

# UTJECAJ DIGITALNE IGRE NA DJECU

---

**Modrić, Tea**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2024**

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

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:172:203121>

*Rights / Prava:* [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-01-15**

*Repository / Repozitorij:*

[Repository of Faculty of humanities and social sciences](#)



UNIVERSITY OF SPLIT



SVEUČILIŠTE U SPLITU  
FILOZOFSKI FAKULTET

DIPLOMSKI RAD  
**UTJECAJ DIGITALNE IGRE NA DJECU**

Tea Modrić

Split, rujan, 2024.

**Odsjek:** Rani i predškolski odgoj i obrazovanje

**Studij:** Diplomski sveučilišni studij Rani i predškolski odgoj i obrazovanje

**Predmet:** Informacijska i komunikacijska tehnologija u odgoju i obrazovanju

# **UTJECAJ DIGITALNE IGRE NA DJECU**

Diplomski rad

Studentica: Tea Modrić

Mentorica: doc. dr. sc. Suzana Tomaš

Split, rujan, 2024.

## Sadržaj

1. UVOD.....	1
2. RAZVOJ RAČUNALNIH IGARA .....	3
3. DIJETE I RAČUNALO .....	5
3.1. Upotreba računalnih igrica u poticanju razvoja djece .....	7
3.2. Uloga digitalnih igara za djecu s poteškoćama u razvoju.....	9
3.3. Učestalost igranja računalnih igara kod djece predškolske dobi .....	11
4. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA.....	13
4.2. Istraživačka pitanja.....	13
4.3. Uzorak istraživanja.....	14
4.4. Vrijeme istraživanja .....	16
4.5. Postupci i instrument istraživanja .....	16
4.6. Rezultati istraživanja.....	18
4.7. Interpretacija rezultata.....	31
5. ZAKLJUČAK .....	34
6. LITERATURA.....	36
7. PRILOZI.....	38

# 1. UVOD

Ovaj rad usmjeren je definiranju utjecaja digitalne igre na djecu. Sve je veći postotak digitalno pismenih osoba te se računala koriste radi komunikacije, za osobne potrebe ili potrebe posla. Nerijetka je i uporaba računala radi igranja igara, osobito kod djece. Igra tijekom djetinjstva predstavlja ključni način na koji dijete uči o sebi i okolini. Zbog toga igra ima važnu ulogu u svim aspektima dječjeg razvoja i pomaže im u pripremi za svijet odraslih. Kroz igru dijete razvija svoje vještine i ispituje različita ponašanja. Djeca su prirodno znatiželjna i stalno žele isprobavati nove načine igre, što objašnjava sve veću prisutnost digitalnih igara u suvremenom svijetu. Jedan od razloga njihove popularnosti je što djeca aktivno sudjeluju u digitalnim igrama, utječući na ishod igre, što im pruža posebno zadovoljstvo.

Sveprisutnost digitalnih igara te utjecaj na dječji razvoj i ponašanje izazivaju sve veću pozornost među istraživačima, odgojiteljima i roditeljima. Kako bi se bolje razumio ovaj složeni fenomen, provedena je anketa među roditeljima na području grada Splita, koristeći prikupljene podatke kao ključne smjernice za analizu u ovom diplomskom radu.

U prvom dijelu, rad započinje pregledom nekoliko ključnih područja u svrhu pružanja cjelovitog uvida u temu. Prije nego što se osvrnemo na same rezultate ankete, važno je razumjeti kontekst kroz teme kao što su razvoj računalnih igara gdje uočavamo kako su digitalne igre evoluirale u moćan medij koji ne samo da zabavlja, već i educira, povezuje ljude i pruža nove načine istraživanja svijeta. Nadalje, djetetov odnos s računalom, uloga igara u poticanju dječjeg razvoja te učestalost igranja igara kod predškolske djece predstavlja prelazak s tradicionalne igre na digitalnu koja za djecu ima značajnu promjenu u načinu stjecanja vještina, razvoja kreativnosti i komunikacije s vršnjacima, donoseći pritom nove izazove i mogućnosti u njihov svakodnevni život..

U drugom dijelu, na temelju prikupljenih podataka, rad je organiziran po cjelinama. One uključuju analizu prisutnosti digitalnih igara u životima djece, gdje procjenom roditelja imamo uvid u njihov pristup odgoju, kad je riječ o ovoj temi. Nadalje, iznesena je procjena kvalitete igara koje djeca najčešće igraju, no ključne su bile promjene u ponašanju i raspoloženju nakon igranja digitalnih igara. Također, vrijedan je podatak roditeljske svijesti o sigurnosnim rizicima jer upotreba sigurnosnih alata može značajno doprinijeti boljoj zaštiti djece u digitalnom okruženju. Posebna je važnost pružena i perspektivi roditelja o tome kako digitalne igre utječu na njihovu djecu. Ovaj rad ne samo da istražuje izravne učinke digitalnih

igara, već nastoji ponuditi sveobuhvatan prikaz njihovog šireg konteksta i potencijalnih posljedica, pružajući uvid u jednu od najvažnijih tema suvremenog roditeljstva.

## 2. RAZVOJ RAČUNALNIH IGARA

Računalne igre u svojim začecima bile su sofisticirane za vrijeme u kojem nastaju, te svojim daljnjim razvojem prate razvoj tehnologije (Medved, 2022). Digitalne igre nisu samo zabavni medij, već i odraz tehnološkog napretka i kreativnosti. Njihova povijest može se podijeliti u nekoliko ključnih faza, od pionirskih početaka u 1970-ima kad nastaje i poznata stolna igra igranja uloga Dungeons and Dragons smještena u fantastični svijet do današnjeg doba virtualne stvarnosti. Igra je prvi put objavljena 1974. godine, a smatra se početkom suvremenih igara igranja uloga. Ove igre bile su osnovne u svojoj mehanici i grafici, ali su otvorile vrata novoj industriji. U to vrijeme, računalne igre bile su ograničene na arkadne strojeve i kućne konzole poput Atarija, a igranje je bilo jednostavno, često temeljeno na refleksima i osnovnoj strategiji. Sredinom 1980-ih i početkom 1990-ih godina dolazi do velikih promjena u industriji, s uvođenjem 3D grafike i složenijih igara. Prema Jurjević Jovanović i Rukljač (2021) digitalno doba počinje s pojavom interneta i razvojem internetskih tehnologija. U to doba računalo dobiva potpuno novo značenje jer više nije jedino sredstvo i pomagalo, nego postaje također medij za komunikaciju i razmjenu znanja s pojavom prvih računalnih mreža. Naslovi poput Dooma i Quakea definirali su prvo razdoblje 3D igara, omogućujući igračima da istražuju svjetove iz prve osobe. Paralelno s tim, pojavile su se prve kućne konzole poput Nintendo Entertainment Systema (NES) i Sega Genesis, koje su popularizirale gaming u domovima diljem svijeta. Početkom novog stoljeća, igre poput World of Warcrafta i Counter-Strikea dovele su do stvaranja globalnih zajednica igrača koji su se natjecali i surađivali u stvarnom vremenu. Ovaj period je označio prijelaz s igranja u izolaciji na društveno igranje, gdje su online zajednice postale ključni dio iskustva. Danas su računalne igre kompleksnije nego ikada prije. Grafika je gotovo fotorealistična, a narativi i likovi u igrama često su jednako složeni kao i oni u filmovima ili knjigama. Tehnologije poput virtualne stvarnosti (VR) i proširene stvarnosti (AR) omogućuju igračima uranjanje u igre na način koji je bio nezamisliv prije samo nekoliko desetljeća. Igre više nisu ograničene na jednu platformu – danas su prisutne na računalima, konzolama, pametnim telefonima i čak u oblaku, gdje igrač može pristupiti igri s bilo kojeg uređaja. Razvoj digitalnih igara pokazuje koliko su tehnologija i kreativnost isprepleteni u stvaranju novih oblika zabave i interakcije. Igre su evoluirale u moćan medij koji ne samo da zabavlja, već i educira, povezuje ljude i pruža nove načine istraživanja svijeta. Prema Lasić-Lazić (2014) digitalne igre, danas vrlo raširen oblik provođenja slobodnog vremena, pospješuju učenje putem uranjajućih iskustava koje pružaju inscenirani simulirani kontekst. Učenje koje se tom prilikom ostvaruje nije temeljeno na

usvajanju znanja, nego se smatra kao učenje putem društvene interakcije, aktivnoga angažmana i stvaranja znanja (Lasić-Lazić, 2014). Kako tehnologija nastavlja napredovati, možemo očekivati još nevjerojatnija iskustva u budućnosti, koja će nastaviti mijenjati način na koji percipiramo i koristimo računalne igre.



### 3. DIJETE I RAČUNALO

U današnjem digitalnom dobu, računala su postala neizostavan dio života, a djeca su među onima koji najbrže prihvaćaju tehnologiju. Mozak ima izuzetnu sposobnost prilagodbe i reakcije na nove utjecaje, osobito tijekom ranog djetinjstva (Plummer, 2010). „U doba ranog djetinjstva, razdoblju od rođenja do polaska u školu, igra je glavna djetetova preokupacija te dominantna aktivnost.“ (Mendeš i sur. 2020, str. 13). Takvo stajalište zastupaju brojni autori (npr. Duran, 2001; Kamenov, 2006; Klarin, 2006; Mendeš, 2017). Prelazak s tradicionalnog oblika igre na digitalni kod djece predstavlja značajnu promjenu u načinu na koji djeca stječu vještine, razvijaju kreativnost i komuniciraju s vršnjacima, unoseći nove izazove i mogućnosti u njihov svakodnevni život. Upotreba računala od rane dobi nudi brojne mogućnosti, ali nosi i određene izazove. Djeci je teško razlikovati virtualni od stvarnog svijeta zbog čega su posebno osjetljiva na medijske poruke koje se šalju kroz igrice (Lieberman i sur., 2009). Kako bismo razumjeli utjecaj računala na djecu, važno je razmotriti različite aspekte njihove svakodnevne upotrebe. Računala su izuzetno korisna za obrazovanje. Kroz različite edukativne programe i aplikacije, djeca mogu učiti o svijetu oko sebe na način koji je interaktivan i zanimljiv. Prema Bates (2004) učenje je individualno koliko i društvena aktivnost. Učenje putem računala često je prilagodljivo, pa djeca mogu napredovati vlastitim tempom, što je posebno korisno za individualizirani pristup obrazovanju. Osim u obrazovanju, računala su također ključna za razvoj digitalnih vještina. U svijetu koji se sve više oslanja na tehnologiju, sposobnost korištenja različitih softverskih alata i pretraživanje informacija na internetu postala je nužnost. Računala nisu samo alat za učenje, već i sredstvo za zabavu i kreativnost. Kroz razne igre, aplikacije za crtanje, glazbene programe i pisanje, djeca mogu razvijati svoju maštu i umjetnički izraz. Ove aktivnosti pružaju im prostor za istraživanje vlastitih interesa i talenata te im omogućuju da se izraze na načine koji im možda inače ne bi bili dostupni. Međutim, uz sve ove prednosti, postoje i određeni rizici povezani s upotrebom računala. Negativni utjecaji multimedija mogu se sagledavati u nekoliko elemenata, a osnovni negativni element usmjeren je na tjelesni razvoj. Sama njihova struktura napravljena je na način tehničkog zračenja, ma kako se ono svodilo na minimum. Osim toga, zbog premale udaljenosti i prevelike uporabe stradava vid, kičma se iskrivljuje, tijelo je pasivno, atrofiraju mišići i kondicija organizma oslabljuje (Rončević, 2011). Osim toga, djeca koja provode previše vremena online mogu biti izložena neprimjerenim sadržajima ili postati žrtve *cyberbullyinga*, to može negativno utjecati na njihovo mentalno zdravlje. Uz to, i

dječacima i djevojčicama igrice služe kako bi stvorili vlastiti svijet te im je osobito privlačno što mogu činiti stvari koje ne mogu u stvarnom životu (Olson, 2010). Nadalje, pronađeno je da o djetetovom spolu može ovisiti koliko će ono vremena provesti igrajući računalnu igricu (Subrahmanyam i sur., 2001). U Americi je provedena velika studija koja je uključila više od 1600 američke djece u dobi od 8 do 18 godina, a bavila se njihovim korištenjem svih vrsta medija (Medved, 2022). Istraživanja su u suglasnosti da dječaci provode više vremena igrajući računalne igrice od djevojčica (Kinzie i Joseph, 2008). Važno je napomenuti i ulogu roditelja u ovom procesu. Prema Hentig (2007) stari obrazovni svijet i dalje živi, ali ne i stari svijet iskustva. Što implicira da iako obrazovni sustavi još uvijek zadržavaju mnoge stare metode, svijet izvan tih sustava se drastično promijenio. To stvara jaz između načina na koji se formalno obrazovanje odvija i stvarnosti suvremenog života, gdje su nove tehnologije, mediji i globalna povezanost redefinirali kako ljudi doživljavaju i uče o svijetu. Napetost koja zbog toga nastaje za obje je funkcije - za obrazovanje i za iskustvo - važna, da, konstitutivna. Stoga, roditelji moraju postaviti granice i osigurati da njihova djeca koriste računalo na način koji je siguran i zdrav (Hentig, 2007). Kontrola vremena provedenog pred ekranom, kao i nadzor nad sadržajem kojemu su djeca izložena, ključni su za osiguravanje pozitivnog iskustva s tehnologijom. Računala su neizostavan alat u suvremenom odgoju i obrazovanju djece, ali njihova upotreba mora biti uravnotežena. Dok djeca mogu puno naučiti i zabaviti se koristeći računala, važno je osigurati da tehnologija ne preuzme njihov život. Pravilno vođenje i nadzor roditelja ključno je kako bi djeca mogla iskoristiti sve prednosti koje računala nude, a istovremeno ostala sigurna i zdrava.

### 3.1. Upotreba računalnih igrica u poticanju razvoja djece

Digitalne igre, koje su nekada bile smatrane isključivo sredstvom zabave, danas se sve više prepoznaju kao alat koji može pozitivno utjecati na razvoj djece (primjerice Minecraft, a danas Minecraft Education Edition ili Assassin's Creed koji danas ima Discovery Mode). Iako su ponekad na lošem glasu zbog potencijalnih negativnih utjecaja, poput prekomjernog vremena provedenog pred ekranom ili izloženosti neprimjerenom sadržaju, računalne igre mogu igrati važnu ulogu u poticanju kognitivnog, socijalnog i emocionalnog razvoja djeteta. Ključno je razumjeti kako i pod kojim uvjetima igre mogu pridonijeti zdravom razvoju djece.

Suvremene funkcionalne karakteristike (interaktivnost i prilagodljivost, simulacija i modeliranje stvarnog svijeta, učenje kroz igru, motivacijski elementi i sustavi nagrađivanja, suradnja i socijalna interakcija, proučavanje i eksperimentiranje, narativno učenje i pripovijedanje, kombinacija multimedijalnih elemenata, virtualna stvarnost (VR) i proširena stvarnost (AR), progresivno učenje kroz izazove) računalnih igara i simulacija pružaju mogućnost razvoja svih oblika znanja i učenja Matijević i Topolovčan (2017 prema Whitton 2010). Jedna od najvažnijih prednosti računalnih igara je njihov potencijal za razvoj kognitivnih vještina. Mnoge igre poput Age of Empires II: Definitive Edition, League of Legends ili StarCraft II zahtijevaju od igrača da koriste strategiju, rješavaju probleme i donose brze odluke, što može pomoći u razvoju kritičkog razmišljanja i logike. Primjerice, igrice koje uključuju zagonetke ili taktičke izazove potiču djecu da razmišljaju nekoliko koraka unaprijed, planiraju svoje poteze i predviđaju posljedice. Ovakav način razmišljanja može biti koristan ne samo u igrama, već i u stvarnim životnim situacijama gdje je potrebno brzo reagirati i rješavati probleme. Uz kognitivne vještine, računalne igre mogu pridonijeti i razvoju motoričkih sposobnosti. Igre poput Fortnitea ili Call of Duty zahtijevaju brze reflekse i koordinaciju oka i ruke, što može poboljšati motoričke vještine djeteta. Igre koje uključuju precizno ciljanje, brzo tipkanje ili koordinaciju različitih radnji mogu pomoći djeci da razviju brze reflekse i bolju fizičku koordinaciju. Ove vještine mogu biti korisne u svakodnevnim aktivnostima i pridonijeti općem razvoju djeteta.

Digitalne igre pružaju uvid u novi oblik socijalizacije, virtualnu socijalizaciju, a igrači međusobno surađuju kako bi osmislili vlastite likove, stvorili vlastite ciljeve igre, te izgradili digitalne svjetove (Medved, 2022). Iako online komunikacija ne može zamijeniti stvarne društvene interakcije, ona može biti korisna dopuna, posebno za djecu koja se teško snalaze u društvenim situacijama.

Osim kognitivnog i socijalnog razvoja, računalne igrice mogu imati pozitivan utjecaj i na emocionalni razvoj djece. Online igre mogu djeci pomoći da se razriješe napetosti i frustracije na način da uplove u svijet mašte i fantazija Puškarić (2022 prema Stupak, 2004). Igre često nude sigurno okruženje u kojem djeca mogu izraziti emocije, suočiti se s izazovima i nositi se s neuspjehom. Igranje igara može pomoći djeci da razviju strpljenje, upornost i osjećaj postignuća. Kada dijete savlada težak nivo u igri, ono osjeća ponos i zadovoljstvo, što može povećati samopouzdanje i motivaciju.

Međutim, važno je naglasiti da svi ovi potencijalni pozitivni učinci ovise o pravilnom odabiru igara i uravnoteženom vremenu provedenom u igri. Prema Puškarić (2022) roditelji bi trebali obratiti pozornost na vrste igara koje njihova djeca igraju. Igre koje sadrže nasilje ili neprimjeren sadržaj mogu imati negativan utjecaj na djecu i potaknuti nepoželjna ponašanja. Stoga je važno birati igrice koje su edukativne, kreativne i primjereno izazovne.

Računalne igre mogu biti moćan alat u poticanju razvoja djece ako se koriste na odgovoran način. Pravilno odabrane i balansirane igre mogu pomoći djeci da razviju kognitivne vještine, poboljšaju motoričke sposobnosti, steknu socijalne vještine i potaknu emocionalni razvoj. Kako bi se osiguralo da djeca izvuku maksimalnu korist iz igranja računalnih igrica, važno je postaviti jasna pravila, osigurati kvalitetan sadržaj i pratiti vrijeme koje djeca provode pred ekranom. Prema Rončević (2011) važno je optimalno ih rabiti iskorištavajući njihove prednosti i smanjivati njihove nedostatke na najmanju moguću mjeru, tada im se ne robuje, već se njima gospodari.

U konačnici, računalne igre mogu biti vrijedan dodatak tradicionalnim metodama obrazovanja i razvoja, obogaćujući djetetov svijet na nove i uzbudljive načine.

### 3.2. Uloga digitalnih igara za djecu s poteškoćama u razvoju

U posljednjih nekoliko desetljeća, razvoj računalnih igara postao je ključan alat u različitim područjima, uključujući terapiju i komunikaciju, osobito za djecu s poteškoćama u razvoju. Igranje određenih vrsta računalnih igara i videoigara se pokazala učinkovitim u liječenju određenih bolesti poput astme i dijabetesa Puškarić (2022, prema Kato, 2010; Ružić i sur., 2010; svi prema Labaš i sur., 2019). Od prvih jednostavnih videoigara kao što su Pong i Space Invaders, industrija računalnih igara doživjela je nevjerojatnu evoluciju. S napretkom tehnologije, igre su postale sofisticiranije, s bogatijim narativima, naprednijom grafikom i interaktivnošću koja omogućava igračima uranjanje u složene digitalne svjetove. Današnje igre koriste se umjetnom inteligencijom, virtualnom i proširenom stvarnošću, stvarajući iskustva koja su ne samo zabavna, već i duboko utjecajna na kognitivne i emocionalne procese korisnika. Jedan od najzanimljivijih razvojnih pravaca računalnih igara je njihova primjena kao dijagnostičko i terapijsko sredstvo Matijević i Topolovčan (2017). Igre se koriste u rehabilitaciji nakon ozljeda, za poboljšanje motoričkih sposobnosti, te u liječenju raznih psiholoških stanja, poput anksioznosti i depresije. No, njihova uloga u terapiji djece s poteškoćama u razvoju posebno je značajna. Djeca s autizmom, poremećajem hiperaktivnosti i deficita pažnje (ADHD), disleksijom i drugim poteškoćama često se susreću s izazovima u komunikaciji i socijalizaciji. Digitalne igre nude siguran i kontroliran prostor u kojem djeca mogu vježbati socijalne vještine, razvijati empatiju i učiti na načine koji su prilagođeni njihovim specifičnim potrebama. Prema Matijević i Topolovčan (2017) igranjem se stječu za život važne kompetencije - od govora i hodanja do različitih socijalnih i radnih vještina. Igre poput onih koje koriste princip igrifikacije terapijskih vježbi omogućuju djeci da kroz igru nauče kako se nositi s izazovima, komunicirati s drugima i razvijati svoje sposobnosti na način koji je za njih manje stresan i više motivirajući. Potpomognuta komunikacija (PK) zajedničko je ime za različite načine komunikacije i metoda koje potpomažu komunikaciju među ljudima. PK pomaže osobama s komunikacijskim teškoćama u razumijevanju drugih ili u izražavanju sebe samog, a često zapravo u kombinaciji i jednoga i drugog Thunberg i sur. (2018). Zatim, igre koje simuliraju društvene situacije omogućuju djeci s autizmom da vježbaju interakciju s drugima u sigurnom okruženju. Uz to, edukativne igre prilagođene za djecu s poteškoćama u razvoju pomažu im da usvajaju nova znanja i vještine na način koji je prilagođen njihovom tempu i sposobnostima. Prema Rončević (2011) za razliku od čovjeka, kompjutor je beskrajno 'strpljiv', 'taktičan' i 'uporan' u svojim nastojanjima da pomogne svakom učeniku". (Itković, 1997, str. 283)

Digitalne igre prilagođene djeci s poteškoćama u razvoju predstavljaju vrijedne alate koji pomažu u prevladavanju komunikacijskih i razvojnih izazova. Način komunikacije je, posao za najmanje dvije osobe Thunberg G. et al (2018). Osim toga, prema Bratković i Teodorović (2003) potrebno je biti otvorenog pogleda na budućnost i shvaćati inkluziju kao prigodu za razvoj kroz promjene. Vodeći se time, budi se svijest da digitalne igre, iako su u društvu često percipirane isključivo kao alat za zabavu, imaju ogroman neiskorišteni potencijal, posebno za djecu s poteškoćama u razvoju. Ove igre mogu biti od velike važnosti u terapijske svrhe, no zbog predrasuda i nedostatka svijesti, njihova uloga u poboljšanju komunikacijskih i kognitivnih vještina ostaje neiskorištena. Kako tehnologija nastavlja napredovati, potencijal za korištenje igara u terapijske svrhe samo će rasti, pružajući nova sredstva za podršku djeci i njihovim obiteljima u svakodnevnom životu.

### 3.3. Učestalost igranja računalnih igara kod djece predškolske dobi

U današnjem digitalnom dobu, računala, pametni telefoni i tablet uređaji postali su svakodnevni dio života većine obitelji, uključujući i one s djecom predškolske dobi. Dok su računalne igre nekada bile rezervirane uglavnom za stariju djecu i odrasle, sada se sve više susreću i među najmlađima. Ova promjena potiče rasprave među roditeljima, odgajateljima i stručnjacima o učestalosti igranja računalnih igara kod predškolske djece i njihovom utjecaju na razvoj djeteta. Prema Medved (2022) računalne igre do nedavno su bile predmetom mnogih stereotipa i isticali su se samo negativni utjecaji na fizičko i mentalno zdravlje igrača. Međutim, kasnija istraživanja su pokazala da ukoliko se one igraju preko razumne vremenske granice, mogu imati negativne učinke poput bilo kojeg drugog pretjerivanja, a ako se primjenjuju navike dobrog igranja (npr. prikladno vrijeme, okruženje i sl.) mogu se smatrati sigurnom aktivnošću. Jedan od glavnih razloga zašto se djeca predškolske dobi sve češće susreću s računalnim igrama jest jednostavna dostupnost tehnologije. Mnogi roditelji koriste digitalne uređaje kao alat za smirivanje ili zabavu djece, osobito u situacijama kada im je potrebno malo vremena za obavljanje drugih zadataka. Ova praksa može dovesti do povećanja vremena koje djeca provode igrajući računalne igre, što može imati i pozitivne i negativne posljedice na njihov razvoj. Igranje računalnih igara u predškolskoj dobi može imati određene pozitivne aspekte. Mnoge igre namijenjene ovoj dobnoj skupini su edukativne i osmišljene tako da potiču učenje kroz igru. Ove igre mogu pomoći djeci u razvijanju osnovnih vještina, kao što su prepoznavanje boja, oblika, brojeva i slova. Kroz interaktivne elemente, djeca mogu naučiti osnovne matematičke pojmove, razviti logičko razmišljanje i poboljšati koordinaciju oka i ruke. Pretjerano igranje računalnih igara može negativno utjecati na djetetov cjelokupni razvoj, osobito u predškolskoj dobi, koja je ključna za razvoj socijalnih, emocionalnih i motoričkih vještina. Djeca koja provode previše vremena pred ekranom mogu imati manje prilika za igru na otvorenom, koja je ključna za fizički razvoj i zdravlje. Također, smanjenje interakcije s vršnjacima i odraslima može ometati razvoj socijalnih vještina, empatije i sposobnosti rješavanja sukoba. No, prema Medved (2022) računalne igre pružaju uvid u novi oblik socijalizacije, virtualnu socijalizaciju, a igrači međusobno surađuju kako bi osmislili vlastite likove, stvorili vlastite ciljeve igre, te izgradili digitalne svjetove. Još jedan problem koji se javlja kod prekomjernog igranja računalnih igara je mogućnost stvaranja ovisnosti. Prema Puškarić (2022) djeca žive u dva svijeta, a to je svijet odraslih te njihov svijet tj. svijet mašte. Djeca biraju video igre jer su one zapravo neka vrsta spoja tih dvaju svjetova koji zahvaljujući tehnološkim dostignućima nude oživljavanje dječje mašte i

omogućuje im da aktivno sudjeluju u njemu Puškarić (2022 prema Brčić, 2020). Roditelji i odgajatelji imaju ključnu ulogu u određivanju koliko vremena djeca predškolske dobi provode igrajući digitalne igre. Odgajati djecu i biti uspješan roditelj prava je umjetnost, pogotovo danas kada zbog stalnih promjena u društvu više nitko nije siguran kako pripremiti svoje dijete za ovaj svijet kojega se svi plašimo (Bebek i Santini, 2012). Vrijeme provedeno pred ekranom treba biti ograničeno i uravnoteženo s drugim aktivnostima koje su važne za djetetov razvoj, poput fizičke igre, čitanja, crtanja i socijalne interakcije. Također je važno pažljivo birati igre koje su primjereno odabrane za dob djeteta i koje promiču pozitivne vrijednosti i vještine. Učestalost igranja računalnih igara kod djece predškolske dobi raste zbog sve veće prisutnosti tehnologije u svakodnevnom životu. Iako digitalne igre mogu imati edukativne i razvojne koristi, važno je osigurati da njihova upotreba bude umjerena i uravnotežena s drugim aspektima djetetovog života. Roditelji i odgajatelji moraju preuzeti aktivnu ulogu u praćenju i reguliranju vremena koje djeca provode igrajući računalne igre, kako bi se osiguralo da tehnologija bude korisno sredstvo, a ne prepreka zdravom razvoju djeteta.



## **4. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA**

Za potrebe izrade ovog diplomskog rada kreirana su anketna pitanja koja su ranije ciljano isplanirana, kako bi se dobili što relevantniji podatci o stvarnom utjecaju digitalnih igara na djecu. Zaključci istraživanja obradit će se statistički, te će se iskazivati u postotcima i prikazivati priloženim tablicama u tekstu.

### **4.1. Cilj istraživanja**

Cilj ovog istraživanja je ispitati percepcije i stavove roditelja o utjecaju digitalnih igara na djecu, s posebnim naglaskom na različite aspekte razvoja djeteta, uključujući kognitivni, socijalni, emocionalni i fizički razvoj.

Istraživanje ima za cilj identificirati kako roditelji doživljavaju pozitivne i negativne aspekte digitalnih igara, te utvrditi čimbenike koji utječu na njihovo mišljenje o primjerenosti i učestalosti korištenja digitalnih igara kod djece.

### **4.2. Istraživačka pitanja**

1. Koje su percepcije roditelja o utjecaju digitalnih igara na kognitivni razvoj djece?
2. Kako roditelji percipiraju utjecaj digitalnih igara na socijalne vještine i emocionalni razvoj djece?
3. Što roditelji smatraju pozitivnim, a što negativnim aspektima korištenja digitalnih igara kod djece?
4. Koji čimbenici utječu na stavove roditelja o primjerenosti i učestalosti korištenja digitalnih igara kod djece?

### 4.3. Uzorak istraživanja

Uzorak se sačinjavao od sto ispitanika, roditelja predškolske djece u dobi od ispod 25 godina do starijih od 50 godina. Od kojih su, njih 87% sačinjavale žene, majke, dok je 13% muškaraca, očeva.

Stupanj obrazovanja ispitanika iskazan u postotcima je ovakav: srednjoškolsko obrazovanje 23%, viša škola ili stručni studij 32%, visoka škola ili sveučilišni studij 39% i poslijediplomski studij 6%.

Jedno dijete, ima 32% ispitanika, roditelja koji imaju dvoje djece je 49%. Troje djece ima 14% ispitanika, 1% ima četvero, a pet ili više djece ima 4% ispitanika.

Ako ispitanik ima više djece, što bi po rezultatima ankete bilo njih 68%, trebali su odabrati jedno dijete za koje će označiti dob, ali i na koje će se odnositi svi daljnji odgovori u anketi za ovo istraživanje.

Odabrana dob djece od strane ispitanika jest: jedna godina 6%, dvije godine 10% i tri godine 10%, dok je dijete od četiri godine izabralo njih 6%, 11% je djece od pet godina, šestogodišnjaka ima 13%, a najveći postotak od čak njih 44% se odnosi na djecu koja imaju više od šest godina. Anketa se u 62% slučajeva odnosila na djecu muškog spola, dok se na djecu ženskog spola odnosilo 38% odgovora.

**Tablica 1.** Prikaz rezultata o spolu ispitanika

<i>Spol ispitanika:</i>	<i>N</i>	<i>Postotak:</i>
Ženski spol	87	87
Muški spol	13	13

Sudionica ovog istraživanja ženskog spola je 87%, dok je muškaraca 13%. Odnosno u ovom istraživanju sudjelovalo je 100 roditelja predškolske djece što znači da je broj ispitanika jednak postotku.

**Tablica 2.** Prikaz dobi ispitanika

<i>Dob ispitanika:</i>	<i>N / Postotak:</i>
Do 25 godina	9
Od 26 do 30 godina	23
Od 31 do 35 godina	21
Od 36 do 40 godina	18
Od 41 do 45 godina	11
Od 46 do 50 godina	8
Stariji od 50 godina	10

\*Broj ispitanika je jednak postotku.

Starosna dob roditelja proteže se od ispod 25 do preko 50 godina. Prema priloženoj tablici može se jasno iščitati da je najviše roditelja u godinama između 26 i 30 godina, dok je najmanji broj ispitanika u životnoj dobi između 46 i 50 godina. Ovakvi rezultati nisu začuđujući jer mnogi ljudi u toj dobi već postižu značajnu stabilnost u svom životu. Biološki, ovo je razdoblje kada su šanse za zdravu trudnoću najbolje, a ekonomska i profesionalna stabilnost često omogućuje bolje pripreme za roditeljstvo. Uz to, društvene norme i osobni izbori također igraju ulogu u donošenju odluke o roditeljstvu u ovoj fazi života.

**Tablica 3.** Stručna sprema ispitanika

<i>Stručna sprema ispitanika:</i>	<i>N / Postotak:</i>
Srednjoškolsko obrazovanje	23
Viša škola ili stručni studij	32
Visoka škola ili sveučilišni studij	39
Poslijediplomski studij	6
Ukupno	100

\*Broj ispitanika je jednak postotku.

Kad je u pitanju stručna sprema ispitanika, iz tablice se može iščitati da su roditelji u najvećem postotku od 39% završili visoku školu ili sveučilišni studij. Nadalje, 32 % roditelja završilo je višu školu ili stručni studij, dok 23% roditelja ima srednjoškolsko obrazovanje. Svega 6% roditelja je završilo poslijediplomske studije.

#### **4.4. Vrijeme istraživanja**

Istraživanje je provedeno tijekom srpnja i kolovoza 2024. godine.

#### **4.5. Postupci i instrument istraživanja**

Istraživanje je provedeno preko platforme Google Forms.

Anketa se distribuirala preko društvenih mreža, mobilnih aplikacija, ali i personaliziranim putem i poticajem.

Iako je anketa provedena online, te je poznat podatak da su ispitanici sa šireg Splitskog područja, specifični odgovori nisu povezani s individualnim lokacijama kako bi se osigurala privatnost i anonimnost sudionika.

Upitnik se sastoji od sljedećih dijelova:

1. Opći podatci o ispitaniku
2. Skala procjene prisutnosti digitalne igre u djetetovom životu
3. Skala procjene kvalitete digitalnih igara koje dijete najčešće igra
4. Skala procjene promjena u ponašanju ili raspoloženju djeteta nakon što igra određene digitalne igre
5. Skala procjene korištenja sigurnosnih alata za digitalne igre
6. Iznošenje stavova roditelja o utjecaju digitalnih igara na djecu

U prvom dijelu upitnika, opći podatci o ispitaniku, sastoji se od šest pitanja, a njima se žele prikupiti podatci o općim karakteristikama roditelja kao što su dob, spol, stručna sprema i broj te dob djece. Prikupljanje ovih podataka pomaže bolje razumjeti kontekst u kojem su odgovori dani i omogućuje precizniju interpretaciju rezultata.

U drugom dijelu upitnika, skala procjene prisutnosti digitalne igre u djetetovom životu, obuhvaća sedamnaest varijabli gdje roditelji označavaju istinitost određene tvrdnje u frekvencijskim oznakama koje se koriste za opisivanje učestalosti određenih radnji ili događaja. Varijable su sljedeće: učestalost dopuštanja digitalne igre na korištenje djetetu, ključni faktori u odluci o dopuštanju ili ograničenju vremena koje dijete provodi igrajući digitalne igre, učestalost djetetovih priča o doživljaju digitalne igre, učestalost djetetovih snova povezanih s digitalnom igrom ili priče u snovima o istoj, učestalost igranja digitalne igre za vrijeme jela, učestalost djetetovog igranja digitalne igre za vrijeme obavljanja nužde, učestalost djetetovog igranja digitalne igre pred polazak iz kuće, učestalost djetetove

svakodnevne potrebe za igranjem digitalnih igara, učestalost djetetovog igranja digitalnih igara zajedno s roditeljima, učestalost igranja digitalnih igara za vrijeme putovanja, učestalost igranja digitalnih igara prije spavanja, promjena djetetovog interesa za druge igračke ili aktivnosti zbog igranja digitalnih igara, učestalost igranja online digitalnih igara s drugima, korištenje vlastitog ili mobitela roditelja za igranje digitalnih igara, učestalost djetetove digitalne igre na PlayStationu i učestalost djetetove digitalne igre na tabletu.

U trećem dijelu upitnika, skala procjene kvalitete digitalnih igara koje dijete najčešće igra se ispitala kroz varijablu: vrsta digitalnih igara koje dijete najčešće igra, ali i kroz provjeru roditeljske upućenosti u sadržaj digitalnih igara koje dijete igra.

U četvrtom dijelu upitnika, skala procjene promjena u ponašanju ili raspoloženju djeteta nakon što igra određene digitalne igre. Ovaj se dio sastoji od tri varijable kojima su se ispitali roditelji o utjecaju digitalnih igara na kognitivni, socijalni te emocionalni razvoj i fizičko zdravlje. Također, ispitalo se i stjecanje znanja ili vještina igranjem digitalnih igara. Varijable su sljedeće: rješavanje problema, pamćenje, socijalizacija, gdje je ponuđena mogućnost mišljenja kako dijete nije steklo niti jednu vještinu ili mogućnost odabira da dijete ne igra digitalne igre.

Peti dio upitnika, skala procjene korištenja sigurnosnih alata za digitalne igre. Ovaj se dio sastoji od šest varijabli kojima su se ispitali roditelji kako procjenjuju vlastito poznavanje sigurnosnih alata te također procjenjuju vlastitu efikasnost pri korištenju istih. U ovom dijelu upitnika je postavljeno pitanje u svrhu poboljšanja regulacije i nadzora digitalnih igara, a varijable su bile sljedeće: strože stručno ocjenjivanje sadržaja, obavezne roditeljske kontrole, edukacija roditelja, zakonodavni okvir, suradnja s vrtićima/školama, podrška istraživanju od strane državnih tijela te brzi odgovori na prijave.

Šesti dio upitnika, iznošenje stavova roditelja o utjecaju digitalnih igara na djecu. Ovaj dio sastoji se od jednog pitanja otvorenog tipa, kojim se nastoji prikupiti detaljniji i dublji uvidi u mišljenja, osjećaje i stavove ispitanika. Ovakva pitanja omogućavaju sudionicima da izraze svoje misli na način koji ne bi bio moguć s pitanjima zatvorenog tipa (s ograničenim odgovorima). Ovo može pružiti vrijedne informacije koje nisu predviđene unaprijed, otkriti nove perspektive ili probleme te omogućiti bolje razumijevanje složenosti stavova i iskustava. U prilogu dva su odgovori ispitanika na posljednje anketno pitanje: „Za kraj, napišite svoje mišljenje o utjecaju digitalne igre na dijete.“

#### 4.6. Rezultati istraživanja

**Tablica 4.** Prikaz broja djece ispitanika

<i>Broj djece:</i>	<i>N / Postotak:</i>
jedno	32
dvoje	49
troje	14
četvero	1
Pet ili više	4

\*Broj ispitanika je jednak postotku.

Kod prikaza broja djece ispitanika, vidljivo je da se roditelji u postotku od 49% odlučuju na dvoje djece, dok su roditelji s četvero djece tek u omjeru s 1% ispitanika.

**Tablica 5.** Prikaz raspodjele rezultata na svim varijablama skale *Učestalost dopuštanja digitalne igre na korištenje djetetu*

<i>Učestalost:</i>	<i>N / Postotak:</i>
Nikad	16
Rijetko (jednom tjedno ili manje)	25
Ponekad (2-3x tjedno)	26
Često (više od 3x tjedno)	18
Svakodnevno	15

\*Broj ispitanika je jednak postotku.

Uvidom u prosječan rezultat svake varijable navedene skale, može se zaključiti da je neznatna razlika između najvećeg broja roditelja koji sačinjava 26% koji ponekad (2-3x tjedno) dozvoljavaju korištenje digitalnih igara djeci i ispitanika koji rijetko (jednom tjedno ili manje) dozvoljavaju korištenje digitalnih igara djeci, njih 25%.

Također, valja istaknuti i neznatnu razliku kod ispitanika koji se izjašnjavaju kako nikad ne dozvoljavaju korištenje digitalnih igara svojoj djeci, njih 16% i broj ispitanika koji svakodnevno dozvoljavaju korištenje digitalnih igara.

Ove brojke pokazuju da su stavovi roditelja polarizirani: dok neki roditelji u potpunosti izbjegavaju digitalne igre, drugi ih smatraju prihvatljivim dijelom svakodnevnog života svoje djece. To također sugerira da su roditelji podijeljeni oko toga koliko su digitalne igre korisne ili štetne za djecu, ovisno o njihovim osobnim uvjerenjima, iskustvima ili informiranosti o utjecaju igara.

**Tablica 6.** Prikaz raspodjele rezultata na svim varijablama skale *Procjene prisutnosti digitalne igre u djetetovom životu*

	<i>Nikad</i> <i>N</i>	<i>Rijetko</i> <i>N</i>	<i>Ponekad</i> <i>N</i>	<i>Često</i> <i>N</i>	<i>Uvijek</i> <i>N</i>
Dijete priča o doživljaju digitalne igre.	20	23	38	16	3
Dijete sanja digitalnu igru i priča u snu.	70	18	10	2	0
Dijete igra digitalnu igru za vrijeme jela.	82	9	7	2	0
Dijete igra digitalnu igru za vrijeme obavljanja nužde.	87	3	6	3	1
Dijete prije polaska iz kuće igra digitalnu igru.	63	19	13	5	0
Dijete svaki dan mora igrati digitalnu igru	60	13	19	7	1
Dijete zajedno s roditeljima igra digitalne igre.	49	17	20	9	5
Za vrijeme putovanja dijete igra digitalne igre.	58	15	20	4	3
Prije spavanja dijete igra digitalne igre.	62	16	16	4	2
Dijete mijenja interes za druge igračke ili aktivnosti zbog igranja digitalnih igara.	41	25	22	9	3
Dijete igra online digitalne igre s drugima.	63	13	11	11	2
Dijete koristi mobitel roditelja za igranje digitalnih igara.	51	13	22	5	9
Dijete ima vlastiti mobitel za igranje digitalnih igara.	67	3	9	3	18
Dijete igra digitalne igre na PlayStationu.	65	10	11	6	8
Dijete igra digitalne igre na tabletu.	75	13	11	0	1

\*Broj ispitanika je jednak postotku.

Analizirajući tablicu koja prikazuje učestalost određenih ponašanja djece u vezi s digitalnim igrama, možemo doći do važnih zaključaka o tome kako i kada djeca koriste ove tehnologije, te kakve su moguće posljedice tih navika.

Pričanje o digitalnim igrama jedno je od ponašanja koje se ispituje. Prema rezultatima, značajan broj djece ponekad (38%) priča o svojim doživljajima u digitalnim igrama, dok manji broj to radi često (16%) ili uvijek (3%). Ovi podaci sugeriraju da digitalne igre zauzimaju značajno, ali ne dominantno mjesto u razgovorima djece. Igre su očito tema interesa, ali ne preuzimaju u potpunosti dječju komunikaciju. Sanjanje digitalnih igara i pričanje o njima u snu izrazito je rijetko.

70% djece nikada ne sanja o digitalnim igrama niti priča o njima u snu, što je pozitivan znak da igre ne prožimaju njihove snove ili podsvijest. Ovaj podatak može ukazivati na to da, unatoč učestalom igranju, igre ne zauzimaju toliko mjesta u dječjem umu kada nisu aktivno uključeni u igru.

Kada je riječ o igranju digitalnih igara za vrijeme jela, većina djece (82%) nikada ne prakticira ovu naviku, što ukazuje na postojanje određenih granica u korištenju tehnologije unutar obitelji. Roditelji očito uspijevaju održati tradicionalne obiteljske aktivnosti, poput zajedničkih obroka, bez ometanja digitalnih uređaja. Sličan trend vidimo i kod igranja igara za vrijeme obavljanja nužde, gdje velika većina djece (87%) nikada ne koristi digitalne uređaje u ovoj situaciji.

Navika igranja digitalnih igara prije polaska iz kuće također nije široko rasprostranjena. 63% djece ne igra igre prije nego što napusti kuću, što sugerira da igre ne ometaju njihove jutarnje rutine. Ovo može biti rezultat roditeljskih ograničenja ili jednostavno preferencija djece da se fokusiraju na pripreme za dnevne aktivnosti. Zanimljivo je primijetiti da potreba za svakodnevnim igranjem digitalnih igara nije prisutna kod većine djece (60%), što ukazuje na to da kod većine nema znakova ovisničkog ponašanja.

Međutim, 7% djece pokazuje potrebu za svakodnevnim igranjem, što može biti pokazatelj povećane ovisnosti o digitalnim igrama i potencijalno zabrinjavajući znak za roditelje i pedagoge.

Roditeljsko sudjelovanje u igranju digitalnih igara zajedno s djecom također nije uobičajeno, budući da skoro polovina djece (49%) nikada ne igra igre s roditeljima. Ovo može ukazivati na to da digitalne igre nisu često korištene kao obiteljska aktivnost. Ipak, određeni broj roditelja povremeno igra igre sa svojom djecom, što može doprinijeti boljoj kontroli nad sadržajem igara i pozitivnijem iskustvu igranja. Igranje igara tijekom putovanja je nešto češće, s 20% djece koja ponekad koriste digitalne igre za zabavu u ovim situacijama. Igre



tijekom putovanja mogu biti koristan alat za zabavu i održavanje pažnje djece, ali važno je osigurati da to ne postane dominantna aktivnost.

Prije spavanja, 62% djece ne igra digitalne igre, što je dobar pokazatelj da su roditelji možda svjesni važnosti ograničenja korištenja tehnologije u vrijeme kada se djeca trebaju opuštat i pripremati za san.

Ipak, dio djece (4% često, 2% uvijek) i dalje igra igre prije spavanja, što može negativno utjecati na kvalitetu njihovog sna. Promjena interesa za druge aktivnosti ili igračke zbog digitalnih igara također je prisutna kod neke djece. Iako većina (41%) ne mijenja svoje interese zbog igara, značajan broj djece (22% ponekad, 9% često) pokazuje znakove da digitalne igre preuzimaju vodstvo nad drugim oblicima zabave. Ova promjena može biti znak prekomjernog utjecaja digitalnih igara na dječji razvoj i socijalizaciju. Što se tiče igranja online igara s drugima, većina djece (63%) to ne prakticira, što ukazuje na to da online komponenta igara nije dominantna u njihovim životima. Međutim, postoji postotak djece koja ponekad (11%) ili često (11%) igraju online, što može pružiti prilike za socijalnu interakciju, ali i izazvati zabrinutost zbog izloženosti online sadržaju.

Zanimljivo je primijetiti da većina djece (51%) ne koristi mobitele roditelja za igranje, iako značajan broj (22%) to ponekad radi. Ovo može ukazivati na to da su mobiteli roditelja povremeno dostupni za igru, što može biti rezultat praktičnosti ili roditeljske popustljivosti.

Kada je riječ o posjedovanju vlastitih uređaja za igranje, 67% djece nema vlastiti mobitel, ali 18% djece uvijek ima pristup vlastitom uređaju za igranje. Ovo može ukazivati na razlike u socio-ekonomskom statusu ili različitim odgojnim praksama roditelja. PlayStation i tableti nisu široko korišteni, budući da djeca uglavnom ne igraju igre na ovim uređajima, što može ukazivati na preferencije prema drugim platformama ili jednostavno ograničen pristup.

Generalno gledano, tablica nam pruža uvid u to da djeca uglavnom koriste digitalne igre na umjeren način, uz određena ograničenja i pravila koja postavljaju roditelji. Igre su prisutne u dječjim životima, ali ne preuzimaju potpuno kontrolu nad njihovim svakodnevnim aktivnostima.

Postoje pojedinačni slučajevi djece koja pokazuju znakove veće ovisnosti ili uključivanja u igre, što može zahtijevati dodatnu pažnju i intervenciju roditelja ili stručnjaka.

Ova analiza može biti korisna za roditelje, pedagoge i stručnjake u procjeni utjecaja digitalnih igara na djecu te u donošenju odluka o tome kako najbolje upravljati vremenom koje djeca provode uz digitalne igre, kako bi se osigurao njihov zdrav razvoj i dobrobit.

Ključna stavka za razumijevanje digitalnog utjecaja na razvoj i dobrobit djeteta jest procjena kvalitete igara koje dijete najčešće igra. Prema Bates (2004) kvaliteta je mantra o kojoj je lako pričati, ali ju je teško postići. Važno je analizirati sadržaj igara kako bi se osigurala njihova prikladnost za dob djeteta, uključujući aspekte poput nasilja, jezika i obrazovnih vrijednosti. Također, trebamo razmotriti kako igre utječu na emocionalno i socijalno zdravlje djeteta, te jesu li poticajne za kreativnost i rješavanje problema. Kvalitetne igre mogu pružiti prilike za razvoj vještina i učenje, dok loše odabrane igre mogu imati negativne posljedice. Stoga je preporučljivo redovito pratiti i ocjenjivati igre koje dijete igra kako bi se osigurala njihova sigurnost i pogodnost.

**Tablica 7.** Prikaz raspodjele rezultata na svim varijablama *Vrste digitalnih igara koje dijete najčešće igra*

<i>Vrste digitalnih igara:</i>	<i>N / Postotak:</i>
Puzzle igre	32
Strateške igre	23
Sportske igre	24
Action igre	27
RPG (igra uloga)	4
Simulacijske igre	14
Obrazovne igre	45
Moje dijete ne koristi digitalne igre.	7

\*Broj ispitanika jednak je postotku.

Prema dobivenim rezultatima, obrazovne igre zauzimaju vodeće mjesto s 45% ispitanika. Ova visoka zastupljenost sugerira da roditelji i djeca prepoznaju važnost igara koje nude obrazovne koristi. Obrazovne igre često nude interaktivno učenje kroz zabavu, što može biti izuzetno korisno za akademski i kognitivni razvoj djece. Drugo mjesto po popularnosti zauzimaju puzzle igre s 32% ispitanika. Puzzle igre su poznate po tome što potiču razmišljanje i rješavanje problema, te doprinose razvoju kognitivnih vještina kod djece. Njihova sposobnost da izazovu intelektualnu angažiranost čini ih atraktivnim izborom među djecom. Action igre i sportske igre slijede s 27% i 24% ispitanika. Action igre pružaju uzbudljive i dinamične trenutke, dok sportske igre omogućavaju djeci da se upuste u virtualne sportske izazove. Obje vrste igara nude različite oblike angažmana, od brze reakcije do razumijevanja sportskih pravila. Strateške igre također su popularne, s 23% ispitanika koji ih preferiraju. Ove igre zahtijevaju planiranje i donošenje odluka, što može pomoći u razvoju strateškog razmišljanja. S druge strane, simulacijske igre s 14% i RPG (igre uloga) sa samo

4% ispitanika, pokazuju manju popularnost. Simulacijske igre nude iskustvo koje oponaša stvarne situacije, dok RPG igre omogućuju duboko uranjanje u priče i karakterizacije, ali možda nisu tako široko prihvaćene. Na kraju, samo 7% ispitanika navodi da njihovo dijete ne koristi digitalne igre. Ova mala brojka može ukazivati na to da je upotreba digitalnih igara uobičajena i da je prisutna u većini kućanstava.

**Tablica 8.** Prikaz samoprocjene roditeljskog poznavanja sadržaja digitalnih igara koje dijete igra

<i>Poznavanje sadržaja:</i>	<i>N / Postotak:</i>
Vrlo dobro	51
Umjereno	33
Slabo	9
Nimalo	7

\*Broj ispitanika jednak je postotku.

Prema analiziranim podacima, 51% ispitanika ocjenjuje svoje poznavanje sadržaja digitalnih igara kao "Vrlo dobro". Ova visoka brojka sugerira da većina roditelja ima duboko razumijevanje i informacije o igrama koje njihova djeca koriste.

Ispitani roditelji, vjerojatno redovito prate igre, istražuju njihov sadržaj i provode vrijeme s djecom kako bi razumjeli utjecaj igara na njihovu razvojnu fazu. Ova razina angažiranosti može značiti da su roditelji svjesni obrazovnih, zabavnih, i potencijalno štetnih aspekata digitalnih igara.

33% ispitanika ocjenjuje svoje poznavanje kao "Umjereno". Ovi roditelji možda imaju osnovno razumijevanje sadržaja, ali nisu u potpunosti upućeni u sve detalje. Moguće je da se oslanjaju na opće preporuke ili obiteljske smjernice, ali ne istražuju u dovoljnoj mjeri specifične aspekte svake igre. Ova kategorija ukazuje na potrebu za dodatnim informiranjem i edukacijom o digitalnim igrama kako bi se postiglo dublje razumijevanje. 9% ispitanika ocjenjuje svoje poznavanje kao "Slabo". Ova situacija može dovesti do nezadovoljstva i zabrinutosti zbog nedostatka kontrole nad sadržajem koji djeca konzumiraju. Povećanje svijesti i pružanje dodatnih resursa može pomoći u poboljšanju razumijevanja i angažmana.

Postotak od 7% ispitanika, ocjenjuje svoje poznavanje kao "Nimalo", što ukazuje na vrlo nizak stupanj poznavanja sadržaja digitalnih igara među nekim roditeljima. Ova situacija može predstavljati ozbiljan problem jer roditelji s niskim poznavanjem možda nisu svjesni

potencijalnih štetnih sadržaja ili nedostataka u igricama koje njihova djeca koriste. Hitna edukacija i resursi potrebni su kako bi se poboljšala razina svijesti i zaštitila djeca.

Rezultat analize pokazuje da većina roditelja ima dobar ili vrlo dobar uvid u sadržaj digitalnih igara, što je ohrabrujuće. Međutim, značajan postotak roditelja još uvijek pokazuje umjereno ili slabo razumijevanje, što ukazuje na potrebu za dodatnom edukacijom i resursima. Povećanje informiranosti i angažmana roditelja može pridonijeti boljoj zaštiti djece i osigurati da digitalne igre doprinose njihovom zdravom razvoju.

Digitalne igre igraju značajnu ulogu u svakodnevnom životu djece, a njihov utjecaj na ponašanje i raspoloženje može biti značajan. Nakon igranja određenih digitalnih igara, primjetne su različite promjene koje mogu varirati od pozitivnih do negativnih. Kada djeca igraju igre koje su obrazovne ili poticajne, često se mogu primijetiti pozitivne promjene u ponašanju i raspoloženju. Računalne igrice mogu doprinijeti i razvoju samopoštovanja kod djece (Zubović, 2020). Igre koje potiču kreativnost, rješavanje problema ili suradnju mogu unaprijediti samopouzdanje i razvoj socijalnih vještina. Djeca se mogu osjećati motiviranija i zadovoljnija jer igre pružaju osjećaj postignuća i uspjeha. Osim toga, obrazovne igre često nude priliku za učenje na zabavan način, što može poboljšati akademske performanse i razviti pozitivne stavove prema učenju.

Igranje nasilnih ili uzbudljivih igara može dovesti do promjena u ponašanju i raspoloženju koje nisu uvijek poželjne. Nakon igranja ovakvih igara, djeca mogu pokazivati znakove povećane agresivnosti, razdražljivosti ili nemira. Ove igre mogu stimulirati uzbuđenje i stres, što može utjecati na njihovu sposobnost da se smire i koncentriraju u svakodnevnim aktivnostima.

Dugotrajno izlaganje nasilnim sadržajima može također povećati sklonost ka nasilnom ponašanju i smanjiti empatiju prema drugima. Kod djece koja su ovisna o video igrama, koja učestalo i dugotrajno igraju igre može se razviti depresija. Kod njih dolazi do prestimuliranosti dopaminom, te nakon igranja često mogu biti mrzovoljna, tužna, lijena i nezainteresirana za stvari i događaje oko sebe, jer im to ne pruža istu razinu stimulacije i osjećaj sreće (Medved, 2022). Važno je da roditelji i odgajatelji budu svjesni sadržaja digitalnih igara koje djeca igraju i prate promjene u njihovom ponašanju i raspoloženju.

Redovito razgovaranje s djecom o njihovim iskustvima u igranju igara može pomoći u razumijevanju kako igre utječu na njih. Također, postavljanje granica i odabir prikladnih igara može značajno pridonijeti pozitivnom utjecaju digitalnih igara na djecu.

**Tablica 9.** Skala procjene utjecaja digitalnih igara na dijete

	<i>Pozitivan</i>	<i>Neutralan</i>	<i>Negativan</i>
Kognitivni razvoj (npr. problemi, strategije)	33	43	24
Socijalni razvoj (npr. komunikacija, suradnja)	17	40	43
Emocionalni razvoj (npr. upravljanje emocijama, stres)	8	41	51
Fizičko zdravlje (npr. sjedenje pred ekranom, tjelesna aktivnost)	7	31	62

Prema podacima, 33% ispitanika smatra da digitalne igre imaju pozitivan utjecaj na kognitivni razvoj djece, uključujući probleme i strategije. Ove igre često potiču razvoj vještina kao što su rješavanje problema i strateško razmišljanje, što može biti korisno za mentalni razvoj djece.

Međutim, 43% ispitanika ocjenjuje utjecaj kao neutralan, sugerirajući da igre mogu imati mješovite rezultate u ovom području. 24% ispitanika smatra da digitalne igre imaju negativan utjecaj na kognitivni razvoj, što može ukazivati na moguće probleme kao što su prekomjerno oslanjanje na igre za mentalne izazove ili smanjena sposobnost rješavanja problema u stvarnom životu.

Nadalje, utjecaj digitalnih igara na socijalni razvoj prikazuje veće nesuglasice. Samo 17% ispitanika smatra da igre imaju pozitivan utjecaj na socijalni razvoj, uključujući komunikaciju i suradnju. Ovo može biti povezano s mogućnostima koje igre nude za timsku igru i interakciju s vršnjacima.

40% ispitanika ocjenjuje utjecaj kao neutralan, što sugerira da igre mogu imati različite učinke na socijalne vještine, ovisno o vrsti igre i kontekstu igranja.

43% ispitanika, vidi negativan utjecaj, što može ukazivati na probleme poput smanjenja stvarnih socijalnih interakcija i povećane socijalne izolacije.

Kada je riječ o emocionalnom razvoju, 8% ispitanika vjeruje da digitalne igre imaju pozitivan utjecaj na upravljanje emocijama. Ovaj manji postotak može ukazivati na specifične igre koje pomažu djeci u emocionalnom izražavanju i regulaciji. 41% ispitanika ocjenjuje utjecaj kao neutralan, dok 51% ispitanika smatra da igre imaju negativan utjecaj na emocionalni razvoj. Ove negativne percepcije mogu se povezati s povećanjem stresa,

frustracije i problema u upravljanju emocijama kao rezultat nasilnih ili uzbudljivih sadržaja. Posljednji aspekt koji se analizira je fizičko zdravlje. Samo 7% ispitanika smatra da digitalne igre imaju pozitivan utjecaj na fizičko zdravlje, što je neobično nisko i može ukazivati na nedostatak igre koja potiče tjelesnu aktivnost. 31% ispitanika vidi utjecaj kao neutralan, dok 62% ispitanika ocjenjuje utjecaj kao negativan.

Ova visoka brojka odražava zabrinutost zbog dugotrajnog sjedenja pred ekranom i smanjenog fizičkog kretanja, što može dovesti do problema s očima, bolova u leđima i općeg smanjenja tjelesne aktivnosti.

**Tablica 10.** Prikaz raspodjele rezultata na svim varijablama skale *Vještine ili znanja koje je dijete steklo igrajući digitalne igre*

<i>Stechene vještine ili znanja:</i>	<i>N</i>
Rješavanje problema	43
Pamćenje	48
Socijalizacija	8
Nije steklo niti jednu vještinu.	19
Dijete se ne igra digitalnih igara.	20

\*Broj ispitanika predstavlja odabirane solucije koji su roditelji označili, a imali su mogućnost višestrukog odabira.

Prema procjeni roditelja, najčešće isticane vještine koje djeca stječu igrajući digitalne igre su pamćenje i rješavanje problema. Točne brojke pokazuju da 34.8% roditelja vjeruje da igre pozitivno utječu na pamćenje, dok 31.2% smatra da igre pomažu u razvoju sposobnosti rješavanja problema. Ova percepcija može biti posljedica sveprisutnog vjerovanja da igre često zahtijevaju strategijsko razmišljanje, planiranje i zadržavanje informacija, što može poboljšati kognitivne funkcije kod djece. S druge strane, socijalizacija kao korist iz digitalnih igara prepoznaje se samo kod 5.8% roditelja. Ovaj nizak postotak može ukazivati na uvjerenje da digitalne igre nisu značajne za razvoj društvenih vještina ili možda roditelji smatraju da socijalizacija više proizlazi iz drugih aktivnosti, poput interakcije u stvarnom životu.

Osim toga, 13.8% roditelja vjeruje da djeca ne stječu nikakve vještine igrajući digitalne igre. Također je značajno da 14.5% ispitanika navodi kako njihova djeca ne igraju digitalne igre. Ovaj podatak pokazuje da značajan broj roditelja nije izložen utjecaju digitalnih igara u obrazovanju i razvoju djece, što može imati utjecaj na interpretaciju i generalizaciju rezultata ankete.

Dakle, roditelji prepoznaju pozitivne aspekte digitalnih igara u razvoju kognitivnih vještina poput pamćenja (48%) i rješavanja problema (43%). Međutim, postoji i značajan broj onih koji su skeptični ili smatraju da igre ne donose značajne prednosti, dok neki roditelji nisu uopće uključeni u ovu vrstu aktivnosti.

**Tablica 11.** Prikaz rezultata roditeljske samoprocjene razine znanja u poznavanju sigurnosnih alata za digitalne igre

Tvrdnje	<i>N / Postotak:</i>
Nisam upoznat/a s tim alatima.	15
Imam osnovno znanje u poznavanju alata.	57
Dobro sam upoznata s alatima i znam ih koristiti.	28
Stručnjak/inja sam za sigurnosne alate za digitalne igre.	0

\*Broj ispitanika jednak je postotku.

Tablica 11 prikazuje kako roditelji procjenjuju svoje znanje o sigurnosnim alatima za digitalne igre. Od ukupnog broja ispitanika:

- 15% roditelja priznaje da nije upoznato s ovim alatima.
- 57% roditelja ima osnovno znanje, što sugerira da su svjesni postojanja tih alata, ali nisu nužno sigurni kako ih učinkovito koristiti.
- 28% roditelja smatra da dobro poznaje ove alate i zna ih koristiti.
- 0% roditelja se izjasnilo kao stručnjak u korištenju sigurnosnih alata.

Ovi rezultati pokazuju da većina roditelja posjeduje barem osnovno znanje o sigurnosnim alatima, ali postoji značajan dio njih koji ili nisu dovoljno informirani ili se ne osjećaju sigurnima u svojoj sposobnosti da te alate koriste na stručan način.

**Tablica 12.** Prikaz rezultata roditeljske samoprocjene u efikasnosti korištenja sigurnosnih alata za digitalne igre kod svog djeteta

Tvrdnje	<i>N / Postotak:</i>
Nikada ne koristim alate.	31
Koristim alate povremeno.	41
Redovito koristim alate.	28

\*Broj ispitanika jednak je postotku.

Tablica 12 daje uvid u to koliko često roditelji zapravo koriste te alate kod svoje djece:

- 31% roditelja priznaje da nikada ne koristi sigurnosne alate. Ovaj podatak može biti zabrinjavajući jer ukazuje na to da, unatoč postojanju takvih alata, mnogi roditelji ih ne koriste.
- 41% roditelja povremeno koristi alate, što sugerira da su svjesni važnosti ovih alata, ali ih ne koriste dosljedno.
- 28% roditelja redovito koristi sigurnosne alate, što pokazuje da postoji manji dio roditelja koji su aktivno uključeni u zaštitu svoje djece prilikom igranja digitalnih igara.

Uspoređujući ove dvije tablice otkrivamo nekoliko zanimljivih obrazaca. 28% roditelja tvrdi da dobro poznaje sigurnosne alate, isti postotak navodi da ih redovito koristi. To sugerira da roditelji koji su sigurni u svoje znanje o alatima također aktivno primjenjuju to znanje u praksi. 57% roditelja ima osnovno znanje o alatima, dok 41% koristi te alate samo povremeno, što može ukazivati na nedostatak povjerenja u njihovu učinkovitost ili na potrebu za dodatnim obrazovanjem o važnosti dosljedne primjene tih alata. Zabrinjavajući je podatak da 31% roditelja nikada ne koristi sigurnosne alate, dok 15% roditelja priznaje da nije upoznato s tim alatima. Ovi brojevi ukazuju na značajnu razliku između svijesti o sigurnosnim rizicima i stvarne primjene dostupnih zaštitnih mjera. Iako roditelji uglavnom posjeduju osnovno znanje o sigurnosnim alatima za digitalne igre, postoji značajan prostor za poboljšanje u njihovom korištenju.

Podizanje svijesti i obrazovanje roditelja o važnosti dosljedne upotrebe tih alata moglo bi značajno doprinijeti boljoj zaštiti djece u digitalnom okruženju.

**Tablica 13.** Prikaz raspodjele rezultata na svim varijablama *Kako poboljšati regulaciju i nadzor digitalnih igara za djecu?*

Tvrdnje	<i>N</i>
Strože stručno ocjenjivanje sadržaja	42
Obavezne roditeljske kontrole	78
Edukacija roditelja	70
Zakonodavni okvir	28
Suradnja s vrtićima/školama	52
Podrška istraživanju od strane državnih tijela	17
Promicanje pozitivnog sadržaja	49
Brzi odgovori na prijave	15

\*Broj ispitanika predstavlja odabirane solucije koji su roditelji označili, a imali su mogućnost višestrukog odabira.



Analizirajući dobivene podatke, dolazimo do rezultata da s najvećim brojem glasova (78 ispitanika), roditelji su jasno naglasili važnost obaveznih roditeljskih kontrola. Ova mjera omogućava roditeljima veću kontrolu nad sadržajem kojemu su njihova djeca izložena, čime se smanjuje rizik od izlaganja neprimjerenom ili opasnom sadržaju. Ovo ukazuje na snažnu želju roditelja za proaktivnim pristupom u zaštiti djece. Blizu prve, edukacija roditelja također se pokazala kao vrlo važna mjera, sa 70 ispitanika koji su podržali ovu inicijativu. Ovaj rezultat sugerira da roditelji prepoznaju potrebu za boljim informiranjem i razumijevanjem digitalnog svijeta, kako bi mogli bolje zaštititi svoju djecu. Edukacija bi im omogućila da bolje koriste dostupne alate i donose informirane odluke o digitalnim sadržajima. Na trećem mjestu po važnosti nalazi se suradnja s vrtićima i školama, koju podržava 52 ispitanika. Ovo ukazuje na prepoznavanje uloge obrazovnih institucija u obrazovanju djece o sigurnom korištenju digitalnih medija, kao i na potrebu za zajedničkim naporima između roditelja i obrazovnih stručnjaka u zaštiti djece. Promicanje pozitivnog sadržaja podržava 49 ispitanika, što pokazuje svijest o važnosti usmjeravanja djece prema sadržajima koji su edukativni i poticajni. Roditelji ne žele samo zaštitu od negativnog sadržaja, već i aktivno usmjeravanje prema onome što je korisno i razvojno primjereno. 42 ispitanika podržavaju strože stručno ocjenjivanje sadržaja kao mjeru koja bi mogla dodatno zaštititi djecu. Ovo upućuje na povjerenje roditelja u stručnjake koji bi trebali provjeravati i kategorizirati sadržaje prema prikladnosti za različite dobne skupine. Zakonodavni okvir podržava 28 ispitanika, što sugerira da roditelji prepoznaju važnost regulacije i državne intervencije, ali ju možda ne smatraju toliko neposrednom ili djelotvornom kao druge, praktičnije mjere. Na začelju, sa 17 ispitanika, nalazi se podrška istraživanju od strane državnih tijela. Iako je ovo važno za dugoročne strategije i razumijevanje utjecaja digitalnih sadržaja na djecu, roditelji možda ne vide neposrednu korist ove mjere u svakodnevnom životu. Najmanje podrške dobila je mjera koja se odnosi na brze odgovore na prijave, s 15 ispitanika. Iako je važnost brzih reakcija na prijave neprikladnog sadržaja očigledna, možda je roditelji ne percipiraju kao ključnu ulogu u preventivnim mjerama.

Rezultati ankete među roditeljima otkrivaju širok raspon mišljenja o utjecaju digitalnih igara na djecu, s naglaskom na potrebu za kontrolom i umjerenošću.

Mnogi roditelji prepoznaju potencijalne pozitivne aspekte digitalnih igara, posebno kada su te igre edukativne i prilagođene dobi djeteta. Oni vjeruju da igre mogu pomoći u kognitivnom razvoju, razvijanju socijalnih vještina te poticanju rješavanja problema. Neki

roditelji ističu da digitalne igre, kada se koriste umjereno i pod kontrolom, mogu poslužiti kao alat za socijalizaciju djeteta i motivirati ih za učenje kroz igru. Također, mnogi roditelji smatraju da su digitalne igre neizbježne u današnjem društvu te da je važno da djeca budu upoznata s digitalnim svijetom kako ne bi bila isključena iz društva. S druge strane, značajan broj roditelja izražava zabrinutost zbog negativnih utjecaja digitalnih igara. Najčešći strahovi uključuju mogućnost ovisnosti, socijalne izolacije, smanjenja fizičke aktivnosti te negativan utjecaj na kognitivni i emocionalni razvoj. Roditelji su također zabrinuti zbog sadržaja igara, ističući potrebu za strožom regulacijom i nadzorom kako bi se spriječio pristup neprimjerenim ili nasilnim igrama. Mnogi roditelji naglašavaju da djeca provode previše vremena ispred ekrana, što može dovesti do problema s koncentracijom, komunikacijom i fizičkim zdravljem.

Roditelji se slažu da digitalne igre mogu imati i pozitivne i negativne učinke na djecu, ovisno o načinu i količini njihove uporabe. Postoji konsenzus da je ključno postaviti jasna pravila i granice, educirati djecu i roditelje o sigurnom korištenju digitalnih alata te poticati aktivnosti izvan digitalnog svijeta. Samo uz odgovoran pristup, digitalne igre mogu postati koristan alat u razvoju djeteta, dok se rizici mogu svesti na najmanju moguću mjeru.

#### 4.7. Interpretacija rezultata

Prvo istraživačko pitanje bilo je *Koje su percepcije roditelja o utjecaju digitalnih igara na kognitivni razvoj djece?*. Rezultati su pokazali da 33% ispitanika ukazuje na pozitivan kognitivni razvoj, što znači da su pokazali napredak u rješavanju problema, korištenju strategija ili drugim aspektima koji podržavaju uspješan kognitivni razvoj. 43% ispitanika, je neutralno, što ukazuje na to da većina pokazuje stabilnost ili prosječne rezultate u kognitivnom razvoju. Njihovo razmišljanje i strategije su funkcionalne, ali ne pokazuju značajan napredak ili regresiju. Kod 24% ispitanika, kognitivni razvoj je negativan. Ovi pojedinci se susreću s poteškoćama u rješavanju problema, neefikasnim strategijama ili imaju usporen napredak. Prema Matijević, Topolovčan (2017) s aspekta kognitivne teorije učenja prednosti digitalne igre vidljive su u dobro strukturiranim zadacima za rješavanje, rasporedu sadržaja i aktivnosti, organiziranju aktivnosti koje omogućuju transfer informacija u kratkoročno, a zatim i u dugoročno pamćenje. Zbog toga, računalne igre mogu imati značajan utjecaj na kognitivni razvoj, potičući kako rješavanje problema, tako i efikasno učenje kroz strukturirane zadatke, što je vidljivo u pretežno neutralnim i pozitivnim rezultatima ove analize.

Drugo ispitivačko pitanje je bilo *Kako roditelji percipiraju utjecaj digitalnih igara na socijalne vještine i emocionalni razvoj djece?*. 17% roditelja smatra da digitalne igre pozitivno utječu na socijalni razvoj njihove djece, uključujući vještine komunikacije i suradnje. Roditelji prepoznaju koristi u obliku interakcija unutar igara koje pomažu djeci u učenju socijalnih vještina. 40% roditelja, ima neutralno mišljenje o utjecaju digitalnih igara na socijalne vještine, što ukazuje na to da ne vide značajan utjecaj – ni pozitivan ni negativan. Roditelji, njih 43% smatra da igre imaju negativan utjecaj na socijalni razvoj, što može sugerirati zabrinutost zbog izolacije, manjka stvarne socijalne interakcije ili neadekvatne komunikacije u virtualnom okruženju. No, Puškarić (2022 prema Stupak, 2004) kaže da prednost igranja online igara je i mogućnost igranja u timu pa tako dijete uči slušati druge, zajednički surađivati i izrađivati planove, distribuirati odgovornost s obzirom na sposobnosti itd. Nadalje, sa sve većom uporabom računala, javile su se brige da će igranje digitalnih igara zanemariti navedene dobrobiti koje igra inače ima i u djetetovu emocionalnom razvoju te će igranje digitalnih igara zapravo negativno utjecati na njegov emocionalni razvoj Zubović (2020 prema McCarrick i Li, 2007). Tako u provedenom istraživanju 8% roditelja smatra da digitalne igre pozitivno doprinose emocionalnom razvoju njihove djece, poput upravljanja emocijama i stresom, što ukazuje na to da vrlo malo roditelja vidi emocionalne koristi igara.

41% roditelja ostaje neutralno u vezi s utjecajem digitalnih igara na emocionalni razvoj, što sugerira da većina roditelja nije sigurna u to koliko igre stvarno pomažu ili štete u emocionalnom smislu. Više od polovine roditelja (51%) vjeruje da igre negativno utječu na emocionalni razvoj djece, naglašavajući moguće izazove poput povećanog stresa, frustracije ili emocionalne nestabilnosti uzrokovane igranjem. Zbog toga, roditelji sve više izražavaju zabrinutost da digitalne igre ne uspijevaju pružiti emocionalne koristi koje su tradicionalne igre imale, te smatraju da one mogu negativno utjecati na djetetovu sposobnost upravljanja emocijama i stresom, što potvrđuju i rezultati ove analize.

Treće ispitivačko pitanje je bilo *Što roditelji smatraju pozitivnim, a što negativnim aspektima korištenja digitalnih igara kod djece?*. 43% roditelja, smatra da su digitalne igre kod njihove djece poboljšale vještinu rješavanja problema. Što potkrjepljuje Puškarić (2022, prema Sheff, 1994; prema Stupak, 2004). tvrdnjom da igranjem online igara dijete stječe vještine rješavanja problema i logičkog razmišljanja jer kako se prelazi od lakših prema težim razinama, dijete postepeno uči ostvarivati svoje ciljeve i povećavati samoeфикаsnost. To sugerira da su igre koje zahtijevaju strateško razmišljanje, planiranje i logiku prepoznate kao koristan alat za razvoj ove kognitivne sposobnosti. 48% roditelja vjeruje da su digitalne igre doprinijele poboljšanju djetetovog pamćenja. Ovaj rezultat ukazuje na to da mnoge igre zahtijevaju zadržavanje informacija, što može pomoći djeci u razvijanju sposobnosti pamćenja. Samo 8% roditelja smatra da su digitalne igre poboljšale djetetove socijalne vještine. Ovaj mali postotak može ukazivati na to da roditelji ne percipiraju igre kao sredstvo za razvijanje stvarnih socijalnih interakcija, čak i kada djeca igraju igre s drugima online. 19% roditelja smatra da njihova djeca nisu stekla nikakve vještine igrajući digitalne igre. Ovaj značajan postotak može ukazivati na skepticizam roditelja prema obrazovnim ili razvojno korisnim aspektima digitalnih igara.

Četvrto ispitivačko pitanje bilo je *Koji čimbenici utječu na stavove roditelja o primjerenosti i učestalosti korištenja digitalnih igara kod djece?*. 16% roditelja nikada ne dopušta svojoj djeci da igraju digitalne igre. Ovaj postotak ukazuje na to da postoji dio roditelja koji izbjegava ili odbacuje upotrebu digitalnih igara u svakodnevnom životu djeteta, vjerojatno zbog zabrinutosti za utjecaj igara na razvoj ili ponašanje. Četvrtina roditelja (25%) dopušta djeci da igraju igre rijetko, jednom tjedno ili manje. Roditelji koji su sudjelovali u ispunjavanju upitnika ograničavaju vrijeme provedeno uz digitalne igre, vjerojatno s ciljem da smanje potencijalni negativan utjecaj. 26% roditelja dopušta igranje nekoliko puta tjedno, što sugerira uravnotežen pristup. Stoga, roditelji vide potencijalne koristi digitalnih igara, ali su

svjesni potrebe za ograničenjem vremena provedenog uz njih. 18% roditelja dopušta djeci često igranje digitalnih igara, više od tri puta tjedno. S obzirom na to, roditelji su vjerojatno otvoreniji prema igranju igara, možda zbog uvjerenja da igre mogu biti korisne ili barem bezopasne u kontroliranim okvirima. 15% roditelja dopušta djeci da svakodnevno koriste digitalne igre. Ovaj postotak ukazuje na to da neki roditelji omogućavaju djeci redovno korištenje digitalnih igara, uz uvjerenje da nema značajnih negativnih posljedica ili da su igre dio svakodnevne rutine. Prema Bebek i Santini (2012) kako će se roditelj postaviti u odgoju svog djeteta, ovisi o tome kakvu sliku ima o njemu i o sebi kao roditelju. Na temelju različitih pristupa prema učestalosti korištenja digitalnih igara, jasno je da roditeljski stavovi variraju ovisno o njihovim uvjerenjima, vlastitim iskustvima i percepciji djetetovih potreba i sposobnosti. Odluke roditelja o primjerenosti i učestalosti igara odražavaju njihove vrijednosti, brige o potencijalnim posljedicama te nastojanje da nađu ravnotežu između korisnih i štetnih aspekata digitalnog okruženja.

Rezultati stavova roditelja prema digitalnim igrama odražavaju složenost percepcija o njihovom utjecaju na kognitivni, socijalni i emocionalni razvoj djece. Iako neki roditelji prepoznaju koristi digitalnih igara u razvijanju kognitivnih vještina poput rješavanja problema i pamćenja, većina ostaje neutralna ili skeptična prema njihovom utjecaju na socijalne i emocionalne aspekte. Roditeljske odluke o korištenju digitalnih igara ovise o osobnim uvjerenjima, ali i težnji da usklade pozitivne i negativne učinke igara na razvoj djeteta.

## 5. ZAKLJUČAK

Rezultati istraživanja prikazani u ovom radu upućuju na nekoliko tendencija vezanih uz procjene utjecaja digitalne igre na djecu rane i predškolske dobi. Tako je utvrđen šarolik roditeljski pristup o dopuštanju digitalnih igara djeci, uz vrlo dobru upućenost u sadržaj istih. Istodobno je prisutna visoka razina svijesti o specifičnostima koje podrazumijeva korištenje digitalnih igara te su roditelji izjavili da uočavaju negativan utjecaj na gotovo sve aspekte razvoja (socijalni i emocionalni razvoj te fizičko zdravlje), no na kogniciju u najvećem postotku vjeruju da ima neutralan utjecaj. Pravila i preporuke stručnjaka imaju najmanji utjecaj prilikom donošenja odluka za dopuštenje ili ograničenje vremena koje dijete provodi igrajući digitalne igre, dok je dob ključan faktor. Dobivene razlike među roditeljima, obzirom na efikasnost u korištenju sigurnosnih alata kod digitalnih igara vlastite im djece tek su neznatne, jer roditelji uglavnom procjenjuju da posjeduju osnovno znanje u poznavanju istih. Pritom, pozitivan je pokazatelj kako roditelji procjenjuju da dijete nije izrazito zaokupljeno digitalnim igrama. Navode kako dijete ne sanja digitalne igre, ne igra ih za vrijeme jela ili dok obavlja nuždu. Također, dijete ne igra digitalne igre prije polaska iz kuće, za vrijeme putovanja i prije spavanja. Ono ne igra digitalne igre zajedno s roditeljima ili online s drugima te ne koristi mobitel roditelja ili vlastiti uređaj za igranje, uključujući PlayStation i tablet. Zbog digitalnih igara se ne smanjuje interes za druge igračke i aktivnosti. Iako ponekad dijete priča o doživljaju digitalne igre, one ipak nisu nezaobilazni dio svakodnevnice djeteta. Iznenađuje, međutim, kako su se pored svih negativnih aspekata utjecaja digitalne igre istakli pozitivni aspekti digitalnih igara koji uključuju to što su djeca razvila vještine rješavanja problema i unaprijedila svoje znanje zahvaljujući poboljšanom pamćenju kroz njihovo korištenje. Prikazom ovih rezultata i drugih istraživanja ove vrste (Fenech i sur., 2009; Lindsay, 2007), čini se da je na tom putu pozornost važno usmjeriti na najmanje dva cilja. Ravnoteža između igre i drugih aktivnosti, kao prvi cilj. Važno je osigurati da igranje digitalnih igara ne ometa druge ključne aktivnosti, poput učenja, fizičke aktivnosti, druženja s vršnjacima i kvalitetnog sna. Uravnoteženo korištenje osigurava da dijete razvija raznolike vještine i interese. Čovjek je stvorio tehnologiju da bi mu služila, a ne zato da bi joj služio (Jandrić, 2014). Kao drugi cilj, ističe se sigurnost i prikladnost sadržaja. Potrebno je paziti da igre koje djeca igraju budu primjerene njihovoj dobi i da sadržaj bude siguran i edukativan. Također, važno je nadgledati online interakcije kako bi se izbjegli negativni utjecaji. Naravno, realizacija ovih ciljeva morala bi biti popraćena pažljivim odabirom odgovarajućih igara (edukativne igre, igre s pozitivnim vrednotama, dobna prikladnost), postavljanjem jasnih

pravila i granica (vrijeme igranja, balansiranje aktivnosti, praćenje sadržaja), integracijom u obrazovni proces (edukacija kroz igre, razvoj kognitivnih vještina) te roditeljskom ili stručnom kontrolom (kontrola sadržaja, sudjelovanje roditelja), kao i pomicanjem društvene interakcije (multiplayer igre, kombinacija s fizičkim aktivnostima), ali i svjesnost o rizicima (prevencija ovisnosti, sigurnost na internetu) i prilagođavanje individualnim potrebama. Digitalne tehnologije postale su sastavni dio svakodnevnog života, prožimajući sve aspekte društva – od obrazovanja i poslovanja, do komunikacije i zabave. U tom kontekstu, odgovornost medija i kreatora digitalnih sadržaja nije ništa manja od odgovornosti roditelja koji često podlegnu pritisku i trendovima. Mediji i kreatori sadržaja moraju svjesno oblikovati i promovirati sadržaje koji ne samo da zabavljaju, već i educiraju, dok roditelji imaju ključnu ulogu u usmjeravanju i zaštiti djece u ovom digitalnom okruženju. Obje strane dijele odgovornost za kreiranje sigurnog i konstruktivnog digitalnog svijeta.

## 6. LITERATURA

1. Bates, A.W.T. (2004) *Upravljanje tehnološkim promjenama: Strategije za voditelje visokih učilišta*. Zagreb/Lokve: CARNet, Zagreb, Benja, Lokve.
2. Bebek, S., Santini, G. (2012) *Vodič za razumijevanje obrazovanja*. Zagreb: Rifin.
3. Bratković, D., Teodorović, B. (2003): *Od integracije prema inkluzivnoj edukaciji*. U Dulčić, A., Pospiš, M. (ur.): *Odgoj, obrazovanje i rehabilitacija djece i mladih s posebnim potrebama* (str. 83-98). Zagreb: Državni zavod za zaštitu obitelji, materinstva i mladeži.
4. Etički kodeks Odbora za etiku u znanosti i visokom obrazovanju (2006). Posjećeno 26. 8. 2024. na mrežnoj stranici Ministarstva znanosti, obrazovanja i mladih: <http://public.mzos.hr/fgs.axd?id=14038>; <https://mzom.gov.hr/>
5. Fenech, M., Waniganayake, M., Fleet, A. (2009.). *More than a Shortage of Early Childhood Teachers: Looking Beyond the Recruitment of University Quality Early Childhood Education and Care*. *Asia-Pacific Journal of Teacher Education*, 37(2), 199-213.
6. Hentig, H. (2007) *Kakav odgoj želimo?* Educa 79. Zagreb: Educa, Nakladno društvo.
7. Jandrić, P. (2014) *Digitalno učenje*. Zagreb: Školske novine i Tehničko veleučilište u Zagrebu.
8. Kinzie, M. B. i Joseph, D. R. (2008). *Gender differences in game activity preferences of middle school children: implications for educational game design*. *Educational Technology Research and Development*, 56(5-6), 643-663. <https://doi.org/10.1007/s11423-007-9076-z>
9. Lasić-Lazić, J. (2014). *Informacijska tehnologija u obrazovanju* Zagreb: Zavod za informacijske znanosti.
10. Lieberman, D. A., Fisk, M. C. i Biely, E. (2009). *Digital games for young children ages three to six: From research to design*. *Computers in the Schools*, 26(4), 299-313. <https://doi.org/10.1080/07380560903360178>
11. Lindsay, G. (2007.). *Educational Psychology and Effectiveness of Inclusive Education/Mainstreaming*. *British Journal of Educational Psychology*, 77, 1-24.
12. Matijević, M. , Topolovčan, T. (2017) *Multimedijska didaktika*. Zagreb: Školska knjiga.
13. Medved, S. (2022): *Utjecaj računalnih igara na djecu od trećeg do šestog razreda osnovne škole*. Diplomski rad. Sveučilište Sjever; Varaždin.



14. Mendeš, B., Marić, Lj., Goran, Lj. (2020) *Dijete u svijetu igre: Teorijska polazišta i odgojno-obrazovna praksa*. Zagreb: Golden marketing-Tehnička knjiga.
15. Miles, M. B., Huberman, A., M. (1994): *Qualitative Data Analysis: An expanded Sourcebook*. Sage Publications.
16. Olson, C. K. (2010). *Children's motivations for video game play in the context of normal development*. Review of General Psychology, 14(2), 180-187. <https://doi.org/10.1037/a0018984>
17. Plummer, D. M. (2010) *Dječje igre za razvoj socijalnih vještina*. Zagreb: Naklada Kosinj.
18. Puškarić, S. (2022). *Obilježja igranja online igrice kod djece i mladih*. Završni rad. Sveučilište u Zagrebu, Pravni fakultet.
19. Rončević, A. (2011) *Multimediji u nastavi*. Split: Redak.
20. Rukljač, I., Jurjević Jovanović, I. (2021) *Digitalno učenje u razrednoj nastavi: analogni priručnik za digitalno doba*. Zagreb: Školska knjiga.
21. Subrahmanyam, K., Greenfield, P., Kraut, R. i Gross, E. (2001). *The impact of computer use on children's and adolescents' development*. Journal of Applied Developmental Psychology, 22(1), 7-30. [https://doi.org/10.1016/S0193-3973\(00\)00063-0](https://doi.org/10.1016/S0193-3973(00)00063-0)
22. Thunberg, G. et al. (2018) *Započnimo: tečaj komunikacije i potpomognute komunikacije za roditelje i stručne djelatnike*. Zagreb: Golden marketing – Tehnička knjiga.
23. Zavod za informacijske studije (2014) *Informacijska tehnologija u obrazovanju: znanstvena monografija*. Zagreb: Zavod za informacijske studije Odsjeka za informacijske i komunikacijske znanosti Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Zagrebu.
24. Zubović, T. (2020): *Upotreba računalnih igrice u poticanju razvoja djece*. Završni rad. Filozofski fakultet u Osijeku.

## 7. PRILOZI

Poštovani!

pred vama je upitnik kojim želim ispitati vaše mišljenje o utjecaju digitalne igre na djecu rane i predškolske dobi. Rezultati upitnika će se koristiti u svrhu pisanja diplomskog rada na temu Utjecaj digitalne igre na djecu, na Filozofskom fakultetu u Splitu, Odsjek rani i predškolski odgoj i obrazovanje. Upitnik je anoniman i neće se koristiti u druge svrhe.

Molim vas iskreno odgovorite na postavljena pitanja.

Unaprijed zahvaljujem.

Tea Čorić

### 1. DOB:

- Do 25 godina
- Od 26 do 30 godina
- Od 31 do 35 godina
- Od 36 do 40 godina
- Od 41 do 45 godina
- Od 46 do 50 godina
- Starije od 50 godina

### 2. SPOL:

- Muškarac
- Žena
- Ne želim reći

### 3. Stupanj obrazovanja:

- Srednjoškolsko obrazovanje
- Viša škola ili stručni studij
- Visoka škola ili sveučilišni studij
- Poslijediplomski studij

4. Koliko djece imate?
- Jedno
  - Dvoje
  - Troje
  - Četvero
  - Pet ili više
5. Ako imate više djece, odaberite samo jedno dijete za koje ćete označiti dob. U sljedećim pitanjima odgovori će se odnositi na dijete čiju ste dob odabrali.
- Jedna godina
  - Dvije godine
  - Tri godine
  - Četiri godine
  - Pet godina
  - Šest godina
  - Više od šest godina
6. Spol djeteta:
- Muško
  - Žensko
7. Koliko često dopuštate djetetu digitalnu igru?
- Nikad
  - Rijetko (jednom tjedno ili manje)
  - Ponekad (2-3 puta tjedno)
  - Često (više od 3 puta tjedno)
  - Svakodnevno
8. Koje vrste digitalnih igara dijete najčešće igra? (Molimo označite sve koje se primjenjuju.)
- Puzzle igre
  - Strateške igre
  - Sportske igre
  - Action igre
  - RPG (igra uloga)
  - Simulacijske igre
  - Obrazovne igre
  - Moje dijete ne koristi digitalne igre

9. Koliko ste upoznati sa sadržajem digitalnih igara koje dijete igra?

- Vrlo dobro
- Umjereno
- Slabo
- Nimalo

10. Koji su ključni faktori koji utječu na vašu odluku da dopustite ili ograničite vrijeme koje dijete provodi igrajući digitalne igre? (Molimo odaberite sve odgovarajuće faktore).

- Dob djeteta
- Obaveze
- Fizička aktivnost
- Društveni razvoj
- Kvaliteta igara
- Obiteljske aktivnosti
- Znanstveni razlozi
- Pravila i preporuke stručnjaka

11. Jeste li primijetili promjene u ponašanju ili raspoloženju djeteta nakon što igranja određene digitalne igre?

- Da, primijetio/la sam pozitivne promjene.
- Da, primijetio/la sam negativne promjene.
- Ne primjećujem nikakve promjene.
- Nisam siguran/a.

12. Kako procjenjujete utjecaj digitalnih igara na dijete u sljedećim aspektima?

	Pozitivan	Neutralan	Negativan
Kognitivni razvoj (npr. problemi, strategije)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Socijalni razvoj (npr. komunikacija, suradnja)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Emocionalni razvoj (npr. upravljanje emocijama, stres)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fizičko zdravlje (npr. sjedenje pred ekranom, tjelesna aktivnost)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13. Označite koliko se tvrdnje odnose na vaše dijete.

	Nikad	Rijetko	Ponekad	Često	Uvijek
Dijete priča o doživljaju digitalne igre.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dijete sanja digitalnu igru i priča u snu.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dijete igra digitalnu igru za vrijeme jela.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dijete igra digitalnu igru za vrijeme obavljanja nužde.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dijete prije polaska iz kuće igra digitalnu igru.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dijete svaki dan mora igrati digitalnu igru	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dijete zajedno s roditeljima igra digitalne igre.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Za vrijeme putovanja dijete igra digitalne igre.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Prije spavanja dijete igra digitalne igre.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dijete mijenja interes za druge igračke ili aktivnosti zbog igranja digitalnih igara.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dijete igra online digitalne igre s drugima.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dijete koristi mobitel roditelja za igranje digitalnih igara.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dijete ima vlastiti mobitel za igranje digitalnih igara.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dijete igra digitalne igre na PlayStationu.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dijete igra digitalne igre na tabletu.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

14. Koje vještine ili znanja je dijete steklo igrajući digitalne igre? (označite sve što vrijedi)

- Rješavanje problema
- Pamćenje
- Socijalizacija
- Nije steklo niti jednu vještinu.
- Dijete se ne igra digitalnih igara.

15. Odaberite neke od sigurnosnih alata za digitalne igre s kojima ste upoznati (Molimo, označite sve što vrijedi).

- Roditeljski nadzor za uređaj
- Filtriranje sadržaja
- Ograničenje vremena igranja
- Praćenje aktivnosti
- Razgovori s djecom o sigurnosti na internetu

16. Kako ste saznali za sigurnosne alate za digitalne igre? (Molimo, označite sve što vrijedi.)

- Od prijatelja ili obitelji
- Od proizvođača konzole ili platforme za igre
- Na internetu
- Od stručnjaka za dječju sigurnost

17. Ocijenite svoju razinu poznavanja sigurnosnih alata za digitalne igre.

- Nisam upoznat/a s tim alatima.
- Imam osnovno znanje u poznavanju alata.
- Dobro sam upoznata s alatima i znam ih koristiti.
- Stručnjak/inja sam za sigurnosne alate za digitalne igre.

18. Ocijenite svoju efikasnost u korištenju sigurnosnih alata za digitalne igre kod svog djeteta.

- Nikada ne koristim alate.
- Koristim alate povremeno.
- Redovito koristim alate.

19. Kako se nosite s potencijalnim problemima koji mogu proizaći iz korištenja digitalnih igara, poput prekomjernog korištenja ili neprikladnog sadržaja? (Možete navesti svoje prakse ili strategije.)

- Postavljanje jasnih pravila i granica
- Praćenje i nadzor
- Odabir prikladnog sadržaja
- Edukacija i komunikacija
- Modeliranje pozitivnog ponašanja
- Poticaj na druge aktivnosti
- Postavljanje zajedničkih ciljeva
- Traženje stručne pomoći

20. Kako smatrate da bi se mogla poboljšati regulacija i nadzor digitalnih igara za djecu?

- Strože stručno ocjenjivanje sadržaja
- Obavezne roditeljske kontrole
- Edukacija roditelja
- Zakonodavni okvir
- Suradnja s vrtićima/školama
- Podrška istraživanju od strane državnih tijela
- Promicanje pozitivnog sadržaja
- Brzi odgovori na prijave

21. Koje biste dodatne informacije ili resurse željeli imati kako biste bolje razumjeli utjecaj digitalnih igara na vašu djecu i kako biste im pomogli da razviju zdrav odnos s njima?

- Smjernice stručnjaka
- Alati za nadzor i kontrolu
- Edukativni materijali
- Podrška i savjetovanje
- Recenzije i ocjene igara
- Primjere dobrih praksi

22. Za kraj, napišite svoje mišljenje o utjecaju digitalne igre na dijete.

## Prilog 2. Komentari ispitanika

- *„Dijete u određenoj dobi treba biti upućeno u digitalne igre, samo zato da nije isključeno iz društva. No, što kasnije to bolje i uz pravila o vremenu koje se provodi pred ekranima igre.“*
- *„Ako se koristi u kontroliranim uvjetima mislim da ne može naštetiti“*
- *„Negativno.“*
- *„Mislim da bi djeca tek u višim razredima osnovne škole trebala imati priliku za uopće doći u doticaj sa digitalizacijom, prije toga ne vidim neke osobite benefite koji proizlaze iz takvih aktivnosti.“*
- *„I plusevi i minusevi. Voljela bih da s viših instanci se zabrane neke vrste igara upitnog sadržaja kako uopće ne bi ni bile dostupne. Svaki dan izlaze nove igre i nemoguće je to popratiti i nadzirati. Bilo bi mnogo lakše kad bih znala da neke od njih neće ni imati priliku vidjeti uopće.“*
- *“ Dobro, ali pod kontrolom i granicom.“*
- *„Smatram da prevladava njihov pozitivan utjecaj, ali da je potrebno strogo njihovo kontroliranje.,,*
- *„Postoji vrlo dobrih digitalnih igara za djecu koje su edukativnog sadržaja. Važno je da dijete ima ograničenja vremena za takve igre i kontrolu odraslih što igra. Roditelji ne smiju zaboraviti na druženje s djecom, razgovor, izlete, društvene igre jer nam djeca ne znaju pričati, razgovarati, komunicirati zbog prevelikog sjedenja ispred ekrana.“*
- *„Ako je pod kontrolom roditelja i primjerenog sadržaja mogu biti pozitivne za dijete.“*
- *„Digitalna igra može biti jako korisna.“*
- *„Uz dobru edukaciju to može biti samo razonoda.“*
- *„Smatram da igrice utječu loše na dijete. Primarno na njegov kognitivni razvoj, a onda posljedično i na fiziološki. Djeca na taj način, po mom mišljenju, dobivaju više informacija no što njihov mozak može obraditi te im to narušava sposobnost koncentracije u budućnosti. Činjenica je i da su djeca koja provode puno vremena sjedeći pred igricama često pretila. Konačno, ne vidim previše pozitivnih aspekata u igranju digitalnih igara.“*
- *„Pozitivan utjecaj digitalne igre na dijete je kada dijete igra obrazovne igrice u kratkom periodu uz nadzor roditelja.“*



- *„Koristan alat ako se koristi povremeno i pod kontrolom roditelja.“*
- *„Kao i sve, ako se igra u granicama i ne smeta ostalim dječjim aktivnostima ne treba zabranjivati.“*
- *„Pozitivni utjecaji: kognitivni razvoj (rješavanje problema, prostorna svijest i kordinacija), obrazovni potencijal (učenje kroz igru i motivacija za učenje), socijalne vještine (suradnja, timski rad, komunikacija). Negativni utjecaji: zdravlje i fizički razvoj (problemi s vidom), psihološki utjecaji i emocionalan utjecaj (agresivnost, stres, anksioznost, ovisnost), socijalna izolacija.“*
- *„Smatram da je digitalizacija nažalost neizbježna, ali u potpunosti loše utječe na socijalizaciju i općenito loš razvoj djeteta.“*
- *„Loše utječe na djecu utisak o igrama maksimalno im koncentraciju oduzme.“*
- *„Može poslužiti kao odličan alat za socijalizaciju djeteta, ako se koristi umjereno koliko struka nalaže. Pod socijalizacija, mislim na razmjenu iskustva s prijateljima o igranju.“*
- *„Moja djevojčica povremeno dobije moj mobitel za igrice i to isključivo ako mora negdje ići sa mnom npr. kod frizera, kozmetičara itd. U pravilu se igra igračkama i kad je lijepo vrijeme boravi vani na otvorenom.“*
- *„Djeca do 8 godina ne bi smjela igrati digitalne igre.“*
- *„Sve u umjerenim količinama igranja, po meni do pola sata na dnevnoj bazi“*
- *„Ništa dobro.“*
- *„Ne dopuštamo digitalne igre.“*
- *„Smatram da je u redu dopustiti povremenu digitalnu igru, ukoliko je edukativna i pozitivno utječe na dijete (razvoj kreativnosti, učenje novih riječi, boja, oblika...), sve suprotno od toga smatram nepoželjnim i nedopustivim. Također smatram da roditelji moraju imati nadzor nad svim što dijete radi na mobilnim uređajima.“*
- *„Ne trebaju bit loše ako se odaberu prikladne, edukacijske igre, uz roditeljski nadzor.“*
- *„Digitalne igre treba ograničiti u svakom slučaju. Roditelji se moraju dodatno educirati o zaštiti i alatima koji pomažu roditeljskom nadzoru. Što više komunikacije s djetetom i nuđenje drugih aktivnosti i sadržaja koji su primjereni dobi djeteta.“*
- *„Prekomjerno igranje loše utječe na socijalizaciju, fizičko zdravlje i zainteresiranost za normalne igre s prijateljima.“*
- *„Nemam mišljenje.“*

- *„Smatram da je povremeno korištenje digitalnih igara sasvim u redu za dijete, no pretjerano korištenje sigurno ne. Mislim da je utjecaj na djecu sve veći te djeca gube motoričke i komunikativne sposobnosti.“*
- *„Dijete mora naučiti rasti uz digitalne igre uz kontrolu roditelja.“*
- *„Ima pozitivan i negativan utjecaj, ovisno o tome koje igre dijete igra, u kojem trajanju i sl.“*
- *„Minimalno , skoro nikakvo. Vrijeme više usmjeravamo na igre vanka ili u društvu!“*
- *„Postoji vrlo dobrih digitalnih igara za djecu koje su edukativnog sadržaja. Važno je da dijete ima ograničenja vremena za takve igre i kontrolu odraslih što igra. Roditelji ne smiju zaboraviti na druženje s djecom, razgovor, izlete, društvene igre jer nam djeca ne znaju pričati, razgovarati, komunicirati zbog prevelikog sjedenja ispred ekrana.“*
- *„Bolje za djecu da se igraju vani.“*
- *„Smatram da djeca postaju agresivnija, zatvorenija, nezainteresiranija za sve ostale aktivnosti (ispomoc u kući, igra s ukućanima, igračkama, zapostavljanje školskih i obrazovnih obveza).“*
- *„Igranje digitalnih igara bez nadzora loše utječe na dječju pažnju, koncentraciju i fokus te spremnost na rad i trud u svakodnevnom životu.“*
- *„Neizbježno u današnje vrijeme.“*
- *„Utjecaji mogu biti pozitivni i negativni, svakako je potrebna po mom mišljenju veća razina edukacija roditelja, u smislu da stvarno moraju bit svijesna da ako ne ograničimo pristup toj djeci na svim ekranima i što točno je primjereno za njihovu dob, da nam se ne piše dobro t.j svakom pojedincu koji misli da si je olakšao jer je djetetu ponudio mobitel jer “nema što drugo”, vrlo brzo proći će vrijeme kad se shvati u kolikom smo problemu!“*
- *„Digitalne igre nikako i nikada do djetetove 6 godina, a nakon toga ograničeno vrijeme uz provjereni sadržaj.“*
- *„Digitalna igra može imati pozitivan utjecaj na dijete ako je edukativna i pedagoški kvalitetno oblikovana, ako roditelj odredi jasne granice i pravila igranja digitalnih igara (npr. definirane vremenske odrednice, kada i koliko dijete smije provesti vremena igrajući digitalne igre) te roditeljski nadzor.“*
- *„Treba pričati sa djecom o svemu, i voditi kontrolu i komunicirati sa njima o digitalnom svijetu.“*

- *„Mišljenja sam da su digitalne igre dobre ili loše i to ovisno o sadržaju!“*
- *„Podržavam ukoliko ima ograničeno trajanje i edukativni karakter npr. Kokolingo , učenje stranih jezika i sl. ako se to mogu nazvati uopće digitalne igre.“*
- *„Dvosjekli mač, ukoliko se djetetu ne omogući da proba nešto što njegovi vršnjaci rade, može doći do izrugivanja, a ne smije mu se baš dozvoliti niti da stalno igra digitalne igre jer može doći do brojnih drugih posljedica.“*
- *„Ne prakticiram ih osobno. Ne vidim potrebu nikakvu za njima pa mi ni ne pada na pamet djeci davati. Mislim da djeca mogu i bez digitalnih igara. Djeca ovisna o digitalnim igrama smatram da imaju jako velike probleme - socijalne, bihevioralne, emotivne....“*
- *„Digitalne igre su poželjne uz nadzor i pažljiv odabir roditelja te ograničeno vrijeme korištenja.“*
- *„Do 3.g. života djeteta, ne bhi nudila digitalne sadržaje ,onda bih uvela 1-2 x po 15-20min. Smatram.da ima puno sadržaja koji pozitivnije utječu na razvoj djeteta, kao npr. čitanje, crtanje, razgovori, druženje s vršnjacima, roditeljima, posjete, slobodna igra, izleti i.sl.“*
- *„Mislim da je digitalni svijet uzeo maha, i da su djeca previše u njemu.“*
- *„Negativno utječe ali takvo je vrijeme da treba paziti da ne prijeđe u ovisnost, imati jasne granice.“*
- *„Igre loše utjecu na djecu. Ne sve, ali većina njih, djeca postaju nervozna, razdražena pa čak i bahata.“*
- *„U granicama normale smatram da je dobro.“*
- *„Digitalni sadržaji, pa tako i igre mogu biti korisni djeci uz nadzor, dobar odabir sadržaja igre, razgovor o igri.“*
- *„Utjecaj je ogroman i zato je bitno imati ga pod kontrolom, ali to nije uvijek moguće.“*
- *„Ako je pod kontrolom roditelja i primjerenog sadržaja mogu biti pozitivne za dijete.“*
- *„Smatram da dijete treba više poticati na igru, socijalne interakcije, boravak na otvorenom i sl.“*
- *„Kvalitetan sadržaj uz umjereno korištenje i nadzor može bit poticaj za razvoj djeteta.“*
- *„Ne smatram da ima previše negativan utjecaj ako je to ograničeno.“*

- *„Mislim da je za djecu puno bolje provoditi vrijeme u prirodi s vršnjacima nego u igranju digitalnih igara.“*
- *„Kao roditelj djece mlađe od 5 godina ne mogu istaknuti ni jednu pozitivnu stranu izlaganja djece te dobi digitalnim igrama tako da za sad taj sadržaj izbjegavamo. Mogu pričati o utjecaju prevelike izloženosti djece ekranima općenito, bilo da se radi o mobitelu, televizoru ili računalu. Primjećujem promjene u ponašanju gdje nakon odgledanog crtića djeca postaju razdražljiva, manje suradljiva i teško poštuju dogovor da se pogleda samo jedan crtić. Problematiku je moguće kratko opisati sljedećim primjerom - ako mi kao odrasli imamo problema sa samokontrolom i doziranjem vremena provedenog pred ekranima, što onda možemo očekivati od djeteta čiji su mozak i upravljanje emocijama još u ranom razvoju?“*
- *„Može poslužiti kao odličan alat za socijalizaciju djeteta ako se koristi umjereno koliko struka nalaze. Pod socijalizacija mislim na razmjenu iskustva s prijateljima o igranju.“*
- *„Bitno je jasno postaviti granice i vrijeme korištenja uređaja za igru te na taj način utjecaj neće biti negativan. Mislim da se uvijek može pronaći digitalni sadržaj ili igra koja će potaknuti djetetov razvoj u pozitivnom smislu, a potrebno je samo malo edukacije te neće linijom manjeg otpora pa djetetu samo dati mobitel kako bi se smirilo.“*
- *„Najgora moguća stvar dopuštanja djetetu do određene dobi mobitel i digitalne igre.“*
- *„Uz dobru edukaciju to može biti samo razonoda.“*
- *„Loš utjecaj, zbog toga što su većim dijelom digitalne igre nasilne.“*
- *„Djeca se ne mogu izolirati od digitalnih medija, ali roditelji moraju biti upoznati sa sadržajima i kontrolirati vrijeme boravka. Isto tako, što više aktivnosti organizirati kako bi djecu potaknuli na kretanje i zdrav način života. I to vlastitim primjerom (sport, boravak u prirodi..).“*
- *„Smatram da digitalne igrice ne moraju biti nužno loše, ako su dozvoljene u određenim vremenskim granicama i ako je sadržaj igrice provjeren od strane roditelja.“*
- *„Digitalne igre mogu imati pozitivan utjecaj na djecu u manjim i kontroliranim količinama jer ih može potjecati na razmišljanje, poboljšati razmišljanje i rješavanje problema pa čak i steći nove prijatelje, ali isto tako ako nije kontrolirano može imati*

*negativan utjecaj tako što mogu izgubiti doticaj sa stvarnim svijetom, razviti ovisnost o igrama i loše utjecati na njihovo ponašanje. “*

- *„Kao i svaka igra, dok služi za zabavu i u zdravom vremenskom okviru, to je ok.“*
- *„Smatram da to nije za njih dobro, ali u maloj mjeri dopuštam, ovisi o situaciji.“*
- *„Više zla nego dobra.“*
- *„Sve dok roditelj kontrolira vrijeme i sadržaj, moguće je koliko toliko proći bez štetnih utjecaja. Moje dijete npr.će uvijek prije mobitela izabrati igrati neku igru u kući sa mnom ili izaci vanka!“*
- *„Nemam mišljene o tome, jer se nisam upoznala s tim, a ni moja djeca.“*
- *„Što manje vremena provoditi na mobitelu.“*
- *„Djeci je sve dosadno, jako teško se zabavljaju sami, mašta ne radi, slabo se fizički kreću.“*
- *„Digitalna igra može imati pozitivan utjecaj na razvoj djeteta ako biramo kvalitetan sadržaj i ograničimo vrijeme digitalne igre. Ako dijete nema nikakve smjernice ni ograničenja, digitalna igra može izazvati ovisnos asocijalnost i negativna ponašanja.“*
- *„Uz ograničenje vremena i umjerenost ima i pozitivne učinke.“*
- *„Ne možemo ih izolirati, rođeni su u "takvom vremenu " gdje im je sve dostupno i podražaje takvog sadržaja imaju sa svih strana Smatram da sav digitalni sadržaj djeci nije dobro zabraniti, ali u svakom slučaju dozirati i kontrolirati.“*
- *„Digitalne igre uzrokuju asocijalna ponašanja ako su bez roditeljske kontrole. Utječu na kognitivni razvoj,poremećaj pažnje,slabu koncentraciju i pamćenje.“*
- *„Sve u umjerenim količinama igranja,po meni do pola sata na dnevnoj bazi“*
- *„Smatram da prevladava njihov pozitivan utjecaj, ali da je potrebno strogo njihovo kontroliranje.“*
- *„Prihvatljivo. Umjerenom konzumacijom nećemo naštetiti djetetu, a pomnim praćenjem istoga i razgovorom s djetetom o igrama možemo napraviti puno na polju razvoja.“*
- *„Digitalne igre su zavladaile svijetom i teško se oduprijeti jer svi igraju.“*
- *„Dijetetu je korisno 30 minuta digitalne igre nakon šestog rođendana - igre edukativnog sadržaja.“*
- *„Utjecaj može biti dobar ili loš, ovisno koliko djetetu dozvoliš i na koji način.“*

- *„Digitalna igra može pozitivno utjecati na neke aspekte djetetovog razvoja kao npr. pamćenje ili učenje novih riječi i slično, međutim prekomjerno korištenje, a posebno u nekontroliranim uvjetima negativno djeluje na sve aspekte razvoja.“*
- *„Negativno utječe na rast i razvoj djeteta.“*
- *„Jako loše utječu na dijete digitalne igre.“*
- *„Smatram da igra koja potiče na aktivnost, zabavu i edukaciju može biti pozitivna za dijete te da je najvažnije držati se granica.“*
- *„Što manje digitalnih igara, a što više druženja s roditeljima i vršnjacima.“*
- *„Izbjegavati korištenje digitalnih igara, dopustiti dozirano i koliko je kraće moguće.“*
- *„U umjerenom korištenju digitalne igre za moje dijete mogu reći da za sad pozitivno utječu.“*
- *„Ukoliko se ne pretjera u korištenju, ne vidim problem.“*
- *„Mislim da digitalne igre mogu biti korisne, ako se radi o kontroliranom sadržaju i ograničenom vremenu korištenja.“*
- *„Mislim da digitalne igre negativno utječu na razvoj djeteta.“*
- *„Može poslužiti za dobro i pozitivno usmjeravanje, ali samo u pravoj mjeri.“*
- *„Protivnik sam.“*
- *„Djeca postanu zakačena na igre i gube interes za druge aktivnosti.“*
- *„S vremenom stvaraju ovisnost te je djeci sve teže odvojiti se od igrica, a reakcije su burne i pretjerane.“*
- *„Digitalne igre na djecu nekad utječu loše. Stvaraju im neku ovisnost i ako ne dobiju mobitel postaju jako nervozni i agresivni.“*
- *„Dijete uči kroz igru (npr. sortiranje boja i slično), ali je frustrirano kad igra završi.“*

## Sažetak

Ovaj rad istražuje utjecaj digitalnih igara na djecu, fokusirajući se na percepcije roditelja i razvojne aspekte djece. S obzirom na sveprisutnu upotrebu digitalnih igara, istraživanje nastoji razumjeti njihov utjecaj na dječji razvoj i ponašanje. Prvi dio rada analizira evoluciju digitalnih igara kao medija koji ne samo da zabavlja, već i educira i povezuje ljude. Istražuje se kako igre utječu na razvoj vještina, kreativnost i komunikaciju kod djece, te kako prelazak s tradicionalnih igara na digitalne igre utječe na njihovu svakodnevicu. Drugi dio rada temelji se na anketi provedenoj među roditeljima u Splitu, koja ispituje različite aspekte uključivanja digitalnih igara u živote djece. Analizirani su roditeljski pristupi odgoju u kontekstu digitalnih igara, kvaliteta igara, te promjene u ponašanju i raspoloženju djece nakon igranja. Posebna pažnja posvećena je sigurnosnim rizicima i roditeljskoj svijesti o njima, kao i općim stavovima roditelja o utjecaju digitalnih igara na djecu. Istraživanje se usredotočuje na četiri ključna pitanja: utjecaj digitalnih igara na kognitivni razvoj, socijalne i emocionalne vještine djece, pozitivni i negativni aspekti igranja igara, te čimbenici koji utječu na roditeljske stavove o primjerenosti i učestalosti igranja. Anketom je obuhvaćeno 100 roditelja predškolske djece, a rezultati su pokazali polarizirane stavove o učincima digitalnih igara. Iako su obrazovne igre prepoznate kao korisne za razvoj, nasilne igre povezane su s negativnim posljedicama. Roditelji su također identificirali potrebu za većim obrazovanjem o sadržaju igara i primjenom sigurnosnih alata. Zaključno, digitalne igre imaju i pozitivne i negativne učinke na djecu, a ključ uspješnog uključivanja leži u postavljanju pravila, edukaciji o sigurnosti i promicanju ravnoteže između digitalnih i fizičkih aktivnosti. Odgovoran pristup može maksimizirati koristi i minimizirati rizike povezane s digitalnim igrama, osiguravajući cjelovit i zdrav razvoj djece.

Ključne riječi: digitalne igre, djeca, kognitivni razvoj, percepcija roditelja, socijalne vještine, sigurnosni rizici

## Abstract

This paper explores the impact of digital games on children, focusing on parental perceptions and developmental aspects. Given the widespread use of digital games, the research aims to understand their influence on child development and behavior. The first part of the paper analyzes the evolution of digital games as a medium that not only entertains but also educates and connects people. It examines how games affect skill development, creativity, and communication in children, as well as how the shift from traditional to digital games influences their daily lives. The second part of the paper is based on a survey conducted among parents in Split, which investigates various aspects of integrating digital games into children's lives. The study analyzed parental approaches to upbringing in the context of digital games, the quality of games, and changes in children's behavior and mood after gameplay. Special attention was given to safety risks and parental awareness of these risks, as well as general parental attitudes towards the impact of digital games on children. The research focuses on four key questions: the impact of digital games on children's cognitive development and social-emotional skills, the positive and negative aspects of gameplay, and the factors influencing parental attitudes toward the appropriateness and frequency of play. The survey included 100 parents of preschool children, and the results revealed polarized views on the effects of digital games. While educational games were recognized as beneficial for development, violent games were linked to negative outcomes. Parents also highlighted the need for greater education on game content and the use of safety tools. In conclusion, digital games have both positive and negative effects on children. The key to successful integration lies in setting clear rules, educating about safety, and promoting a balance between digital and physical activities. A responsible approach can maximize the benefits and minimize the risks associated with digital games, ensuring comprehensive and healthy development for children.

**Key words:** digital games, children, cognitive development, parental perception, social skills, safety risks



Obrazac A.Č.

SVEUČILIŠTE U SPLITU  
FILOZOFSKI FAKULTET

**IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI**

kojom ja Tea Modrić, kao pristupnik/pristupnica za stjecanje zvanja magistra/magistrice ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja, izjavljujem da je ovaj diplomski rad rezultat isključivo mojega vlastitoga rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskoga rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranoga rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga diplomskoga rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Split, rujan 2024.

Potpis:



**Izjava o pohrani i objavi ocjenskog rada**  
**(završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada - podcrtajte odgovarajuće)**

Student/ica: Tea Modrić  
Naslov rada: Utjecaj digitalne igre na djecu

Znanstveno područje i polje: Društvene znanosti

Vrsta rada: diplomski rad

Mentor/ica rada (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):  
doc. dr. sc. Suzana Tomaš

Komentor/ica rada (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):

---

Članovi povjerenstva (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):

doc. dr. sc. Toni Maglica

dr. sc. Josipa Jurić, predavač

Ovom izjavom potvrđujem da sam autor/autorica predanog ocjenskog rada (završnog/**diplomskog**/specijalističkog/doktorskog rada - zaokružite odgovarajuće) i da sadržaj njegove elektroničke inačice u potpunosti odgovara sadržaju obranjenog i nakon obrane uređenog rada.

Kao autor izjavljujem da se slažem da se moj ocjenski rad, bez naknade, trajno javno objavi u otvorenom pristupu u Digitalnom repozitoriju Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Splitu i repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama *Zakona o visokom obrazovanju i znanstvenoj djelatnosti* (NN br. 119/22)).

Split, rujan 2024.

Potpis studenta/studentice:



Napomena:

U slučaju potrebe ograničavanja pristupa ocjenskom radu sukladno odredbama Zakona o autorskom pravu i srodnim pravima (111/21), podnosi se obrazloženi zahtjev dekanici Filozofskog fakulteta u Splitu.