ne smiju se zanemariti odgovori pojedinih učenika prema kojima učenici u određenoj mjeri pokazuju određena ovisnička ponašanja (primjerice učenici koji smatraju da prekomjerno igraju i da bi trebali igrati manje), gdje je jako bitno da roditelji osim što primjećuju ovisnička ponašanja i reagiraju na ista (Veočić i sur., 2024).

*Posljednji zadatak* istraživanja bio je ispitati koliko su roditelji upoznati s aktivnosti igranja videoigara kod njihove djece. Riječ je o skupini pitanja koja su bila sadržana samo u anketnom upitniku za roditelje kako bi se dobio uvid u upoznatost roditelja s aktivnosti igranja videoigara njihove djece. Na pitanje “Kontrolirate li Vaše dijete dok igra videoigre?” 51,2% roditelja odgovara kako zna svaku igru koju njihovo dijete igra, dok ih 36,6% ponekad pogleda što njihovo dijete igra da se uvjeri da nije u pitanju neka nasilna videoigra. Navedeno možemo povezati s prethodno dobivenim rezultatima kako su roditelji više svjesni negativnih učinaka nego li onih pozitivnih, obzirom da djecu kontroliraju samo u pogledu zaštite od negativnih učinaka, dok nisu pretežito orijentirani na poticanje onih pozitivnih. Veočić i sur. (2024) navode kako postoji mogućnost stvaranju predrasuda o tome da su videoigre isključivo štetne, ali je važno naglasiti da mogu imati i pozitivne učinke te je potrebno poticati djecu na sadržaj koji potiče učenje, kreativnost, surađivanje, empatiju i slično. Nadalje, na pitanje znaju li roditelji koliko njihovo dijete vremena provodi igrajući videoigre 56,1% odgovara kako znaju jer su jasno postavili vremensko ograničenje koliko smije igrati videoigre (te se dijete pridržava toga pravila), 25,6% tvrdi da zna, ali da njihovo dijete nema jasno postavljeno vremensko



ograničenje koliko smije igrati videoigre, dok 4,9% nije sigurno. Veočić i sur. (2024) ističu kako je izrazito bitno postaviti vremensko ograničenje igranja, ali prema preporukama stručnjaka. Primjerice, za djecu u dobi od 10 do 12 godina preporučeno je maksimalno igranje do 1,5 sati dnevno, dok za djecu od 13 do 18 godina maksimalno 2 sata dnevno. Također, važno je naglasiti da potpuno zabranjivanje igranja videoigara može biti prilično štetno isto kao i potpuno odsustvo kontrole nad igranjem.

Na pitanje “Znate li s kim Vaše dijete komunicira tijekom igranja videoigara?” 63,4% roditelja odgovara kako zna sve prijatelje (*online* prijatelje i prijatelje iz stvarnog života) s kojima njihovo dijete igra i komunicira tijekom igranja, međutim 15,9% roditelja ističe kako zna samo prijatelje iz stvarnog života. U ovom slučaju je jako važno da roditelj razgovara sa svojim djetetom, da upozori dijete na moguće negativne učinke te da stvori odnos povjerenja i potakne dijete da podijeli svoje osjećaje ili negativna iskustva, odnosno da prijavi svaki slučaj nasilja na internetu/tijekom igranja, ukoliko do toga dođe. Također, jako je važno da roditelj djetetu objasni da ne smije dijeliti privatne informacije na internetu pa tako ni drugim nepoznatim *online* igračima (Veočić i sur., 2024). Nadalje, 81,7% roditelja ističe kako zna gdje njihovo dijete igra videoigre (primjerice kod kuće i kod prijatelja), no bitno je naglasiti da roditelji djetetu kod kuće moraju postaviti određena pravila igranja poput pravila da je zabranjeno igrati u spavaćoj sobi, kako bi na takav način spriječili da dijete produžuje vrijeme igranja videoigara noću te odlaže san (Veočić i sur., 2024).

Na samome kraju anketnog upitnika učenicima i roditeljima je bilo ponuđeno pitanje otvorenog tipa gdje su mogli ostavljati vlastite komentare vezane uz učinke videoigara na ponašanje djece (bez obzira odnosi li se samo na njih ili općenito). Neki od komentara učenika su:

*“Ne igrajmo igricu s nepoznatima.”*

*„Ljudi koji jako dugo igraju videoigre nekako su drugačiji, ponašaju se drugčije nego prije, ajmo reći da su "bahatiji", gube interese,... Nisam neka ljubiteljica videoigara, ali jedine igrice koje volim igrati su "Brawl Stars i Subway Surfers.”*

*„Jako loše utječe na djecu. Imaju slabu motoriku i lošu koncentraciju. Bolje je izaći van i prošetati nego se grbit satima za stolicom igrajući igre koje nam također kvare i vid.”*

*“Videoigre treba igrati umjereno i ne biti ovisan/ovisna o njima i da igramo igre koje su primjerene našoj dobi.”*

Prema komentarima učenika možemo primjetiti kako su svjesni mogućih negativnih učinaka videoigara, ali i da su svjesni da nisu sve igre primjerene za svaku dob. Kako bi roditelji donijeli ispravnu odluku o kupnji određene videoigre moraju biti upoznati s tzv. PEGI oznakama (paneuropski sustav informacija o igricama), odnosno s dobnim oznakama koje se nalaze na svakoj videoigri. PEGI oznake označavaju minimalnu dob za prikladnost određenom sadržaju, kako bi se zaštitilo djecu od sadržaja koji nisu prilagođeni njihovoj dobi (Veočić, 2024). S druge strane, roditelji komentiraju sljedeće:

*“Previše dostupno djeci i smatranje da je to normalno toliko vremena provoditi uz bilo koju vrstu tehnologije, djetinjstvo danas i nekad su dva različita pojma, ne znaju djeca što propuštaju, a tako će brzo odrasti...nisam protiv ali nemaju mjere ni granice...”*

*“Mislim da trebaju imati ograničeno koliko ih igraju i da roditelji trebaju znati kakve igrice igraju i s kim. Više sam da dijete boravi na zraku i s prijateljima”*

*“Tema ove ankete su videoigre, smatram da videoigre čak i ne utječu toliko koliko ostale platforme koje djeca koriste, primjer tik-tok, mi smo svojem djetetu dozvolili tik tok, youtube. instagram i facebook nema, tako da mogu slobodno reći da baš primjetim promjene u njegovom raspoloženju kada se predugo zadržava općenito na internetu...Teško je tu biti realan...jer nisam ni za stalno gledanje u mobitel a opet nisam ni da ga ne koristi...teško je pronaći neku ravnotežu ali ako se potrudimo pronalazi se...”*

*„Više igre - manje videoigara!“*

Prema navedenom, roditelji su svjesni da su videoigre postale glavni oblik provođenja slobodnog vremena te smatraju kako bi se trebali više družiti s prijateljima uživo na otvorenome. Savjet roditeljima je da svome djetetu ne zabranjuju u potpunosti igranje videoigara, već da stvore zdrave granice i ravnotežu između virtualnog i stvarnog svijeta. Prema Veočić i sur. (2024) roditelji ponekad trebaju igrati određenu videoigru s djetetom, kao jedan od oblika zajedničkog provođenja aktivnosti, ali potičući igranje videoigara koje dovode do pozitivnih učinaka (primjerice edukativne videoigre). Također, roditelji se trebaju uključiti u ostale aktivnosti koje dijete voli te provoditi zajedničko vrijeme na otvorenom, baveći se sportom, šetnjom i sl.

## 7.1. Ograničenja i preporuke za daljnja istraživanja

Provedenim istraživanjem utvrđena su mišljenja i svjesnost djece i roditelja o pozitivnim i negativnim učincima videoigara na ponašanje djece, kao i njihove navike igranja. Međutim, istraživanjem je obuhvaćeno 163 sudionika, točnije 81 učenik (peti i šesti razred Osnovne škole dr. Jure Turića u Gospiću) te 82 roditelja, stoga nije moguće donijeti generalizirane zaključke za cijelu populaciju. Dakle, preporuka za daljnja istraživanja bi bila da se obuhvati više škola diljem Hrvatske te da se donesu generalizirani zaključci koji će vrijediti za cijelu populaciju.

Također, bilo bi poželjno pratiti razvoj navika i mišljenja učenika o videoigramama kroz duži vremenski period, točnije provesti longitudinalno istraživanje te na istoj skupini ispitanika ponoviti mjerenje kako bi se dobio uvid jesu li učenici promijenili svoje navike igranja, doživljavaju li neke negativne posljedice zbog igranja, primjenjuju li videoigre za učenje i sl. Nadalje, anketne upitnike za roditelje većinom su ispunjavale majke te se nije dobio točan uvid u to koliko roditelji zapravo igraju videoigre. Daljnja istraživanja bi trebala obuhvaćati oba roditelja kako bi se donijeli točniji zaključci o navikama i mišljenjima roditelja o pozitivnim i negativnim učincima videoigara na ponašanje djece.

Nastavno na navedeno, istraživanje ima i određena ograničenja, a jedno od njih je što je anketa provedena u *online* okruženju te ne možemo sa sigurnošću tvrditi da su učenici samostalno ispunjavali anketne upitnike te davali iskrene odgovore. Preporuka za daljnja istraživanja jest da se anketni upitnici provedu uživo sa svakim roditeljem i djetetom (primjerice u razredu) kako bi se osiguralo da svatko samostalno ispunjava anketni upitnik.

Analiziranjem dobivenih rezultata istaknule su se određene potrebe i implikacije za praksu. Naime, rezultati pokazuju kako su učenici i roditelji više svjesni negativnih nego pozitivnih učinaka videoigara te se javlja potreba za dodatnim educiranjem djece i roditelje o različitim učincima i posljedicama igranja videoigara, posebice onim pozitivnim. U proces edukacije bi trebali biti uključeni nastavnici i stručni suradnici kako bi organizirali edukativne radionice te zajedničkom suradnjom potakli roditelje i djecu na odgovorno korištenje videoigara te korištenje videoigara u edukativne svrhe.

## 8. ZAKLJUČAK

Igranje videoigara postaje sve češći oblik igre, dio je svakodnevice većine djece te predstavlja jedan od najučestalijih oblika provođenja slobodnog vremena, na što upućuju i rezultati ovoga istraživanja kojim dolazimo do podataka da nešto manje od 70% učenika igra videoigre, pri čemu dječaci i djevojčice igraju podjednako, dok roditelji igraju samo nekoliko puta godišnje. Roditelji odabiru igranje logičkih igara za razmišljanje, dok učenici izdvajaju MMORPG videoigre (masivne online igre), koje mogu imati edukativni potencijal, ali i biti izvor negativnih posljedica obzirom da podrazumijevaju komunikaciju između velikog broja online igrača diljem svijeta. Obzirom na to da djeca mogu biti izložena negativnim učincima videoigara od izrazite je važnosti da djeca i roditelji prepoznaju koje moguće negativne posljedice može donijeti igranje videoigara. Prema rezultatima ovog istraživanja 71,4% učenika i 89% roditelja prestane igrati određenu videoigru ukoliko primijete da loše utječe na njih same te 85,4% roditelja zabrani djetetu da igra određenu videoigru ukoliko primijete da loše utječe na njihovo dijete. S druge strane, važno je i prepoznavanje pozitivnih učinaka te poticanje djece na sadržaj koji potiče učenje, razvoj znanja, kreativnosti, empatije i sl., no roditelji i učenici su prilično suzdržani u procjenjivanju pozitivnih učinaka videoigara na ponašanje djece jer gotovo 80% pozitivnih učinaka ne mogu prepoznati kao pozitivne ili ih smatraju negativnima. Prema svemu navedenom, učenici i roditelji su svjesni opasnosti od ovisnosti te u većoj mjeri prepoznaju negativne učinke videoigara nego pozitivne.

Od ključne je važnosti da roditelji budu medijski kompetentni, upoznati s pozitivnim i negativnim učincima videoigara kako bi pomogli djeci u ispravnom odabiru videoigara, ali je isto tako važno da budu upoznati s aktivnostima igranja videoigara svoje djece kako bi ih zaštitili od negativnih utjecaja. Većina roditelja kontrolira svoje dijete dok igra videoigre, postavljaju vremensko ograničenje igranja te znaju sve prijatelje s kojima igraju (online prijatelje i prijatelje s kojima poznaju uživo). Prema tome, možemo iznijeti zaključak da su roditelji upoznati s aktivnostima igranja videoigara kod svog djeteta.

Većina učenika procjenjuje kako ne pokazuje ovisnička ponašanja, s čime se slažu i roditelji, ali svejedno navode kako bi trebali igrati manje. Roditelji moraju biti svjesni svoje odgovornosti u prepoznavanju ovisničkih ponašanja kod svoje djece, kako bi pravovremeno reagirali i u suradnji sa stručnjacima pomogli djeci u suzbijanju ovisnosti. Upravo je zbog toga važno educirati djecu, ali i roditelje o učincima videoigara na ponašanje djece te raditi na osnaživanju medijskih kompetencije. Također, potrebno je ostvariti suradnju između roditelja i nastavnika, pedagoga i psihologa kako bi zajednički usmjeravali dijete na ispravan odabir

videoigara koje bi im pomogle u procesu učenja i razvoja vještina, ali isto tako da bi ih zaštitili od negativnih posljedica.

## POPIS TABLICA

Tablica 1. Spol sudionika (učenika).....	30
Tablica 2. Razred koji pohađaju učenici.....	30
Tablica 3. Dob učenika.....	30
Tablica 4. Udio učenika koji igraju videoigre.....	31
Tablica 5. Udio djece koja su se susrela s igranjem videoigara.....	31
Tablica 6. Udio preferenciranih vrsta videoigara.....	31
Tablica 7. Udio multiplayer igrača koji igraju s prijateljima.....	32
Tablica 8. Udio igrača koji komuniciraju s prijateljima putem komunikacijskih platformi.....	32
Tablica 9. Udio zastupljenosti platformi na kojima se igraju videoigre.....	33
Tablica 10. Udio preferenciranih vrsta videoigara.....	33
Tablica 11. Mjesta igranja videoigara.....	34
Tablica 12. Razlozi igranja videoigara kod učenika.....	34
Tablica 13. Udio učestalosti igranja videoigara kod učenika.....	34
Tablica 14. Prosječno dnevno vrijeme provedeno u satima.....	35
Tablica 15. Prosječno tjedno vrijeme provedeno u satima.....	35
Tablica 16. Učestalost uzimanja pauza za vrijeme igranja.....	36
Tablica 17. Prepoznavanje pozitivnih učinaka igranja videoigara.....	36
Tablica 18. Prepoznavanje negativnih učinaka igranja videoigara.....	37
Tablica 19. Udio svjesnosti učenika o opasnosti igranja videoigara.....	38
Tablica 20. Udio proaktivnih učenika u slučaju negativnih posljedica videoigara.....	38

Tablica 21. Samosvjesnost o potencijalnoj ovisnosti igranja videoigara.....	39
Tablica 22. Pokazivanje ovisničkih ponašanja (učenici).....	39
Tablica 23. Spol sudionika (roditelja).....	42
Tablica 24. Roditelj djeteta u određenom razredu.....	42
Tablica 25. Udio roditelja koji igraju videoigre.....	42
Tablica 26. Udio roditelja koji su se susreli s igranjem videoigara.....	43
Tablica 27. Udio preferencijalnih vrsta videoigara kod roditelja.....	43
Tablica 28. Udio multiplayer igrača koji igraju s prijateljima.....	43
Tablica 29. Udio igrača koji komuniciraju s prijateljima putem komunikacijskih platformi.....	44
Tablica 30. Udio zastupljenosti platformi na kojima se igraju videoigre.....	44
Tablica 31. Udio preferencijalnih vrsta videoigara.....	44
Tablica 32. Mjesta igranja videoigara.....	45
Tablica 33. Razlozi igranja videoigara kod roditelja.....	45
Tablica 34. Udio učestalosti igranja videoigara kod roditelja.....	46
Tablica 35. Prosječno dnevno vrijeme igranja provedeno u satima.....	46
Tablica 36. Prosječno tjedno vrijeme igranja provedeno u satima.....	46
Tablica 37. Učestalost uzimanja pauza za vrijeme igranja.....	47
Tablica 38. Prepoznavanje pozitivnih učinaka igranja videoigara.....	47
Tablica 39. Prepoznavanje negativnih učinaka igranja videoigara.....	48
Tablica 40. Udio svjesnosti roditelja o opasnosti igranja videoigara.....	49

Tablica 41. Udio proaktivnih roditelja u slučaju vlastitih negativnih posljedica videoigara.....	49
Tablica 42. Udio proaktivnih roditelja u slučaju negativnih posljedica videoigara na dijete.....	50
Tablica 43. Udio svjesnosti roditelja o opasnosti igranja videoigara.....	50
Tablica 44. Udio roditelja koji kontroliraju djecu dok igraju videoigre.....	51
Tablica 45. Udio roditelja koji znaju koliko im dijete provodi vremena igrajući videoigre.....	51
Tablica 46. Udio roditelja koji znaju s kim im dijete komunicira igrajući videoigre.....	52
Tablica 47. Udio roditelja koji znaju na kojim platformama im dijete igra videoigre.....	52
Tablica 48. Udio roditelja koji znaju gdje im dijete igra videoigre.....	52
Tablica 49. Pokazivanje ovisničkih ponašanja (roditelji).....	53



## LITERATURA

1. Adachi, P. J. C., Willoughby, T. (2011). The effect of violent video games on aggression: Is it more than just the violence? *Aggression and violent behaviour*, 16(1), 55-62. <https://psycnet.apa.org/record/2011-17990-001>
2. Adair, C. (2022) Video Game Addiction – Treatment, Symptoms, and Causes. *GameQuitters*. <https://gamequitters.com/videogame-addiction/>
3. Alha, K., Leorke, D., Koskinen, E. i Paavilainen, J. (2023). Augmented play: An analysis of augmented reality features in location-based games. *Convergence*, 29(2), 342-361.
4. Balen, N. (2022). Pregled istraživanja o pozitivnim i negativnim stranama izloženosti djece i mladih videoigrama. [Diplomski rad]. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Fakultet hrvatskih studija.
5. Barišić I. (2019.). *Filmska gramatika videoigara: modaliteti vizualnog izlaganja novih medija*. Zagreb: Hrvatski filmski savez i Društvo hrvatskih filmskih redatelja.
6. Battle royale. (2023). *Hrvatska Ciber Liga*. <https://www.hcl.hr/zanr/battle-royale/>
7. Bilić, V. i Ljubin Golub, T. (2011). Patološko igranje videoigara: uloga spola, samopoštovanja i edukacijske sredine, *Hrvatska revija za rehabilitacijska istraživanja*, 47 (2), 1-13. <https://hrcak.srce.hr/clanak/104635>
8. Bilić, V., Gjukić D., Kirinić, G. (2010). Mogući učinci igranja računalnih igrica i videoigara na djecu i adolescente, *Napredak*, 151(2), 195-213. <https://hrcak.srce.hr/82847>
9. Bohannon, L. S., Herbert, A., Pelz, J., Rantanen, E. (2013). Eye contact and videomediated communication: A review. *Displays*, 34(2), 177 – 185.
10. Brčić, I. (2020). Utjecaj video igara na djecu. *In medias res*, 9(17), 2669-2684. <https://doi.org/10.46640/imr.9.17.6>
11. Clement, J. (2024). Leading battle royale games on streaming platforms as of June 2024, by weekly viewer hours. *Statista*. <https://www.statista.com/statistics/1230663/top-battle-royale-games-livestreamed-by-hours/>

12. Conrad, B. (2024). Symptoms of Computer Game Addiction - 10 Cognitive and Emotional Signs. *Tech Addiction*. <https://www.techaddiction.ca/symptoms-of-computer-game-addiction-cog.html>
13. Disorders due to addictive behaviours. (2024). WHO. <https://icd.who.int/browse/2024-01/mms/en#499894965>
14. Đuran, A., Koprivnjak, D. i Maček, N. (2019). Utjecaj medija i uloga odraslih na odgoj i obrazovanje djece predškolske i rane školske dobi. *Communication Management Review*, 4(01), 270-283. <https://doi.org/10.22522/cmr20190151>
15. Egenfeldt-Nielsen, S., Heide Smith, J., Parajes Tosca, S. (2020). *Understanding videogames – The essential introduction*. London: Routledge.
16. Esposito, N. (2005). A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. *Digital Games Research Conference*. [https://www.researchgate.net/publication/221217421\\_A\\_Short\\_and\\_Simple\\_Definition\\_of\\_What\\_a\\_Videogame\\_Is](https://www.researchgate.net/publication/221217421_A_Short_and_Simple_Definition_of_What_a_Videogame_Is)
17. Ghaffour, M. T., Sarnou, H. (2021). Investigating the Potential of Online Video Games in Enhancing EFL Learners' Communication Skills. *Universal Journal of Educational Research*, 9(2): 293 – 297.
18. Global Video Game Audience Reaches 3.7 Billion. (2023). *DFC Intelligence*. [https://www.dfcint.com/global-video-game-audience-reaches-3-7-billion/?utm\\_source=rss&utm\\_medium=rss&utm\\_campaign=global-video-game-audience-reaches-3-7-billion](https://www.dfcint.com/global-video-game-audience-reaches-3-7-billion/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=global-video-game-audience-reaches-3-7-billion)
19. Greenfield, S. (2018). *Promjene uma - Kako digitalne tehnologije utječu na naš mozak*. Zagreb: Školska knjiga.
20. Groves, C., Anderson, C. (2017). Negative Effects of Video Game Play. U R. Nakatsu, M. Rauterberg i P. Ciancarini (Ur.), *Handbook of Digital Games and Entertainment Technologies* (1297-1322). Gent: Springer Singapore.
21. Haramija, P., Njavro, Đ. i Vranešić, P. (2020). Videoigre i njihov utjecaj na uspjeh, sposobnosti i svjetonazor studenata. *Obnovljeni Život*, 75(1), 93-108.

22. Herring, S., Kutz, D. O., Paolillo, J. C. Zelenkauskaitė, A. (2009). Fast Talking, Fast Shooting: Text Chat in an Online First-Person Game. *System Sciences*, 1, 1 – 10.
23. Komunikacija. (2024). Hrvatska enciklopedija. <https://www.enciklopedija.hr/clanak/komunikacija>
24. Kovačević, S. (2007). Slobodno vrijeme i računalne igre. *Časopis za pedagošku teoriju i praksu*, 56(1-2), 49-63.
25. Kukolja, A. (2021). *Komunikacijske navike u online videoigrama*. [Diplomski rad]. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Fakultet hrvatskih studija.
26. Labaš, D., Marinčić, I., Mujčinović, A. (2019). Percepcija djece o utjecaju videoigara. *Communication management review*, 4(1), 8-27. <https://hrcak.srce.hr/223650>
27. Laniado, N., Pietra, G. (2005). *Naše dijete, videoigre, Internet i televizija (Što učiniti ako ga hipnotiziraju)*. Rijeka: Studio TiM.
28. Lozić, J. (2018). Trendovi u industriji zabave i video igrica: Industrija mobilnih igrica preuzima globalno tržište. *Politehnika i dizajn*, 6 (3), 152-158. <https://hrcak.srce.hr/209285>
29. Malić, D. (2022). Igra je osnovna aktivnost djeteta. *Varaždinski učitelj*, 5(9), 312-316.
30. Martinčević, M. i Vranić, A. (2019). Mogu li videoigre osnažiti kognitivne sposobnosti? *Psihologijske Teme*, 28(3), 507–528.
31. Mavračić Miković, I. (2019). Stavovi roditelja i odgojitelja o oblicima suradnje i partnerstva u dječjem vrtiću. *Didaskalos*, 3(3), 69-84.
32. Mikić, K. (2007). Sažeti pregled povijesti računalnih video igara. *Hrvatski filmski savez*. [https://www.hfs.hr/nakladnistvo\\_zapis\\_detail.aspx?sif\\_clanci=1877#.U4CajinERF](https://www.hfs.hr/nakladnistvo_zapis_detail.aspx?sif_clanci=1877#.U4CajinERF)
33. Mrnjaus, K., Rončević, N. i Ivošević, I. (2013). *(Interk)ulturalna dimenzija u odgoju i obrazovanju*. Rijeka: Filozofski fakultet u Rijeci.
34. Newman, G. (2024). Kako procijeniti kognitivne funkcije. *Hemed*. <https://hemed.hr/Default.aspx?sid=13806>

35. Nowak, K. L., Fox, J. (2018). Avatars and computer-mediated communication: a review of the definitions, uses, and effects of digital representations. *Review of Communication Research*, 6, 30 – 53.
36. Olle, A., Riescher Westcott, J. (2018). Videogame addiction. Hernod: Mercury learning and information.
37. Ovisnosti. (2024). *Hrvatska enciklopedija*. <https://www.enciklopedija.hr/clanak/ovisnosti>
38. Pejić-Bach, M., Murgić, J. (2019.) *Poslovne komunikacije 2, udžbenik za 2. razred srednje strukovne škole*. Zagreb: Alka script d.o.o.
39. Platformske igre. (2024). *Silver Games*. <https://www.silvergames.com/hr/t/platform>
40. Plenković, M., Plećaš, M. i Brstilo Lovrić, I. (2023). Videoigre kao socijalizacijski čimbenik: što kažu roditelji?. *Media, culture and public relations*, 14(2), 54-67.
41. Poh, M. (2023). Evolution of Home Video Game Consoles (1967-2011). Hongkiat. <https://www.hongkiat.com/blog/evolution-of-home-video-game-consoles-1967-2011/>
42. Primjena videoigara u nastavi. (2024). *Ministarstvo kulture i medija Republike Hrvatske*. [Primjena videoigara u nastavi Handbook - Games in Schools 15. 3. 2024..pdf \(gov.hr\)](https://www.mkm.hr/primjena-videoigara-u-nastavi-handbook-games-in-schools-15-3-2024.pdf)
43. Računalne igre. (2021). Hrvatska enciklopedija. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=68642>
44. Rechsteiner, A., 2022. The history of video games. *Swiss National Museum*. <https://blog.nationalmuseum.ch/en/2020/01/the-history-of-video-games/>
45. Redžepagić, A. (2019). Video igre – medij različit od ostalih. *Program osnaživanja nezavisnih medija*. <https://imep.ba/2019/07/22/video-igre-su-medij-razlicit-od-ostalih/>
46. Silva, C. (2022). The philosophy of sandbox games and its application in the teaching and learning process. *Linked in*. <https://www.linkedin.com/pulse/philosophy-sandbox-games-its-application-teaching-learning-silva>
47. Steinkuehler, C. (2006). Massively Multiplayer Online Video Gaming as Participation in a Discourse. *Mind, Culture and Activity*, 13(1), 38–52.

48. Veočić. A., Niklić, M., Čaleta I., Čičić, T. i Đurković, M. (2024). *Sve što želite i trebate znati o videoigrama*. Osijek: Centar za nestalu i zlostavljaju djeću.

49. What do the labels mean?. (2017). PEGI. <https://pegi.info/hr/what-do-the-labels-mean>

## POPIS PRILOGA

Anketni upitnik za roditelje

# Navike i mišljenja djece i roditelja o učincima videoigara na ponašanje djece

## Anketni upitnik za roditelje

Poštovani roditelji,  
studentica sam jednopredmetnog diplomskog studija Pedagogije na Filozofskom fakultetu u Rijeci te provodim istraživanje u svrhu izrade diplomskog rada pod nazivom „Navike i mišljenja djece i roditelja o učincima videoigara na ponašanje djece“.

Pred Vama je anketni upitnik kojim se ispituju Vaše navike igranja videoigara, kao i Vaša mišljenja, odnosno svjesnost o pozitivnim i negativnim učincima videoigara na ponašanje djece.

Zamolila bih Vas da izdvojite 10-ak minuta i odgovorite na anketna pitanja te mi na takav način pomognete prilikom pisanja diplomskog rada.

Ispunjavanje upitnika je u potpunosti anonimno. Vaše sudjelovanje u istraživanju je dobrovoljno i možete odustati u bilo kojem trenutku. Molim Vas da budete iskreni prilikom ispunjavanja, jer su mi Vaši odgovori od iznimne važnosti kako bi što preciznije donijela zaključke o navedenoj temi.

Za dodatna pitanja ili rezultate istraživanja, možete poslati upit na e-mail adresu: [mzdunic@student.uniri.hr](mailto:mzdunic@student.uniri.hr).

Unaprijed se zahvaljujem na Vašem doprinosu i izdvojenom vremenu.

Marija Zdunić, univ. bacc. paed.

Obzirom da mi je za provođenje istraživačkog dijela rada izrazito bitno i mišljenje Vašeg djeteta, **molim Vas da drugi upitnik namijenjen učenicima date svom djetetu na ispunjavanje**. Time ujedno dajete i suglasnost da Vaše dijete sudjeluje u ovom istraživanju.

Opis (po izboru)

Suglasan/na sam da moje dijete sudjeluje u ovom istraživanju: \*

Da

Ne

## A. Demografski podaci

\*Napomena: ovaj anketni upitnik ispunjavaju **roditelji!**

1. Spol? \*

- Muški
- Ženski
- Ostalo
- Ne želim se izjasniti

2. Dob \*

(Molim Vas upišite broj godina)

Vaš odgovor \_\_\_\_\_

3. Roditelj sam djetetu koje pohađa: \*

- Peti razred
- Šesti razred

4. Igrate li videoigre? \*

- Da
- Ne
- Ponekad (najviše 2-3 puta mjesečno)

5. Ako ne igrate videoigre, jeste li ih igrali nekada ranije u svom životu? \*

- Da
- Ne

## B. Navike roditelja o igranju videoigara

Sljedeći niz pitanja odnosi se na **navike** igranja videoigara. Kod nekih pitanja moguće je odabrati jedan ili više odgovora.

1. Koju vrstu videoigre preferirate igrati? \*

- Singleplayer (igrate samo Vi)
- Multiplayer (igrate s drugim igračima putem interneta)
- Igram oboje podjednako

2. Kada igrate multiplayer igre, igrate li ih s prijateljima koje poznajete iz stvarnoga života ili s online prijateljima? \*

- S prijateljima koje poznajem uživo
- S online prijateljima
- Oboje
- Ni jedno

3. Kada igrate s prijateljima (koje poznajete iz stvarnoga života ili online) komunicirate li s njima putem neke komunikacijske platforme (Skype, Discord i sl.)? \*

- Da
- Ne

4. Na kojim platformama igrate videoigre? \*

(Mogućnost odabira više odgovora)

- Računalo/laptop
- Konzole (Playstation, X-box i sl.)
- Tablet
- Mobitel
- Ostalo: \_\_\_\_\_



5. Koje igre najviše igrate? \*

(Mogućnost odabira više odgovora)

- Multiplayer
- Pucačke videoigre (npr. Halo, Gears of War i sl.)
- Battle royal (npr. Fortnite, War Zone i sl.)
- Sandbox (Minecraft, Sims i sl.)
- Platformске igre (npr. Super Mario)
- Simulacija (npr. The Sims)
- Sportske videoigre
- Ostalo: \_\_\_\_\_

---

6. Gdje igrate videoigre? \*

(Mogućnost odabira više odgovora)

- Kod kuće
- Kod prijatelja
- Na poslu
- Ostalo: \_\_\_\_\_

7. Zbog čega igrate videoigre? \*

(Mogućnost odabira više odgovora)

- Zbog zabave
- Zbog toga što i moji prijatelji igraju videoigre
- Zbog dosade
- Streamam (Youtube, Twitch i sl.)
- Ostalo: \_\_\_\_\_

Sljedeći niz pitanja odnosi se na **učestalost** igranja videoigara.  
Molim Vas odaberite jedan od ponuđenih odgovora.

1. Koliko često igrate videoigre? \*

- Svaki dan
- Nekoliko puta tjedno
- Nekoliko puta godišnje
- Ostalo: \_\_\_\_\_

2. Koliko vremena prosječno provedete **dnevno** igrajući videoigre? \*

- Manje od 1 sata
- 1-2 sata
- 3-4 sata
- 5 i više sati

2. Koliko sati **tjedno** provedete igrajući videoigre? \*

- Manje od 1 sata
- 1-2 sata
- 3-4 sata
- 5 sati i više

3. Uzimate li pauzu kada igrate? \*

- Da, samo zbog odlaska na wc, zbog odlaska po hranu i sl.
- Da, oko pola sata
- Uzimam više kraćih pauza od nekoliko minuta
- Kada završim igranje ostatak dana više ne igram

### C. Pozitivni i negativni učinci videoigara na ponašanje

Sljedeći niz pitanja odnosi se na prepoznavanje **pozitivnih i negativnih učinaka** videoigara na ponašanje djece.

Molim Vas označiti "DA" ako se slažete s navedenom tvrdnjom, "NE" ako se ne slažete s navedenom tvrdnjom ili „Ne mogu procijeniti“ ukoliko niste sigurni. \*

	DA	NE	Ne mogu procijeniti
Videoigre mogu izazvati nasilno i agresivno ponašanje	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Videoigre mogu izazvati fizičke posljedice poput slabljenja vida, problema s leđima i lošeg držanja, pretilost zbog dugotrajnog sjedenja	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Videoigre mogu dovesti do izoliranja od stvarnog svijeta nerazvijenih socijalnih sposobnosti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Videoigre mogu dovesti do zanemarivanja drugih aspekata života poput obrazovanja i druženja s prijateljima	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pretjerano igranje videoigara može dovesti do stvaranja ovisnosti o igranju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Videoigre mogu biti edukativne (stjecanje novih znanja i vještina)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Igranje videoigara utječe na razvoj pamćenja, koncentracije i percepcije	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Igranje videoigara omogućuje igračima stvaranje i održavanje prijateljstva	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Igranje videoigara povezuje ljude, stvara osjećaj zajedništva među igračima	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Igranje videoigara utječe na poboljšanja vizualno prostornih sposobnosti (izražena sposobnost praćenja objekata u prostoru)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Igranje videoigara utječe na poboljšanje usmjerenja pažnje	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Igranje videoigara utječe na poboljšanje koordinacije ruku i očiju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Igranje videoigara može utjecati na razvoj empatije	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Igranje videoigara dovodi do razvoja brzog dolaska do rješenja i brzog donošenja odluka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Igranje videoigara pozitivno utječe na motivaciju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Igranje videoigara utječe na razvoj multitaskinga	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Molim Vas odaberite jedan od ponuđenih odgovora.

1. Mislite li da igranje videoigara više šteti ili koristi igračima? \*

- Više šteti
- Više koristi
- Ne mogu procijeniti

2. Poduzmete li nešto ako uočite da neka videoigra loše utječe na Vas? \*

- Prestanem igrati tu videoigru
- Uzmem pauzu od igranja
- Ne poduzmem ništa (nastavim igrati)

3. Poduzmete li nešto ako uočite da neka videoigra loše utječe na Vaše dijete? \*

- Zabranim djetetu da nastavi igrati tu videoigru
- Kažem djetetu da uzme pauzu od igranja
- Ne poduzmem ništa (dijete nastavi igrati)

4. Jeste li svjesni da pretjerano igranje videoigara može dovesti do stvaranja ovisnosti o igranju? \*

- Da
- Ne
- Nisam siguran/sigurna

Molimo Vas odaberite jedan od ponuđenih odgovora.

---

1. Kontrolirate li Vaše dijete dok igra videoigre? \*

- Da, znam svaku videoigru koje moje dijete igra
- Ponekad pogledam da se uvjerim da moje dijete ne igra neku nasilnu videoigru
- Ne kontroliram
- Moje dijete ne igra videoigre

---

2. Znete li koliko Vaše dijete vremena provodi igrajući videoigre? \*

- Znam, postavio/la sam svom djetetu vremensko ograničenje koliko smije igrati videoigre (te se dijete pridržava toga pravila)
- Znam, ali moje dijete nema jasno postavljeno vremensko ograničenje koliko smije igrati videoigre
- Nisam siguran/sigurna
- Moje dijete ne igra videoigre

3. Znate li s kim Vaše dijete komunicira tijekom igranja videoigara? \*

- Znam sve prijatelje mog djeteta s kojima igra videoigre (online prijatelje i prijatelje iz stvarnoga života)
  - Znam samo neke prijatelje s kojima moje dijete igra videoigre (online i uživo)
  - Znam samo prijatelje iz stvarnoga života
  - Znam samo online prijatelje
  - Nisam siguran/sigurna
  - Moje dijete ne igra videoigre
- 

4. Znate li na kojim platformama vaše dijete igra videoigre? \*

- Znam
  - Nisam siguran/sigurna
  - Moje dijete ne igra videoigre
- 

5. Znate li gdje Vaše dijete igra videoigre? \*

- Znam (kod kuće, kod prijatelja, u školi i sl.)
- Nisam siguran/sigurna (primjerice igraju videoigre kod prijatelja izvan Vašeg znanja)
- Moje dijete ne igra videoigre

Sljedeći niz pitanja odnosi se **prepoznavanje ovisničkih ponašanja o videoigrama** kod djece.

\*

Molim Vas označite u kojoj se mjeri slažete sa sljedećim tvrdnjama, pri čemu je:

- 1 - uopće se **ne** slažem
- 2 - ne slažem se
- 3 - niti se slažem, niti se ne slažem
- 4 - slažem se
- 5 - u potpunosti se slažem
- 6 - ne odnosi se na mene

	1	2	3	4	5	6
Smatram da moje dijete prekomjerno igra videoigre	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Primjećujem da je moje dijete zaokupljeno igranjem videoigara	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Primjećujem da moje dijete razmišlja o videoigrama i kada ne igra	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Moje dijete bude tužno i/ili se ponaša ljutito kada ne može igrati videoigre	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



Moje dijete  
više vremena  
provodi  
igrajući  
videoigre  
nego se  
družeci s  
prijateljima  
uživo

Primjećujem  
da moje dijete  
osjeća  
potrebu da  
sve dulje igra  
videoigre,  
nego što je to  
činio/činila  
ranije

Smatram da  
bi moje dijete  
trebalo igrati  
manje

Primjećujem  
da moje dijete  
gubi interes za  
ostale hobije

Primjećujem  
da mi dijete  
ponekad laže  
da igra  
videoigre  
kraće nego  
što to uistinu  
čini

Primjećujem  
da moje dijete  
zanemaruje  
svoje školske i  
druge obveze  
zbog igranja  
videoigara

Moje dijete  
nastavlja igrati  
videoigre bez  
obzira što  
osjeća fizičke  
i psihičke  
tegobe

Primjećujem  
da moje dijete  
igranje  
videoigara  
koristi kao  
način bijega  
od problema

Želite li navesti još nešto vezano uz učinke videoigara na ponašanje djece (bez obzira odnosi li se samo na Vas ili općenito)?

Vaš odgovor

Hvala Vam na sudjelovanju!  
Označite "Podnesi".

[Natrag](#)

[Podnesi](#)

[Izbriši obrazac](#)

Anketni upitnik za učenike

# Navike i mišljenja djece i roditelja o učincima videoigara na ponašanje djece

Anketni upitnik za učenike

Draga učenice, dragi učeniče!

Pred tobom je anketni upitnik koji ima za cilj ispitati **tvoje navike o igranju videoigara, kao i mišljenja, odnosno svjesnost o pozitivnim i negativnim učincima videoigara na ponašanje.**

Istraživanje provodim u svrhu izrade diplomskog rada te bih te zamolila da ispuniš ovaj anketni upitnik i tako mi pomogneš u istraživanju.

Ispunjavanje upitnika je u potpunosti anonimno (tvoji odgovori su tajni, nitko ne može otkriti tvoj identitet putem tvojih odgovora) te ne postoje točni i netočni odgovori, stoga te molim da budeš iskren/iskrena prilikom ispunjavanja, jer su mi tvoji odgovori od iznimne važnosti kako bi što preciznije donijela zaključke o navedenoj temi.

Tvoje sudjelovanje u istraživanju je dobrovoljno i možeš odustati u bilo kojem trenutku.

Unaprijed se zahvaljujem na tvom doprinosu i izdvojenom vremenu.

## A. Demografski podaci

1. Spol? \*

- Muški
- Ženski
- Ostalo
- Ne želim se izjasniti

2. Dob \*

(Molim te upiši broj godina)

Vaš odgovor

---

3. Razred \*

- Peti
- Šesti

4. Igraš li videoigre? \*

- Da
- Ne
- Ponekad (najviše 2-3 puta mjesečno)

5. Ako ne igraš videoigre, jesi li ih igrao/la nekada ranije u svom životu? \*

- Da
- Ne

## B. Navike učenika o igranju videoigara

Sljedeći niz pitanja odnosi se na **navike** igranja videoigara. Kod nekih pitanja moguće je odabrati jedan ili više odgovora.

1. Koju vrstu videoigre preferiraš igrati? \*

- Singleplayer (igraš samo ti)
- Multiplayer (igraš s drugim igračima putem interneta)
- Igram oboje podjednako

2. Kada igraš multiplayer igre, igraš li ih s prijateljima koje poznaješ iz stvarnoga života ili s online prijateljima? \*

- S prijateljima koje poznajem uživo
- S online prijateljima
- Oboje
- Ni jedno

---

3. Kada igraš s prijateljima (koje poznaješ iz stvarnoga života ili online) komuniciraš li s njima putem neke komunikacijske platforme (Skype, Discord i sl.)? \*

- Da
- Ne

4. Na kojim platformama igraš videoigre? \*  
(Mogućnost odabira više odgovora)

- Računalo/laptop
- Konzole (Playstation, X-box i sl.)
- Tablet
- Mobitel
- Ostalo: \_\_\_\_\_

5. Koje igre najviše igraš? \*

(Mogućnost odabira više odgovora)

- Multiplayer
- Pucačke videoigre (npr. Halo, Gears of War i sl.)
- Battle royal (npr. Fortnite, War Zone i sl.)
- Sandbox (Minecraft, Sims i sl.)
- Platformске igre (npr. Super Mario)
- Simulacija (npr. The Sims)
- Sportske videoigre
- Ostalo: \_\_\_\_\_

6. Gdje igraš videoigre? \*

(Mogućnost odabira više odgovora)

- Kod kuće
- Kod prijatelja
- U školi
- Ostalo: \_\_\_\_\_

7. Zbog čega igraš videoigre? \*

(Mogućnost odabira više odgovora)

- Zbog zabave
- Zbog toga što i moji vršnjaci igraju videoigre
- Zbog dosade
- Streamam (Youtube, Twitch i sl.)
- Ostalo: \_\_\_\_\_

Sljedeći niz pitanja odnosi se na **učestalost** igranja videoigara.  
Molim te odaberi jedan od ponuđenih odgovora.

---

1. Koliko često igraš videoigre? \*

- Svaki dan
- Nekoliko puta tjedno
- Nekoliko puta godišnje
- Ostalo: \_\_\_\_\_

2. Koliko vremena prosječno provedeš **dnevno** igrajući videoigre? \*

- Manje od 1 sata
- 1-2 sata
- 3-4 sata
- 5 i više sati

2. Koliko sati **tjedno** provedeš igrajući videoigre? \*

- Manje od 1 sata
- 1-2 sata
- 3-4 sata
- 5 sati i više

### 3. Uzimaš li pauzu kada igraš? \*

- Da, samo zbog odlaska na wc, zbog odlaska po hranu i sl.
- Da, oko pola sata
- Uzimam više kraćih pauza od nekoliko minuta
- Kada završim igranje ostatak dana više ne igram

## C. Pozitivni i negativni učinci videoigara na ponašanje

Sljedeći niz pitanja odnosi se na prepoznavanje **pozitivnih i negativnih učinaka** videoigara.

Molim te označi "DA" ako se slažeš s navedenom tvrdnjom, "NE" ako se ne slažeš \* s navedenom tvrdnjom ili „Ne mogu procijeniti“ ukoliko nisi siguran/sigurna.

	DA	NE	Ne mogu procijeniti
Videoigre mogu izazvati nasilno i agresivno ponašanje	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Videoigre mogu izazvati fizičke posljedice poput slabljenja vida, problema s leđima i lošeg držanja, pretilost zbog dugotrajnog sjedenja	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Videoigre mogu dovesti do izoliranja od stvarnog svijeta nerazvijenih socijalnih sposobnosti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



Videoigre mogu dovesti do zanemarivanja drugih aspekata života poput obrazovanja i druženja s prijateljima	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pretjerano igranje videoigara može dovesti do stvaranja ovisnosti o igranju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Videoigre mogu biti edukativne (stjecanje novih znanja i vještina)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Igranje videoigara utječe na razvoj pamćenja, koncentracije i percepcije	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Igranje videoigara omogućuje igračima stvaranje i održavanje prijateljstva	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Igranje videoigara povezuje ljude, stvara osjećaj zajedništva među igračima	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Igranje videoigara utječe na poboljšanja vizualno prostornih sposobnosti (izražena sposobnost praćenja objekata u prostoru)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Igranje videoigara utječe na poboljšanje usmjerenja pažnje	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Igranje videoigara utječe na poboljšanje koordinacije ruku i očiju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Igranje videoigara može utjecati na razvoj empatije	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Igranje videoigara dovodi do razvoja brzog dolaska do rješenja i brzog donošenja odluka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Igranje videoigara pozitivno utječe na motivaciju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Igranje videoigara utječe na razvoj multitaskinga	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

1. Misliš li da igranje videoigara više šteti ili koristi igračima? \*

- Više šteti
- Više koristi
- Ne mogu procijeniti

2. Poduzmeš li nešto ako uočiš da neka videoigra loše utječe na tebe? \*

- Prestanem igrati tu videoigru
- Uzmem pauzu od igranja
- Ne poduzmem ništa (nastavim igrati)

3. Jesi li svjestan/svjesna da pretjerano igranje videoigara može dovesti do stvaranja ovisnosti o igranju? \*

- Da
- Ne
- Nisam siguran/sigurna

\*

Molim te označi u kojoj se mjeri slažeš sa sljedećim tvrdnjama, pri čemu je:

- 1 - uopće se **ne** slažem
- 2 - ne slažem se
- 3 - niti se slažem, niti se ne slažem
- 4 - slažem se
- 5 - u potpunosti se slažem
- 6 - ne odnosi se na mene

	1	2	3	4	5	6
Smatram da prekomjerno igram videoigre	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Osjećam se zaokupljeno igranjem videoigara	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Razmišljam o videoigrama i kada ne igram	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Osjećam se ljuto/tužno kada ne mogu igrati videoigre	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Više vremena provodim igrajući videoigre nego se družeći s prijateljima uživo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Osjećam potrebu da sve dulje igram videoigre, nego što sam to činio/činila ranije

Smatram da bih trebao/trebala igrati manje

Gubim interes za ostale hobije

Lažem roditeljima da videoigre igram kraće nego što to uistinu činim

Zanemarujem svoje školske i druge obveze zbog igranja videoigara

Nastavljam igrati videoigre iako uočavam neke tjelesne i psihičke tegobe (npr. nervoza, depresija, slabljenje vida, manjak sna i slično)

Koristim igranje videoigara kao način bijega od problema

Želiš li navesti još nešto vezano uz učinke videoigara na ponašanje (bez obzira odnosi li se samo na tebe ili općenito)?

Vaš odgovor

---

Hvala ti na sudjelovanju!  
Označi "Podnesi".

Natrag

Podnesi

Izbriši obrazac