

ZNAČAJKE VIDEOIGARA IZ PERSPEKTIVE DJECE OSNOVNOŠKOLSKE DOBI

Jurić, Danica

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:172:987186>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-10-20**

Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET

DIPLOMSKI RAD

ZNAČAJKE VIDEOIGARA IZ PERSPEKTIVE DJECE OSNOVNOŠKOLSKE DOBI

DANICA JURIC

Split, 2024.

Odsjek za učiteljski studij
Sveučilišni integrirani prijediplomski i diplomski Učiteljski studij

ZNAČAJKE VIDEOIGARA IZ PERSPEKTIVE DJECE OSNOVNOŠKOLSKE DOBI

Studentica:
Danica Jurić

Mentorica:
izv. prof. dr. sc. Morana Koludrović

Split, srpanj 2024.

Sadržaj

1. Uvod	3
2. Značajke videoigara.....	5
2.1. Vrste videoigara.....	6
3. Utjecaj videoigara na djecu.....	9
3.1. Pozitivni učinci videoigara	9
3.2. Negativni učinci videoigara	10
4. Uloga roditelja u svijetu videoigara.....	12
5. Videoigre u obrazovanju	14
6. Metodologija istraživanja.....	17
6.1. Cilj i problemi istraživanja	17
6.2. Postupak, instrumenti i uzorak istraživanja	17
7. Rezultati i rasprava.....	20
7.1. Preferencije digitalnih uređaja i količina vremena provedena igrajući videoigre	20
7.2. Uloga roditeljske komunikacije o sadržaju i značajkama videoigara.....	22
7.3. Vrste i značajke videoigara koje djeca preferiraju	24
7.4. Samoprocjena osjećaja, ponašanja i motiva za igranje videoigara	28
7.5. Edukativne značajke videoigara i utjecaj videoigara na fizičko zdravlje.....	32
8. Zaključak.....	37
9. Literatura.....	39
10. Sažetak	47

1. Uvod

Tematika medija izaziva veliku pažnju javnosti. S jedne strane nas interesiraju mogućnosti medija odnosno najnovije aplikacije i dodaci, a s druge strane često zaboravljamo da najveći dio informacija iz medija, zajedno s pozitivnim i štetnim posljedicama, dobivamo upravo preko medija. Stoga je iznimno važno učenje o medijima od strane svih korisnika i sudionika na koje se mediji odnose. Također, posebno je važno znati više o vrstama medija i njihovom utjecaju na nas.

Djeci i učenicima su u medijskom kontekstu, ali i kontekstu slobodnog vremena i socijalnih odnosa, iznimno važne i zanimljive videoigre. Videoigre danas bitno utječu na njihovu svakodnevnicu, oduzimajući im većinu slobodnog vremena. Od svojih skromnih početaka u kojima su videoigre bile tek jednostavne simulacije, suvremene igre su prerasle u napredne verzije koje ne služe više samo za zabavu nego se mogu koristiti i u obrazovanju, medicini, vojsci te u poslovnom smislu jer odrasli ljudi zarađuju igrajući videoigre, ali zarađuju i proizvodnjom videoigara. Danas postoji veliki broj videoigara osmišljenih kako bi zadovoljile svačije preferencije što dovodi do vrtoglave brojke registriranih igrača, točnije preko tri milijarde ljudi danas igra videoigre. Sagledavanjem brojnih istraživanja provedenih na temu utječu li videoigre pozitivno ili negativno na djecu, istraživači zaključuju da je potreban kvalitetan odabir videoigara kako bi se iskoristio puni potencijal koji igre nude. Na roditeljima je danas odgovornost da istraže videoigre koje su primjerene za njihovu djecu i ono najvažnije, reguliraju vrijeme koje dijete provodi igrajući videoigre. Sve više ljudi danas postaje ovisno o videoigramima, a da situacija bude još ozbiljnija, ovisnost je uvrštena kao dijagnoza u Dijagnostičkom i statističkom priručniku Američke psihijatrijske udruge te Međunarodnoj klasifikaciji bolesti i srodnih zdravstvenih problema. Uz sve svoje nedostatke, videoigre imaju i veliki broj prednosti koje se mogu iskoristiti u obrazovnom procesu. Videoigre kao alat poučavanja djeci nude učenje kroz iskustvo koje rezultira boljom primjenom naučenoga u stvarnosti.

S obzirom na navedeno, glavni istraživački cilj ovoga rada bio je ispitati značajke videoigara iz perspektive djece osnovnoškolske dobi kako bi se spoznala detaljnija slika o privlačnostima, prednostima i nedostacima videoigara iz njihove perspektive. Isto se nastojalo saznati kvalitativnim istraživanjem u okviru kojeg se intervjuiralo dvanaestero djece, odnosno 6 dječaka i 6 djevojčica osnovnoškolske dobi. Djeci je bio postavljen niz pitanja koja su se odnosila na preferenciju medija, količinu vremena provedenog igrajući videoigre, vrste i značajke videoigara,

komunikaciju s roditeljima i drugim igračima, edukativne značajke videoigara, samoprocjenu osjećaja, ponašanja i motiva za igranje te utjecaju na fizičko zdravlje.

2. Značajke videoigara

Uzimajući u obzir temu ovoga diplomskoga rada, bitno je prije samog definiranja pojma videoigara, objasniti što su to mediji. Riječ *medij* dolazi od latinske riječi *medius* što znači srednji tj. u sredini (Hrvatska enciklopedija, mrežni izvor). Postoje različite definicije medija, a najjednostavnija bi bila ta da su mediji sustavi pomoću kojih dijelimo vijesti u svrhu informiranja, obrazovanja i zabave (Jurčić, 2017). U tom procesu razlikujemo tradicionalne medije i suvremene na način da su suvremeni posredovani digitalnom tehnologijom. Zahvaljujući napretku u tehnologiji, mediji su se znatno razvili tijekom 20. stoljeća. Zanimljivo je da su suvremeni mediji, tijekom toga razvoja, preuzeli i funkciju tradicionalnih medija. To je posebno vidljivo na primjeru novina koje su se proširile na internetske platforme, što je rezultiralo značajnom marginalizacijom novina kao tiskanog medija. Princip rada medija je ostao nepromijenjen ali njihova dostupnost i brzina širenja informacija znatno su se povećali. Mediji danas utječu na čovjekovu svakodnevicu tako što mijenjaju njegove navike, količinu informiranosti, socijalizaciju i način na koji provodi svoje slobodno vrijeme. Kao što je već istaknuto, medije možemo podijeliti na tradicionalne i nove, odnosno suvremene medije. U tradicionalnu skupinu spadaju tisak, radio i televizija dok u nove tj. suvremene medije spada Internet, elektroničke publikacije i društvene mreže poput Facebook-a i Instagram-a (Čengić i sur., 2021). Mediji su danas neizostavni dio djetetovog života što i potvrđuje istraživanje u kojem se navodi da djeca provodu više vremena ispred televizije nego školujući se, odnosno od svoje šeste do osamnaeste godine djeca pred televizijom provodu otprilike 15 000 sati dok u odgojno – obrazovnoj ustanovi provedu 11 000 sati (Mandarić, 2012). Mediji su bitan dio oblikovanja djetetovih stavova i vrijednosti što nas dovodi do zaključka da moramo kontinuirano, duboko i kvalitetno istraživati i preispitivati ulogu medija u životu djece.

Suvremeni medij, koji je posljednjih desetljeća postao jako popularan kod djece, je videoigra. Videoigre danas ne služe samo za zabavu već i za informiranje tj. putem videoigara djeci se može prenijeti određena priča, odnosno poruka. Postoje različite definicije videoigara. Prema Kišu (2000) videoigra je program u kojem se zabavljamo uz pomoć računala ili drugih igraćih konzola. Oxford rječnik videoigru definira kao igru u kojoj se elektronički manipuliraju slike pomoću računalnog programa na monitoru (Oxford university press, 2024, str. 1). Howarth (2023) navodi da je videoigre 2023. godine igralo više od tri milijarde ljudi, a taj broj nastavlja rasti svakim danom. Razvoj videoigara počinje s prvom videoigrom koju je osmislio William Higinbotham

1958. godine, a zvala se *Tennis for Two*. Igrači su u videoigri trebali prebaciti lopticu preko mreže. Zatim je šezdesetih godina na MIT-u nastala videoigra *Spacewar!* koju su osmislili studenti. U videoigri igrači su upravljali i pucali iz svemirskih brodova (Mikić, 2007). Nakon toga osnivači poznate američke tvrtke Atari, Nolan Bushnell i Ted Dabney, na tržište plasiraju igru *Pong*, simulaciju stolnog tenisa. Deset godina kasnije pojavila se planetarno popularna igra *Pacman* u kojoj je cilj uništiti duhove (Hrvatska enciklopedija, mrežni izvor). Početkom osamdesetih godina pojavile su se prve igraće konzole. Ranije su glavni proizvođači igračih konzola bili Atari i Sega dok su danas Microsoft, Nintendo i Sony Interactive Entertainment (Hrvatska enciklopedija, mrežni izvor). Zbog porasta broja proizvođača i brzine proizvodnje novih videoigara dolazi do raspada tržišta videoigara koja je trajala godinu dana. Tržište se oporavilo pojavom videoigre *Super Mario Bros* (Mikić, 2007). Godine 1993. na tržištu se pojavila videoigra *Mortal Kombat*. *Mortal Kombat* je i dalje jedna od najpopularnijih videoigra na svijetu. Danas ta igra ima dosta realnije i užasnije prizore (Laniado i Pietra, 2005). Tijekom 90-ih godina počinju se javljati 3D videoigre, a naknadno su dobile i *multiplayer* komponente. Takve igre uključuju detaljne svjetove s mnoštvom sadržaja i zadataka te potiču na interakciju i komunikaciju s drugim igračima kroz timski rad ili natjecanje (Rahbein, Kleimann i Mossle, 2010). Videoigre danas postaju sve naprednije i tako bolje prikazuju stvarani život. Nekada su videoigre služile djeci isključivo za zabavu, a danas ih i odrasli koriste ne samo za opuštanje već i u poslovne svrhe, sudjelovanjem na turnirima ili objavljivanjem snimki igranja na platformama kao što je YouTube (Blažanović, 2021).

2.1. Vrste videoigara

Analizom literature o videoigramama, primjetno je kako one nemaju jednoznačnu klasifikaciju već se određuju ovisno o pojedinom autoru, odnosno prema nekim značajkama videoigara. Stoga će se u ovom radu prihvatiti podjela videoigara koja ima tri skupine (s obzirom iz koje perspektive igrač igra videoigru, koliko je igrača prisutno u videoigri te prema njezinom žanru), a svaka od tih skupina ima svoje podskupine.

S obzirom na perspektivu igrača, videoigre su izmišljeni svjetovi u kojima postoji glavni lik tj. igrač koji igru može doživjeti iz dviju različitih perspektiva. U prvoj perspektivi igrač nema identitet već zapovijeda što će se događati u svijetu videoigre. Primjer takve videoigre je *The Sims*. U drugoj perspektivi igrač ima svoj lik kojim upravlja i doživljava videoigru. Takvi se likovi nazivaju avatari (Gee, 2014). Primjer takve videoigre je *Thomb Raider*.

S obzirom na skupinu videoigara koja se odnosi na udio igrača u njoj, u videoigrama može sudjelovati jedan ili više igrača. Videoigre koje imaju jednog igrača nazivaju se *singleplayer* videoigre, a one koje imaju više igrača koji igraju u timu ili jedan protiv drugoga nazivaju se *multiplayer* videoigre. Provedena su istraživanja koja potvrđuju da igranje obaju vrsta videoigra pozitivno utječu na igračevu razinu socijalizacije. U *singleplayer* videoigrama postoje zajednice koje su osnovane kako bi igrači komunicirali o propustima pojedinih videoigara (Fu, 2023). Unutar *multiplayer* videoigara igrači su prisiljeni komunicirati i surađivati kako bi ostvarili zajednički cilj (Molyneux, Vasudevan i de Zúñiga, 2015). Istraživanje koje su proveli Cole i Griffiths (2007) uključivalo je 912 sudionika od kojih je trećina navela da su tijekom igranja *multiplayer* videoigara stekli dobre prijatelje.

Videoigre prema žanru dijelimo na akcijske, avanturističke, simulacijske i igre razmišljanja (Kovačević, 2007). Akcijske videoigre su prema brojnim istraživanjima najprivlačnije igračima. Unutar ovakvih videoigara zadatak igrača je riješiti zagonetke i sudjelovati u bitkama (PEGI S.A.). Podskupine akcijskih videoigara su igre u kojima se puca, prelaze nivoi i igre koje od igrača zahtijevaju određene sposobnosti (Kovačević, 2007). U pucačkim videoigrama igrači sudjeluju u simulacijama ratovanja i tučnjava. Ovakve videoigre brojni istraživači povezuju s povećanjem nasilnog ponašanja (Kovačević, 2007). Nadalje, autor navodi istraživanje koje je pokazalo da djeca koja igraju 10 minuta nasilne videoigre, na testu raspoloženja, pokazuju sklonosti agresivnijem ponašanju. Stoga, roditelji najčešće zabranjuju djeci ovakvu vrstu videoigara. U videoigrama kojima je cilj prelazak nivoa, igrači obavljaju različite zadatke kako bi prešli na viši nivo (Kovačević, 2007). Videoigre u kojima su potrebne određene sposobnosti najčešće povezujemo sa sportskim igrama u kojima je cilj ostvariti pogodak (Kovačević, 2007). S obzirom da akcijske videoigre od igrača zahtijevaju brzinu reakcije i njihovu točnost, smatraju se videoigrama koje poboljšavaju percepciju i kognitivne vještine (Veočić, Nikolić, Čaleta, Čičić i Đurković, 2024). Avanturističke videoigre na početku igranja uvode igrača u određenu priču u kojoj igrač u daljnjem tijeku igre rješava zagonetke (Pivac, 2006). Svaka odluka koju igrač donese u videoigri utječe na ishod igre, a vremenski traju duže od akcijskih videoigra (Kovačević, 2007). U ovakvim igrama zabava je povezana s učenjem, odnosno priča u videoigri može biti usmjerena na stjecanje novog znanja (Pivac, 2006). Avanturističke videoigre potiču logičko razmišljanje i povećanu koncentraciju (Kovačić, 2007). Igre simulacije prikazuju stvarne aktivnosti za koje je potrebno određeno znanje o tematici videoigre. Za primjer možemo uzeti simulaciju letenja aviona

gdje igrač mora posjedovati određena znanja iz fizike kako bi uspješno izvršio zadatak u videoigri (Kovačević, 2007). Ovakve videoigre imaju veliki potencijal u obrazovanju jer simulacije mogu sadržavati nastavno gradivo koje učitelj podučava. Igre za razmišljanje od igrača zahtijevaju intelektualni napor kako bi postigao što bolji rezultat (Kovačević, 2007). Ima mnogo podskupina ovih videoigara koje se kreću na relacijama od jednostavnih igara kao što je kviz do strateških igara. Ova vrsta videoigara pozitivno utječe na razvoj kognitivnih sposobnosti te ju je vrlo jednostavno uključiti u obrazovni proces.

Kao što je već navedeno, jedinstvena podjela videoigara ne postoji. Različiti autori navode različite podjele. Unutar podjela navedenih u ovom radu postoji niz podskupina koje se isprepleću međusobno. Stoga, možemo imati videoigru koja se igra iz perspektive avatara, a može biti *singleplayer* ili *multiplayer* videoigra, koja prema žanru može biti akcijska, avanturistička itd. Zbog ovakvih isprepletanja karakteristika nemoguće je odrediti konačnu podjelu videoigara jer bi broj bio prevelik. Raznolikost videoigara je jedan od razloga zašto toliko ljudi danas igra videoigre. Ljudi imaju ponuđenu veliku količinu različitih videoigra te je mala vjerojatnost da niti jedna ne zadovoljava njihove preferencije.

3. Utjecaj videoigara na djecu

S obzirom na količinu vremena koju djeca provodu igrajući igrice, roditeljima, odgojno – obrazovnim djelatnicima i istraživačima je iznimno važno znati kakav utjecaj videoigre imaju na djecu. Stoga ne čudi što su provedena brojna istraživanja u kojima su istraživači ispitivali utjecaj videoigara na djecu. Naravno, postoje i autori koji smatraju da nije sve tako "crno – bijelo" te da igre imaju svoje prednosti ali i nedostatke.

3.1. Pozitivni učinci videoigara

Neki od glavnih pozitivnih učinaka igranja videoigara su kompetencije i sposobnosti koje se steknu tijekom rješavanja zadataka u videoigrama, a pozitivno utječu na logičko razmišljanje i mentalne sposobnosti (Tumbokon, 2020). Tijekom igranja takvih videoigara od igrača se zahtijeva brzo reagiranje, što rezultira boljim i bržim reakcijama. Isto potvrđuje istraživanje koje su proveli Laniado i Pietra (2005) u kojem su kirurzi, koji su ranije igrali videoigre, pokazivali veću sposobnost u donošenju bržih i točnijih reakcija u simulacijama operacija. Također, prilikom igranja kod igrača se razvijaju vizualno-prostorne sposobnosti što dokazuju istraživanja koja su proveli Green i Bavelier (2003) i Okagaki i Frensch (1994). Nadalje, jedna od prednosti igranja videoigara je i ta da se prilikom donošenja što bržih odluka unutar igara ne gubi točnost (Tumbokon, 2020). Danas postoji niz videoigara kojima je glavni cilj tjelovježba, odnosno poboljšanje razine tjelesne aktivnosti i fizičkog zdravlja kod igrača (Prot, Anderson, Gentile, Brown i Swing, 2014).

U nekim videoigramama također se razvijaju i društvene sposobnosti kao što je navedeno u ranijem poglavlju. Igrajući videoigre u kojima je potreban timski rad od igrača se zahtijeva međusobno komuniciranje koje može rezultirati sklapanjem novih prijateljstava (Prot i sur. 2014). Ranije je navedeno da se određene videoigre mogu koristiti u edukacijske svrhe. Takve igre mogu naučiti korisnika od osnovnih stvari, kao što je razlikovanje slova i pisanje, do naprednijih vještina poput prosuđivanja, strateškog razmišljanja, organizacije i usvajanje stranih jezika (Blažek, 2021). Kvalitetne videoigre, također, mogu pozitivno utjecati na pamćenje, ustrajnost, koncentraciju te kako se nositi s izazovima i frustracijama (Tumbokon, 2020). Za roditelje i djecu igranje videoigara može biti dobra aktivnost povezivanja i nešto što će im biti zajedničko. Roditelji

pomoću videoigara mogu uočiti i neke vještine i talente svog djeteta koji ne dolaze do izražaja u svakodnevnom životu (Tumbokon, 2020).

Uočavamo da postoji dosta pozitivnih učinaka igranja videoigara za koje nismo uopće bili svjesni jer se događaju suptilno. Puni potencijal koje nam videoigre nude možemo ostvariti tek kada se odabiru videoigre koje pozitivno utječu na djecu.

3.2. Negativni učinci videoigara

Negativni učinci igranja videoigara, koji će biti navedeni u ovom poglavlju, često su razlog zašto roditelji i nastavnici imaju negativni stav prema igranju videoigara. Provedena su brojna istraživanja na ovu temu te kroz ovaj rad spominju se najčešći negativni učinci koji zabrinjavaju roditelje i nastavnike.

Različiti autori smatraju da je najveći negativni aspekt videoigara količina nasilja prisutna u njima te su provedena brojna istraživanja kako bi se utvrdilo utječu li takve igre na djetetovo ponašanje. Istraživanje koje su proveli Gentile, Lynch, Linder i Walsh (2002) pokazalo je da se djeca mogu povezati s likom iz videoigre te početi oponašati njegove postupke. Ako se djeca identificiraju s agresivnim likovima, onda se kod njih počinje javljati agresivno razmišljanje te se pojačava frustracija nakon neuspjeha u videoigri (Ružić, 2011). Postoji vjerojatnost da djeca koja igraju nasilne videoigre, gledajući takav sadržaj, postanu ravnodušnija prema drugima (Tumbokon, 2024). Marinčić (2014) smatra da ne postoje dokazi koji potvrđuju da igranje nasilnih videoigara rezultira agresivnim ponašanjem, ali ga može poticati. Nadalje, intenzivno igranje videoigara rezultira lošijim postignućima u školi te lošijim odnosima s roditeljima i prijateljima što igrače dovodi do osamljenosti. Autorica Marinčić (2014) smatra da djeca koja puno vremena provedu igrajući videoigre počinju zamjenjivati svoje stare prijatelje s virtualnim. U istraživanju koje je proveo Yee (2006) navodi se kako veća količina vremena provedena na videoigramama može djeci stvarati probleme u školi i društvu. Prot i sur. (2014) u svom istraživanju objašnjavaju da prekomjerno igranje videoigara kod igrača izaziva manjak pažnje, odsustvo samokontrole i impulzivnost. Nadalje, Tumbokon (2024) navodi kako dulje igranje videoigara može uzrokovati naprezanje očiju, glavobolju i poremećaje spavanja. Dworak, Schierl, Bruns i Strüder (2007) smatraju kako će igrači radije smanjiti vrijeme spavanja nego vrijeme provedeno na videoigramama.

Još jedan od negativnih učinaka igranja videoigara, prema Marinčić (2014), ukazuje da se djeca mogu osjećati nemirno i razdražljivo kada trebaju prestati igrati videoigre. Koludrović (2018 prema Jurman, Borišević Maršanić, Paradžik, Karapetrić Bolfan i Javornik, 2017) upozorava da je situacija postala ozbiljna kada je ovisnost o videoigramama navedena kao dijagnoza u Dijagnostičkom i statističkom priručniku Američke psihijatrijske udruge te Međunarodnoj klasifikaciji bolesti i srodnih zdravstvenih problema.

Možemo zaključiti kako su najveći negativni učinci igranja videoigra nedostatak samokontrole kada je u pitanju određivanje vremena provedenog igrajući i velika količina nasilja prisutna u nekim videoigramama što dovodi do raznih negativnih posljedica. Stoga je zadatak roditelja i nastavnika uputiti djecu kako razviti zdrave navike igranja i istražiti koje su igre primjerene za njihovu dob.

4. Uloga roditelja u svijetu videoigara

Djeci su danas videoigre važan dio njihove svakodnevnice. Stoga bi roditelji trebali biti upućeni na koji način njihova djeca provode toliku količinu svoga slobodnog vremena. U ovom poglavlju roditeljima će biti predložene smjernice kako pomoći djeci ispravno koristiti videoigre.

Zbog sve bržeg razvoja tehnologije roditelji su prisiljeni dodatno se educirati kako bi stekli potrebne kompetencije kada je u pitanju odabir primjerene videoigre za njihovu djecu (Miliša, Tolić i Vertovšek, 2010). Znanje koje roditelj posjeduje o digitalnim medijima, trebalo bi djeci pružati osjećaj sigurnosti u primjerenost sadržaja koji im roditelj predlaže (Senol, Senol i Can Yasar, 2023). Nikken i Jansz (2007) roditeljima savjetuju da prate tri upute za ispravno korištenje videoigara namijenjenih djeci:

1. Zajedničko igranje videoigara – Zajedničkim igranjem videoigara roditelj postaje upućen u to što njegovo dijete vidi i doživljava u digitalnom okruženju. U časopisu Sveučilišta Oxford i Cardiff objavljeno je da roditelji koji zajedno s djecom igraju videoigre bolje zaključuju kako te videoigre utječu na djecu (Przybylski i Weinstein 2016). Mnogo roditelja ne razumije da im igranje videoigara sa svojom djecom pruža priliku za vlastiti trenutak podučavanja (Shapiro, 2013).
2. Razgovor o sadržaju videoigara – Roditelji bi trebali prije nego djeca počnu igrati određenu videoigru provjeriti je li ona primjerena za njihovu dob. Razgovor s djecom o videoigramama trebao biti ugodno iskustvo, a ne razlog za sukob (Shapiro, 2013).
3. Uvođenje pravila i zabrana – Jasna i dosljedna pravila sprječavaju prekomjerno igranje videoigara (Petry, 2024). Petry (2024) smatra kako bi djetetu trebalo biti dopušteno igranje videoigara tek kada obavi svoje obaveze. Američka pedijatrijska akademija navodi da djeca, kada imaju školu, ne bi trebala provoditi više od jednog sata dnevno igrajući videoigre, dok se vikendom to vrijeme može povećati na dva sata (Strasburger i Hogan, 2013). Labaš, Marinčić i Mujčinović (2019 prema Verhovnik 2014) protive se rigoroznim pravilima i zabranama te ističu kako bi roditelji umjesto pravila i zabrana trebali upotrijebiti preventivnu medijsku pedagogiju, odnosno ističu kako kvalitetan razgovor s djecom dovodi do djetetovih ispravnih odluka vezanih za korištenje igara.

Kako bi roditelj utvrdio koja je videoigra primjerena za njegovo dijete, može se poslužiti aplikacijom PEGI. Aplikacija sadrži razne oznake koje označavaju zbog čega određena videoigra nije primjerena za određenu dobnu skupinu. Provjeru videoigara u PEGI aplikaciji izvršava nizozemski institut za klasifikaciju audio-vizualnih medija (Petley, Critcher, Hughes, i Rohloff, 2013). Oznake koje se nalaze na prednjoj strani pakiranja videoigara sadrže brojeve 3,7,12,16 i 18 koji označavaju koliko godina igrač treba imati da bi ih mogao koristiti (PEGI S.A.). Primjerice, ako na pakiranju videoigre piše oznaka 3 onda tu igru smiju igrati osobe koje imaju 3 ili više godina. Oznake koje se nalaze na stražnjoj strani pakiranja sadržavaju sličice koje objašnjavaju zbog čega određena videoigra spada u određenu dobnu skupinu. Postoje oznake koje označavaju da se unutar određene videoigre pojavljuje neprimjereni rječnik, diskriminacija, droga, uznemirujuće scene, kockanje, spolni odnos i nasilje (PEGI S.A.). Najnovija oznaka uvrštena u PEGI sustav je „Kupnja unutar videoigre“ kako bi se spriječilo manipuliranje djece kada je u pitanju potrošnja pravog novca u zamjenu za bolje igračko iskustvo.

Pred roditeljima je danas težak zadatak kada je u pitanju sigurnost djeteta u digitalnom okruženju. Koliko god imali videoigara koje imaju pozitivan utjecaj, kao što je već ranije obrađeno u radu, nije rijetkost da djeca upravo igraju one igre koje loše utječu na njih. Djeci su većinom primamljivije videoigre koje su zabranjene. Stoga bi roditelj, umjesto striktnih zabrana određenih videoigara, trebao s djetetom otvoreno komunicirati i izraziti svoju zabrinutost u vezi igranja takvih videoigara. Komunikacija koja se zasniva na tome da se djetetu obraća ravnopravno puno je bolja nego uvjetovanje zabrana bez objašnjenja. U takvim slučajevima kod djece se javlja kontraefekt tj. inat koji rezultira da djeca unatoč zabrani igraju takve igre, ali ovaj put skrivajući to od roditelja. Najpoželjnije rješenje bi bilo da roditelj zajedno s djetetom potraži pozitivnu alternativu tj. videoigru koja će djetetu biti zanimljiva, a ujedno i primjerena za njegovu dob. Danas se susrećemo s brojim primjerima gdje se roditelji počinju uključivati u igranje videoigara s djecom. Ovakvo ponašanje bilo bi idealno, ali nije nužno. Djeci je važno da roditelji pokazuju interes kad im pričaju o postignućima i zanimljivostima unutar videoigara. Videoigre mogu postati tema razgovora koja može zblížiti roditelja i dijete. U konačnici, možda ćemo zbog primjena takvih praksi jednog dana pročitati da su pozitivni učinci videoigara poboljšanje odnosa između roditelja i djece.

5. Videoigre u obrazovanju

Pojam obrazovanja razni autori različito definiraju, a u ovom radu poslužit ću se definicijom autora Johna Deweya. Dewey (1902) smatra da obrazovanje počinje s djecom, ali isto tako i završava s djecom. Također, Dewey (1974) navodi da proces obrazovanja zapravo nikada ni ne prestaje. Isti autor navodi da se učenje najbolje postiže iskustvom kroz koje dijete prolazi i refleksijom na to iskustvo. Stoga, smatra da sadržaji u obrazovanju nisu namijenjeni za svu djecu te bi fokus trebao biti na iskustvu koje dijete doživi učenjem novog sadržaja. Autori Dewey (1902) i Herbart (1902) smatraju da frontalni način poučavanja nije dobar jer su učenici pasivni tijekom nastavnog procesa te predlažu da se nastava promjeni i postane poticajna pomoću kvalitetnih iskustava. English (2013) se referira na spomenute autore te smatra kako bi učenje trebalo dolaziti kroz stjecanje znanja potaknuto borbom. Autorica objašnjava važnost prekida (eng. *interruption*) i borbe (eng. *struggle*) u procesu učenja. Spomenuti prekid označava određenu prepreku prema postizanju novih znanja što dovodi do borbe da se postigne konačan cilj. Razlog zašto sam odabrala navedene autore je taj što videoigre mogu biti to potrebno iskustvo u stjecanju novog znanja, a određene prepreke koje se javljaju u prelasku iz jednog nivoa u drugi tijekom igranja videoigara, označavaju prekid i borbu koju navodi autorica English.

Današnja je generacija odrasla na tehnologiji i djeca se najopuštenije osjećaju komunicirajući i socijalizirajući se s vršnjacima preko digitalnih uređaja. Wiederhold (2021) pozivajući se na Marca Prenskyja takvu generaciju naziva digitalnim urođenicima. Autor Bourgonjon (2010) smatra kako je u interesu odgojno-obrazovnog procesa da se mijenja u skladu s potrebama djece. Djeca su danas odrasla s novim vještinama i preferencijama učenja (Bourgonjon, 2010). Mnogi autori smatraju videoigre korisnim alatom za stjecanje novih znanja (Gee, 2006; Annetta, 2008). Autor Annetta (2008) smatra kako djeca pomoću videoigara, umjesto učenja samih činjenica, uče kritički razmišljati. Gee (2006) navodi kako se često događa da dijete napiše test za odličnu ocjenu, a uopće ne zna primijeniti naučeno znanje u stvarnoj situaciji. U svom članku Arias (2014) navodi razna istraživanja koja su potvrdila da je uvođenje videoigara u škole moguće ali i korisno. U tom smislu važno je istaknuti i istraživanje koje su proveli DeVane i Durga (2008) tijekom cijele školske godine na uzorku učenika koji su ranijih godina imali osrednji uspjeh u školi. Ti su učenici koristili igru *Civillization III* kako bi uspoređivali gradiva različitih predmeta. Rezultati istraživanja su pokazali da su se ocjene učenika znatno povećale u svim predmetima u odnosu na

prošle godine (Arias, 2014). Stoga, možemo zaključiti kako postoje brojne prednosti videoigara u obrazovanju kao što su mnogi autori to naveli. Maravić (2008) smatra da su prednosti videoigara povećana koncentracija tijekom učenja i prvenstveno pozitivniji stav prema učenju. Nadalje, autorica navodi da su djeca motiviranija učiti, a pri tom se umaraju manje što dovodi do veće uključenosti u nastavnom procesu. Znanja naučena kroz videoigre djeca duže pamte, a najbitnije je to što znanja stečena kroz videoigre mogu bolje primijeniti u stvarnim situacijama za razliku od uobičajenih metoda poučavanja (Maravić, 2008).

Kada je u pitanju ispravan odabir videoigara koje bi se koristile u obrazovanju, Pivac (2004) navodi nekoliko kriterija. Prema autorici Pivac (2004) odabir videoigara ovisi o tome kolika je skupina učenika za koju je videoigra namijenjena, postoje li potrebne tehničke mogućnosti za primjenu videoigara te posjeduju li učenici, ali i nastavnici određene informatičke vještine potrebne za korištenje videoigara. Trenutno na tržištu postoji veliki broj videoigara koje su primjenjive u obrazovanju. Nastavnici mogu koristiti već izrađene videoigre koje sadržavaju potrebno gradivo raznih predmeta, ali također imaju i mogućnost osmisliti vlastite zadatke unutar takvih videoigara (Pivac, 2006). U ovom radu nabrojat ću razne programe koji sadrže videoigre primjenjive u obrazovnom sustavu. U članku autorice Mirković (2012) pronašla sam sljedeće videoigre i njihove karakteristike:

1. *CD Učilica* nudi videoigre koje sadržavaju gradivo različitih nastavnih predmeta od prvog do osmog razreda.
2. *Prometna Učilica* sadrži videoigre u kojima djeca uče o prometnim znakovima i kako se ponašati u prometu.
3. *Sunčica* je program na kojem se nalaze videoigre u obliku slagalica, bojanki i priča koje sadrže teme različitih nastavnih predmeta.
4. *Sraz* je videoigra u kojoj je cilj pobijediti suparnika u pitanjima koja sadržavaju gradiva predmeta od trećeg do osmog razreda.
5. *Zondle* nudi videoigre koje uključuju nastavno gradivo ali također posjeduje i opciju da nastavnici sami mogu kreirati vlastite videoigre po potrebi.
6. *Sjedi 5* također sadrži videoigre koje uključuju gradivo raznih predmeta ali i nude videoinstrukcije iz Matematike.

7. *Čitajmo zajedno* uči djecu od osme do jedanaeste godine čitati, razumjeti pročitano te razvijati jezične sposobnosti i motivirati učenika na čitanje i jezično izražavanje.
8. *Eva u svijetu slova* podučava djecu predčitačkim vještinama kao što su razlikovanje slova i brojki, uočavanje rime, pronalaženje prvog glasa u riječima te razdvajanje riječi na glasove i slogove.
9. *Cvrčak* sadrži videoigre koje djecu podučavaju sadržajima Hrvatskog jezika, Prirode i društva i Matematike.
10. *Tell me more* se koristi za učenje stranog jezika te služi učiteljima kao nadopuna u poučavanju ali djeca ga mogu koristiti i samostalno.
11. *Orašar* je videoigra koja se može koristiti kao dopuna nastavnom predmetu Glazbene kulture jer razvija glazbeno pamćenje i razlikovanje visine i boje tona.

Prednosti videoigara u obrazovanju ima mnogo: od lakšeg pamćenja sadržaja i veće motiviranosti i uključenosti djece u proces učenja do bolje primjene stečenog znanja u stvarnim situacijama. Također, brojna su istraživanja utvrdila bolji uspjeh u školi zbog uključenosti videoigara u obrazovni proces, ali u učionicama se još uvijek ne koristi puni potencijal ovog alata za učenje. Uključenost videoigara u nastavni proces od učitelja zahtjeva dodatni angažman za koji prvenstveno treba biti sposoban realizirati ga, ali konačan ishod vrijedan je truda.

6. Metodologija istraživanja

6.1. Cilj i problemi istraživanja

Kao što je prikazano u teorijskom dijelu rada, videoigre utječu i pozitivno i negativno na djecu, ovisno o dobi, kognitivnoj i emocionalnoj zrelosti djece i primjerenosti videoigara djeci.

Glavni cilj ovoga istraživanja bio je ispitati značajke videoigara iz perspektive djece osnovnoškolske dobi. Definirani su sljedeći problemi istraživanja na temelju postavljenog cilja:

1. ispitati sudionike istraživanja koje digitalne uređaje preferiraju i koliko vremena dnevno provode koristeći medije i videoigre ovisno o dobi i spolu te ih ispitati smatraju li utječe li igranje videoigara na druge aktivnosti
2. ispitati sudionike istraživanja o ulozi i važnosti roditeljske komunikacije o sadržaju i značajkama videoigara
3. ispitati sudionike istraživanja o vrstama i značajkama videoigara koje najčešće igraju
4. ispitati sudionike istraživanja samoprocjenu osjećaja, ponašanja i motiva za igranje videoigara te ispitati kakva iskustva imaju u komunikaciji s ostalim igračima
5. ispitati sudionike istraživanja o edukativnim značajkama videoigara te njihovom utjecaju na fizičko zdravlje i osobnu dobrobit

6.2. Postupak, instrumenti i uzorak istraživanja

Istraživanje se provodilo tijekom školske godine 2023./2024. U istraživanju je sudjelovalo 12 ispitanika, učenika osnovne škole. Ispitanici su imali od 8 do 15 godina, pri čemu je sudjelovalo šest djevojčica i šest dječaka. Ispitanici su bili raspoređeni u 3 skupine. U prvoj skupini je bilo četvero djece od 2. do 4. razreda. U drugoj skupini je bilo četvero djece 5. i 6. razreda. U trećoj skupini je bilo četvero djece 7. i 8. razreda.

U istraživanju se koristio polustrukturirani intervju, odnosno kvalitativna metodologija pomoću koje su dobiveni opširni odgovori ispitanika istraživanja. Instrument istraživanja, odnosno pitanja korištena za polustrukturirani intervju, oblikovan je s obzirom na temu istraživanja i pomoću

potrebne znanstvene literature. Zabilježeni su osnovni sociodemografski podatci ispitanika te su ispitanici odgovarali na pitanja koja se odnose na vrste igara koje igraju, vrijeme provedeno igrajući videoigre, motive igranja, procjenu utjecaja igranja videoigara na njihovo ponašanje i osjećaje nakon igranja videoigara, komunikaciju s roditeljima i drugim igračima, edukativne značajke videoigara te utjecaj na fizičko zdravlje. Za provođenje istraživanja je dobiveno odobrenje nadležnog Etičkog povjerenstva Filozofskog fakulteta u Splitu, a roditelji sudionika istraživanja su prije provođenja istraživanja potpisali obrazac za informirani pristanak za sudjelovanje njihove djece u istraživanju te su bili upoznati s ciljem istraživanja i pitanjima za njihovu djecu.

PITANJA:

1. Spol, dob i razred djeteta
2. Koliko vremena dnevno provodiš na digitalnim medijima?
3. Koje uređaje najčešće koristiš?
4. Koliko vremena dnevno igraš videoigre?
5. Događa li se da provedeš više vremena igrajući videoigre nego si mislio/la? Ako da, utječe li ti to na pisanje zadaće, učenje i druge aktivnosti i kako?
6. Koje videoigre voliš igrati?
7. Što te motivira da igraš videoigre?
8. Kako se osjećaš dok igraš videoigre? (budi li igranje videoigara u tebi pozitivne ili negativne osjećaje? Molim te navedi koje su to igrice)
9. Kako videoigre utječu na tvoje ponašanje?
10. Možeš li opisati trenutak kada si izvršio/la težak zadatak ili postigao/la cilj u videoigri?
11. Diviš li se nekim likovima iz videoigara? Bi li htio/la biti poput njega? Zašto?
12. Jesi li ikada igrao/la videoigre koje te nečemu nauče, poput povijesti ili znanosti? Što misliš o korištenju videoigara u svrhu učenja?

13. Igraš li ikad videoigre koje uključuju fizičko kretanje, poput plesa ili sportskih igara?
Što misliš kako ove vrste igara utječu na tvoju razinu tjelesne aktivnosti?
14. Razgovaraš li s roditeljima o videoigrama? Postavljaju li ograničenja vremena za računalom, ograničavaju li pristup određenim igrama ili razgovaraju sa tobom o sadržaju igara?
15. Kako se fizički osjećaš nakon duljeg igranja videoigara? Osjećaš li bilo kakvu nelagodu, poput bolova u očima ili glavobolje?
16. Komuniciraš li s drugim igračima dok igrate? Jesi li ikada doživio/la internetsko zlostavljanje? Kako si se osjećao/la tada? Kako si reagirao/la u toj situaciji?
17. Hoćeš li nastaviti igrati videoigre kada budeš stariji?

7. Rezultati i rasprava

7.1. Preferencije digitalnih uređaja i količina vremena provedena igrajući videoigre

Prvim se problemom istraživanja željelo djecu ispitati koje digitalne uređaje preferiraju i koliko vremena dnevno provode koristeći medije i videoigre te utječe li im igranje videoigara na druge aktivnosti. Djeci je postavljen niz pitanja o tome koliko dnevno općenito provode vremena na digitalnim medijima, koje uređaje u tom procesu preferiraju, koliko dnevno vremena provode igrajući videoigre, događa li im se da provedu više vremena igrajući videoigre nego li su mislili te smatraju li da im to utječe na pisanje zadaće, učenje i druge aktivnosti.

Na pitanje koliko dnevno koriste digitalne medije, djeca su navela različite odgovore. Četvero je djece, uglavnom djevojčice različitih dobi, navelo da dnevno provodi pet sati na digitalnim medijima. To je ujedno bio i najučestaliji odgovor. Dvoje djece provodi četiri sata, drugih dvoje djece provodi dva sata te, također, dvoje djece provodi jedan sat dnevno na digitalnim medijima. Jedna djevojčica (4. razred) je navela da koristi tri sata dnevno, a druga djevojčica (8. razred) čak osam sati dnevno provede na digitalnim medijima.

Djeca koja su spadala u prvu skupinu ovoga istraživanja tj. od drugog do četvrtog razreda u prosjeku najmanje koriste digitalne medije, dok djeca koja spadaju u treću skupinu tj. sedmi i osmi razred najviše koriste digitalne medije. U anketi roditelja koje su naveli Čengić i sur. (2021) utvrđeno je da djeca do osamnaeste godine tijekom tjedna provedu oko tri sata dnevno na digitalnim medijima, a vikendom to se vrijeme povećava na tri sata i četrdeset minuta. Također su utvrdili da vrijeme koje djeca provedu na medijima raste što su stariji. Livazović (2013) zaključuje da danas djeca mnogo vremena provode na medijima i polako postaju potpuno zaokupljeni njima.

Na pitanje koje digitalne uređaje najviše koriste sva djeca su navela mobitel. Osmero djece, različite dobi i spola, navelo je da uz mobitel koristi još neke od sljedećih uređaja: računalo, tablet, PlayStation, laptop ili konzolu.

Prema odgovorima djece možemo zaključiti da, kada je u pitanju odabir uređaja, djeca preferiraju mobitel, neovisno o spolu i dobi. U ranijim istraživanjima bilo je utvrđeno da postoje razlike u odabiru digitalnih uređaja koje preferiraju dječaci i djevojčice, odnosno dječaci su gledali televiziju puno više nego djevojčice (Huston i sur., 1999; Singer i Singer, 1981; Tatković i Baf,

2011; Wright i Huston, 1995; Wright i sur., 2001). U današnjim istraživanjima potvrđeno je kako nema razlike u korištenju određenih uređaja od strane dječaka i djevojčica (Anand i Krosnick, 2005; Krosnick i sur., 2003). Istraživanje provedeno u Hrvatskoj na uzorku djece od devet do sedamnaest godina, Koludrović (2018 prema Kanižaj, Potočnik, Vinković, Čosić Pregrad i Ciboci, 2017) navodi da djeca najčešće internetu pristupaju preko mobitela i računala.

Nadalje, djecu, odnosno sudionike ovog istraživanja se pitalo koliko vremena dnevno provode igrajući videoigre. Njihovi odgovori variraju od jednog sata do tri sata dnevno. Jedan dječak (5. razred) navodi da je morao smanjiti količinu igranja videoigara jer su mu utjecale na ocjene te je na kraju godine morao ići na popravni.

Prema odgovorima djece uočavamo da im igranje videoigara popunjava veliki dio njihovog slobodnog vremena u danu. Istraživanje koje je proveo Kaspersky (2021) pokazuje da djeca digitalne uređaje najčešće koriste za igranje igrica (60%), gledanje videozapisa (54%) te ispunjavanje školskih zadataka (46%). Zbog porasta broja platformi kod djece dolazi do veće količine vremena koju provodu igrajući videoigre (Labaš i sur., 2019). Brčić (2020) navodi da videoigre kod djece imaju veliku važnost te zbog njih odgađaju obaveze i ignoriraju zabrane. Ujedno, primijećeno je kako videoigre djeci postaju distrakcija od raznih problema koje žele izbjeći.

Sljedećim pitanjem u istraživanju željelo se ispitati procjenjuju li utječe igranje videoigara na pisanje zadaće, učenje i druge aktivnosti.

Čak je devet od dvanaest ispitanika, različitog spola i dobi, navelo da im igranje videoigara utječe na pisanje zadaće, učenje i druge aktivnosti. Jedan ispitanica (4. razred) navodi da zbog igranja videoigara često ide spavati kasnije nego je mislila jer ne stigne na vrijeme učiti i pisati domaću zadaću dok druga ispitanica (8. razred) navodi da uopće ni ne obavi zadatke koje je trebala.

S obzirom na odgovore koje su djeca u ovom istraživanju navela, možemo zaključiti da ih prekomjerno igranje videoigara ometa u obavljanju njihovih dužnosti za školu. Istraživanje koje su proveli Skoric, Teo i Neo (2009) potvrđuje da učenici koji su pokazivali znakove ovisnosti o videoigramama tj. prekomjerno igranje istih je utjecalo na obavljanje njihovih školskih dužnosti čime su kasnije ostvarili u prosjeku lošije uspjehe u školi. Bilić, Gjukić i Kirinić (2010) objašnjavaju kako roditelje zabrinjava to što djeca, zbog prekomjernog igranja videoigara, ne mogu stići obaviti

svoje školske dužnosti. Igranje videoigara započinje iz zabave, ali s vremenom može dovesti čak i do ovisnosti. Medije danas roditelji često koriste kako bi zabavili i umirili dijete, a potom dobili potrebno vrijeme za obavljanje obaveza ili da se opuste (Ciboci i sur., 2018) Nekadašnja uloga medija kao dječje dadilje počinje stvarati zabrinutost jer sve više djece postaje ovisno o medijima (Bilić i sur., 2010).

7.2. Uloga roditeljske komunikacije o sadržaju i značajkama videoigara

Sljedećim problemom istraživanja željelo se istražiti kakva je uloga roditeljske komunikacije o sadržaju videoigara te kontroliraju li vrijeme koje dijete provodi igrajući videoigre. Kako bi se dobili odgovori na navedeni problem istraživanja, djeci su postavljena pitanja o tome razgovaraju li s roditeljima o videoigramama, postavljaju li im vremenska ograničenja za računalom te ograničavaju li im pristup određenim igrama s obzirom na njihov sadržaj.

Na pitanje razgovaraju li s roditeljima o videoigramama petero djece je odgovorilo da ne razgovaraju. Odgovori ostalih sudionika su sljedeći:

„Razgovaram s njima kad trebam nešto kupiti u videoigri. Ja skupljam za to i dam mami novac, a mama uplati karticom.” (djevojčica, 4. razred)

„Da, ali njih baš puno ne zanimaju videoigre. Prije sam dosta trošio na videoigre pa bi uglavnom o tome pričao s njima jer bi mi trebali uplatiti novac karticom, a ja bi im dao svoj novac. Mjesečno bi najviše potrošio 13 eura.” (dječak, 5. razred)

„Da. Pokazujem im što igram i što se događa u videoigramama koje igram.” (dječak, 5. razred)

„Nekad im govorim kako bi htio biti kao neko iz tih igrica jer imaju predobre moći.” (dječak, 6. razred)

„Da. Oni mi savjetuju da bi trebao provoditi manje vremena igrajući videoigre.” (dječak, 7. razred)

„Nekad. Pohvalim im se kad prođem neki teški nivo u igrici.” (dječak, 7. razred)

Iz navoda koje su dala djeca možemo zaključiti da roditelji većinom komuniciraju s djecom o videoigramama. Također, poželjno je da roditelj pokazuje interes kada mu dijete želi pričati što se dogodilo u videoigri. Takvi razgovori mogu zbližiti roditelja i dijete i na takav način roditelj ostaje informiran o tome što mu dijete radi na internetu. Također, posebno je važno istaknuti odgovore

djece koja su navela da troše novac na videoigre. Danas se javlja problem taj što su djeca za razliku od odraslih podložnija manipuliranju kada je u pitanju komercijalnim utjecaj (Unicef, 2023). Stoga, roditelj bi i o toj temi trebao porazgovarati i uputiti dijete kako ne biti podložan takvim manipulacijama.

Nadalje, djeci je bilo postavljeno pitanje postavljaju li im roditelji vremenska ograničenja za računalom. Petero djece je navelo da im roditelji ne postavljaju vremensko ograničenje. Jedna je djevojčica (6. razred) navela da je razlog tomu što joj vjeruju pa joj ne postavljaju ograničenja. Zanimljivo je da su sva djeca koja spadaju u treću skupinu tj. sedmi i osmi razred odgovorila da im roditelji ne postavljaju vremenska ograničenja i upravo je ta skupina bila ona koja najviše vremena provodi na društvenim medijima. Odgovori djece koja su navela da im roditelji postavljaju ograničenje su sljedeći:

„Na mobitelu su mi roditelji ograničili da ne mogu igrati videoigre više od 5 sati. To je dobro za mene jer bi ja onda igrala puno duže.” (djevojčica, 2. razred)

„Da. Obično mi daju da igram pola sata ili jedan sat dnevno.” (dječak, 3. razred)

„Da. Dopuštaju mi 5 sati dnevno igrati.” (djevojčica, 4. razred)

„Mama mi je aktivirala roditeljski nadzor, ali ga ne koristi baš.” (djevojčica, 4. razred)

„Prije da, ali u zadnje vrijeme bi ja sam sebi stavio ograničenje jer sam imao puno loših ocjena u školi zbog igranja videoigara.” (dječak, 5. razred)

„Da. Mama mi uglavnom dopusti 20 minuta igrati ali ja uvijek produžim jer ona zaboravi na to.” (dječak, 6. razred)

Prema odgovorima djece uočavamo kako skoro polovina djece nema vremensko ograničenje, a druga polovina kojoj roditelji postavljaju vremensko ograničenje, istog se ne pridržavaju. Čagalj Farkas (2020) navodi kako je u postavljanju vremenskog ograničenja potrebna dosljednost. Nadalje, ovaj autor objašnjava da ako dijete posjeduje samokontrolu te je obavio svoje obaveze nije potrebno biti rigorozan u pridržavanju vremenskog ograničenja. Posebno je važno to što se pokazalo kako je kod djece koja pokazuju veću samokontrolu i/ili žive s roditeljima koji ograničavaju vrijeme ispred ekrana daleko manja vjerojatnost da će provesti 4 sata ili više dnevno na društvenim mrežama ili videoigrama (Rothwell, 2023).

Sljedećim pitanjem u istraživanju željelo se ispitati ograničavaju li roditelji pristup određenim igrama i razgovaraju li s djecom o sadržaju igara. Petero djece je navelo da im roditelji ne ograničavaju pristup igrama. Jedan je dječak (3. razred) nadodao da on stalno igra iste videoigre te nema potrebe da mu ograničavaju pristup igrama: „Zato što znaju da igram samo iste videoigre.” Drugi je dječak (7. razred) rekao da mu roditelji vjeruju kada je u pitanju izbor igara te da nemaju potrebu ograničavati mu pristup igrama: „Znaju oni da ja ne igram videoigre koje ne bi smio.” Odgovori ostale djece su sljedeći:

„Neke mi ne daju. Bila sam instalirala jednu igricu i kad je tata vidio tu igricu, izbrisao ju je. Rekao je da nije dozvoljeno da ju igraju djeca.” (djevojčica, 4. razred)

„Mama mi vjeruje da se znam kontrolirati i paziti u koje igrice ulazim. Većinom je ona kraj mene dok igram pa i vidi koliko dugo igram i što.” (djevojčica, 4. razred)

„Ne daju mi igrati horor igrice. Uglavnom vide što igram jer je kompjuter u dnevnom boravku gdje smo svi.” (dječak, 5. razred)

„Sad ne, ali prije jesu. Kad sam bio mlađi branili su mi igrice u kojima se puca.” (dječak, 5. razred)

„Da. Stalno provjeravaju što igram.” (dječak, 6. razred)

„Provjere koje igre igram i jesu li one primjerene.” (djevojčica, 6. razred)

„Samo ne žele da igram videoigre u kojima ima pucanja.” (djevojčica, 8. razred)

Možemo zaključiti kako roditelji pokazuju interes za provjeru primjerenosti videoigara te da djeca onih roditelja koji provjeravaju sadržaje videoigara igraju kvalitetnije igre i kraće ih igraju. U konačnici, prije negoli djeca počnu igrati određenu videoigru, roditelj bi trebao provjeriti primjerenost videoigre za njihovu dob te im objasniti koje su loše posljedice igranja videoigara koje nisu primjerene za njih. Danas postoje razni sustavi za provjeru primjerenosti videoigara, a jedan od njih je sustav PEGI (Čagalj Farkas, 2020).

7.3. Vrste i značajke videoigara koje djeca preferiraju

Trećim se problemom istraživanja željelo djecu ispitati koje videoigre igraju, da opišu trenutak kada su izvršili težak zadatak u videoigri, dive li se nekim likovima iz videoigra te žele li biti poput

njih. Ovim se pitanjima željelo utvrditi postoje li sličnosti u izboru videoigara koje djeca igraju ovisno o spolu i dobi, kako izvršen težak zadatak u videoigri utječe na njihovo raspoloženje te kakvi su likovi kojima se djeca dive u videoigrama i koje su njihove karakteristike.

Na pitanje koje videoigre najčešće igraju, odgovori su bili slični bez obzira na dobnu razliku sudionika. Četvero je djece navelo da igra tri igre, a to su: *FIFA*, *Minecraft* i *Stumble Guys* (dječak, 3. razred) – *Brawl Stars*, *Fortnite* i *FIFA* (dječak, 5. razred) – *Brawl Stars*, *FIFA* i *Minecraft* (dječak, 5. razred) – *The Forest*, *Minecraft* i *Fortnite* (dječak, 7. razred). Troje djece je navelo da podjednako igra dvije videoigre – *Brawl Stars* i *Geometry Dash* (djevojčica 4. razred), odnosno dvije su djevojčice navele da igraju *FIFA-u* i *Fortnite* (6. i 8. razred). Jedna je djevojčica (4. razred) navela da igra jedino videoigru *Minecraft*, dok je jedan dječak (7. razred) naveo da igra samo *FIFA-u*. Jedan dječak (6. razred) igra četiri videoigre, a navodi sljedeće: „Volim igrati *Brawl Stars*, *Call of Duty*, *Roblox* i mozgalice preko mobitela.” Najmlađi sudionik (djevojčica, 2. razred) ovog istraživanja igra videoigru *Roblox*, dok najstariji sudionik (djevojčica, 8. razred) igra *Ludo*.

Nakon provjere u PEGI sustavu utvrđeno je da neki ispitanici ovog istraživanja igraju videoigre koje nisu primjerene za njihovu dob. Stoga nam se nameće zaključak da djeca igraju videoigre koje su trenutno popularne, a ne one koje bi im odgovarale više za njihovu dob. Dječak koji ima 11 godina igra videoigru *Fortnite* koja nije primjerena za djecu koja imaju manje od 12 godina. Dječak koji ima 13 godina igra videoigru *The Forest* koja nije primjerena za djecu koja imaju manje od 18 godina. Dječak koji ima 12 godina igra videoigru *Call of Duty* koja nije primjerena za djecu koja imaju manje od 18 godina. Većina ovih igara nije primjerena za djecu jer sadrži vulgarne riječi i nasilje. S obzirom na to da djeca u videoigrama uglavnom trebaju osmisliti svoj lik, dolazi do identifikacije s tim likom koji u takvim videoigrama nije dobar primjer i na takav način loše utječe na djecu.

Sljedeće pitanje postavljeno djeci odnosi se na trenutak kada su izvršili težak zadatak u videoigri ili postignu cilj u videoigri. Djeca su opisivala kako su se u tom trenutku osjećali. Odgovori djece su sljedeći:

„Osjećala sam se sretno i ponosno.” (djevojčica, 2. razred)

„Osjećao sam se zadovoljno i ponosno.” (dječak, 3. razred)

„Igrala sam jednom nivo duže vremena i jako sam se dobro osjećala kada sam pobijedila.” (djevojčica, 4. razred)

„Dogodilo mi se u *Brawl Starsu*. Morala sam doći do 10 000 trofeja kako bi dobila jednu dobru stvar. Kad sam došla do toga bila sam preponosna i sretna. Bilo je jako teško to postići, odmah sam zvala prijateljicu da se pohvalim.” (djevojčica, 4. razred)

„Bio sam jako sretan jer rijetko tko je to ostvario u videoigri. Osjećao sam se ponosno.” (dječak, 5. razred)

„U *Brawl Starsu* sam došao do ranka 25 i tad sam se osjećao sretno i ponosno jer je malo ljudi došlo do tog ranka.” (dječak, 5. razred)

„Igrao sam s prijateljem Rokom i bili smo u timu gdje se igra dvoje na dvoje. On je u igrici umro i sam ostao sam protiv dvojice i uspio sam ih pobijediti. Bio sam baš sretan tada.” (dječak, 6. razred)

„Osjećala sam se sretno i ponosno.” (djevojčica, 6. razred)

„Smatram to svojim uspjehom.” (dječak, 7. razred)

„Kada sam u videoigri prešao zadnji nivo osjećao sam se sretno i ponosno.” (dječak, 7. razred)

„Ako neki težak dio u videoigri pobijedim, osjećam se dobro.” (djevojčica, 8 razred)

S obzirom na odgovore djece, možemo zaključiti da ostvarenje cilja u videoigrama jako dobro utječe na njihovo raspoloženje. Brčić (2020) objašnjava da za izvršavanje zadataka u videoigrama djeca moraju biti koncentrirana i koristiti svoje sposobnosti kako bi savladali prepreke što dovodi do povećanog samopouzdanja. Kod djece se javlja osjećaj postignuća, što dovodi do jačanja vjere u sebe. Ono počinje razmišljati: „Ako sam mogao to učiniti, onda mogu i ovo.” (Brčić, 2020:2678).

Na pitanje dive li se nekim likovima iz videoigara, šestero djece je odgovorilo da se ne dive ni jednom liku. Ohrabrujuće je čuti odgovor jedne djevojčice (4. razred) koja je navela da se ne divi ni jednom liku, a njezino objašnjenje je sljedeće: „Sviđa mi se kakva sam ja.”

Odgovori djece koja su navela da se dive određenim likovima iz videoigara bili su različiti.

Prvo je dijete (dječak, 3. razred) nabrojalo nekoliko likova kojim se divi iz videoigre *FIFA*, a koji su zapravo nogometaši u stvarnom svijetu. Uzori su mu Messi, Ronaldo, Neymar, Mbappe,

Ronaldinho, Pele i Maradona. Na pitanje bili htio biti poput njih odgovara potvrdno i navodi sljedeći razlog: „Htio bi igrati nogomet poput njih.”

Drugo dijete (djevojčica, 4. razred) navodi da se divi najviše likovima za koje se potrudila nadograditi ih u videoigri te objašnjava sljedeće: „Najviše od svih mi se sviđa onaj s kojim sam najviše igrala. U *Brawl Starsu* uzimam uvijek one najlošije jer s njima imam najviše trofeja i oni su mi najjači. Kod tih likova mi se najviše sviđa koliko su oni jaki i koliko sam ih pojačala.” Na pitanje zašto bi htjela biti poput tih likova, navodi da bi htjela imati njihove sposobnosti.

Treće dijete (dječak, 5. razred) odgovara da se u videoigri divi liku u koji je nevidljiv. Na pitanje zašto želi biti poput njega dijete odgovara sljedeće: „Zbog moći. Lik u igrici može pucati na daleko i biti nevidljiv. Htio bih imati njegove moći.”

Četvrto dijete (dječak, 5. razred) navodi da se u videoigri *Brawlstars* divi liku Coltu jer je jako snalažljiv. Na pitanje bi li htjela biti poput njega, odgovorila je da bi možda htjela ali nije sigurna.

Peto dijete (dječak, 6. razred) objašnjava da se nekim likovima u videoigri divi zbog izgleda. Razlog zbog kojih bi htio biti kao oni je taj da ima njihove moći jer: „Igrao bi se s moćima i pokazivao bi ih drugima.”

Šesto dijete (dječak, 7. razred) navodi da se divi liku Super Mariju, ali ne bi htio biti poput njega.

Prema odgovorima djece zaključujemo da se djeca dive određenim likovima iz videoigara zbog njihovih sposobnosti koje bi i sami htjeli imati. Dječaci su uglavnom navodili da bi htjeli biti poput nogometaša iz videoigara jer bi htjeli igrati nogomet poput njih. Također, zanimljivi su im likovi koji imaju super moći kao npr. nevidljivost. Mlađoj djeci su većinom uzor njihovi roditelji, ali s godinama se to počinje mijenjati. Kimer (2018) objašnjava kako malo djece danas želi biti kao njihovi roditelji. Uglavnom djeca žele biti poput sportaša, glumaca ili karaktera iz videoigara. Dječacima su danas najčešći uzor nogometaši te nastoje oponašati njihovo ponašanje i sposobnosti na terenu (Škarić, 2021). Negativni uzori, također, mogu utjecati na djecu. Ponekad djetetov uzor može donijeti loše odluke. Mala djeca mogu zaključiti da su takva ponašanja sigurna i prihvatljiva. U tim trenucima roditelji bi im trebali objasniti da takva ponašanja nisu prihvatljiva (AACAP, 2017). Kearney i Levine (2020) naglašavaju da uzori mogu utjecati na to kako će djeca gledati na svijet, ali i na samog sebe te, također, utječu i na njihove odluke o tome kako voditi svoje živote.

7.4. Samoprocjena osjećaja, ponašanja i motiva za igranje videoigara

Četvrtim problemom željelo se ispitati samoprocjenu osjećaja, ponašanja i motiva za igranje videoigara te kakva iskustva imaju u komunikaciji s ostalim igračima. Djeca su odgovorila na pitanja o tome što ih motivira da igraju videoigre, kako se osjećaju kad igraju videoigre, kako im videoigre utječu na ponašanje, komuniciraju li s drugim igračima dok igraju, jesu li ikada doživjeli internetsko zlostavljanje te kako su se osjećali i reagirali u toj situaciji.

Djeci je postavljeno pitanje što ih motivira da igraju videoigre. Odgovori djece su bili jako slični, odnosno gotovo sva djeca su navela da je jedan od razloga zašto igraju videoigre zabava. Odgovori djece su sljedeći:

„Kad mi je dosadno, zabavim se s videoigramama.” (djevojčica, 2. razred)

„Zabavne su mi i volim igrati s bratom videoigre.” (dječak, 3. razred)

„Kad mi je dosadno, zabavim se s videoigramama.” (djevojčica, 4. razred)

„Moji prijatelji jer me uvijek zovu da igramo. Igram videoigre s cijelim razredom i prijateljima.” (djevojčica, 4. razred)

„Zabava.” (dječak, 5. razred)

„Kada mi je dosadno ili kada je vani prevruće pa se ne mogu igrati s prijateljima ali prvo obavim sve što imam za školu.” (dječak, 5. razred)

„Zabavno je, ima zanimljivih likova u igrici i družim se s prijateljima.” (dječak, 6. razred)

„Igram kada mi je dosadno.” (djevojčica, 6. razred)

„Druženje s prijateljima.” (dječak, 7. razred)

„Zanimljive su i zabavne kad igram s prijateljima.” (dječak, 7. razred)

„Prijatelji me zovu da igramo pa da njima ne bude dosadno, pristanem igrati.” (djevojčica, 8. razred)

„Kad mi je dosadno i nemam šta raditi upalim videoigre.” (djevojčica, 8. razred)

Prema odgovorima djece možemo zaključiti da je glavni razlog zašto djeca igraju videoigre zabava. S obzirom na to da danas rijetko koje dijete ne igra videoigre, one su postale mjesto u kojem se djeca druže s prijateljima. Također, Labaš i sur. (2019) navode da je zabava dovoljno bitan motiv koji djecu privlači u videoigrama. Nadalje, u istraživanju su autori Labaš i sur. (2019) utvrdili da se djeci najviše u videoigrama sviđa izazov (44,2 %), nadalje znatiželja (35,5 %) i fantazija (34,3%) te, na kraju, akcija (23,6 %). Djeci je danas igranje videoigara s prijateljima postalo zabavnije nego li se s njima družiti u stvarnom svijetu.

Na pitanja kako se osjećaju dok igraju videoigre te utječu li videoigre na njihovo ponašanje djeca većinom odgovaraju da se osjećaju pozitivno, a ponekad se i naljute.

Prvo dijete (djevojčica, 2. razred) navodi da se osjeća dobro kada igra videoigre te da je poslije igranja boljeg raspoloženja.

Drugo dijete (dječak, 3. razred) objašnjava da se osjeća opušteno kada igra videoigre te nadodaje: „Ponekad se u videoigri *Minecraft* naljutim kad mi brat prigovara kako to igram.” Također, ovo dijete zaključuje da poslije igranja bude boljeg raspoloženja.

Treće dijete (djevojčica, 4. razred) odgovara kako se većinski dobro osjeća ali se ponekad i naljuti kada igra videoigre. Dijete navodi kako njezino ponašanje ovisi o tome kako se provela u videoigri tj. ponekad bude raspoložena, a ponekad ljuta.

Četvrto dijete (djevojčica, 4. razred) objašnjava kako uživa igrati videoigre: „Lijepo mi je dok igram jer uvijek igram s prijateljima i oni me razvesele. Nekad se naljutim kada nešto ne ispadne kako sam htjela u igrici ali me to brzo prođe.” Dijete smatra da videoigre ne utječu na njezino ponašanje ali navodi da je njezina mama uočila da utječu na sljedeći način: „Mama kaže da videoigre utječu na moje ponašanje ali ja to ne primjećujem. Kaže da postanem nervozna. Budem nervozna jer mi ona upadne u sobu kada igram i počne govoriti šta trebam sve obaviti.”

Peto dijete (dječak, 5. razred) smatra da videoigre dobro utječu na njega te nadodaje sljedeće: „Nekad se naljutim kad izgubim. Najčešće se naljutim na *Brawl Stars*. *Bike Riding* je igra u kojoj se zabavim, a ne naljutim se nikada.” Dijete navodi da kad izgubi u videoigri bude ljut i ostatak dana bude lošijeg raspoloženja.

Šesto dijete (dječak, 5. razred) odgovara da se osjeća ugodno dok igra videoigre te nadodaje: „Nekad se naljutim jer mi jedan *joystick* ne radi baš dobro. U videoigrama *FIFA* i *Brawl Stars* se uglavnom ljutim ali su mi također i zabavne za igrati.” Dijete smatra da je nakon igranja videoigara boljeg raspoloženja.

Sedmo dijete (dječak, 6. razred) odgovara da kada pobijedi je sretan, a kada izgubi je ljut te nadodaje: „*Call of Duty* i *Brawl Stars* su mi zabavne jer tu kao ekipa surađujemo. Mozgalice mi znaju biti teške pa ih ne mogu proći i onda se ljutim.”

Osmo dijete (djevojčica, 6. razred) navodi da mu je uzbudljivo igrati videoigre. Dijete odgovara sljedeće: „U videoigri *FIFA* se dosta ljutim ali mi je i zabavna.” te smatra da videoigre ne utječu na njegovo ponašanje.

Deveto dijete (dječak, 7. razred) odgovara da se osjeća sretno kada igra videoigre. Nakon igranja videoigara ponekad bude dobre volje, a ponekad nervozan.

Deseto dijete (dječak, 7. razred) navodi da se osjeća dobro kada igra videoigre ali se također naljuti kada izgubi te smatra da videoigre ne utječu na njegovo ponašanje.

Jedanaesto dijete (djevojčica, 8. razred) smatra igre zanimljivim te se dobro osjeća kad ih igra, osim kad gubi onda se naljuti i bude lošijeg raspoloženja.

Dvanaesto dijete (djevojčica, 8. razred) navodi da se dobro osjeća kada igra videoigre te smatra da videoigre ne utječu na njegovo ponašanje.

Prema odgovorima djece može se zaključiti da videoigre pozitivno utječu na njihove osjećaje. Iako su djeca odgovarala da se ponekad osjećaju ljuto kada izgube u videoigri, takav osjećaj bi trajao kratko. Blažek (2021) navodi kako se igranjem miroljubivih videoigara kod igrača javljaju pozitivni osjećaji koji utječu na smanjenje negativnih misli.

Na pitanje komuniciraju li s drugim igračima dok igraju, djeca su imala slične odgovore, odnosno navela su kako komuniciraju s drugim igračima. Samo je jedno dijete (dječak, 7. razred) navelo da ne komunicira s drugim igračima. Neki od odgovora su sljedeći:

„Da, s najboljom prijateljicom. Ne pričam s nepoznatim ljudima. U ovoj igrici koju ja igram mogu pričati samo s prijateljima.” (djevojčica, 2. razred)

„Da ali uglavnom sa svojim prijateljima.” (djevojčica, 4. razred)

„Da. Preko igrice sam i upoznao dosta prijatelja.” (dječak, 5. razred)

„Samo preko WhatsApp-a kad igram s prijateljima.” (dječak, 5. razred)

„Da. Uglavnom na pozivu pričamo dok igramo.” (dječak, 6. razred)

„Da, sa prijateljicama.” (djevojčica, 6. razred)

„Da. Većinom s prijateljima.” (dječak, 7. razred)

„Samo s prijateljicama i prijateljima koje znam.” (djevojčica, 8. razred)

„Da, s prijateljima.” (djevojčica, 8. razred)

Prema odgovorima djece zaključujemo da djeca uglavnom pričaju s poznatim osobama tj. njihovim prijateljima što je pohvalno. Kao što smo već zaključili u prošlom pitanju, djeci je igranje videoigra postalo novi oblik druženja među vršnjacima te nekadašnju igru na igralištima i u parkovima zamijenile su videoigre gdje djeca komuniciraju s prijateljima preko poruka. Od trenutka kada se djeca upoznaju s medijima, počinje se mijenjati njihov način provođenja slobodnoga vremena (Šego, 2009). Koludrović (2018) ističe da se djeca sve više druže u virtualnom svijetu, odnosno sve manje u stvarnom svijetu.

Nadalje, djeci je bilo postavljeno pitanje jesu li ikad doživjeli internetsko zlostavljanje te kako su se osjećali i reagirali u toj situaciji. Osmero djece, većinom djevojčice različitih dobi, odgovorilo je da nisu nikada doživjeli internetsko zlostavljanje. Jedna djevojčica (4. razred) navodi kako nije doživjela internetsko zlostavljanje jer: „Igram uvijek sa prijateljima u privatnim serverima. Prijateljevi roditelji su platili privatni server u kojem mi svi igramo i pričamo.”

Prvo dijete (dječak, 3. razred) navodi da ga je u igri internetski zlostavljao njegov brat te nadodaje: „Uvijek se ljuti kad igramo skupa videoigre pa mi svašta govori.” Na pitanje kako reagira u takvim situacijama, odgovorio je šaljivo: „Vratim mu tako što ga ubijem u videoigri.”

Drugo dijete (dječak, 5. razred) koje je navelo da je doživjelo internetsko zlostavljanje odgovara sljedeće: „Zato što sam loš u videoigrama. Govorili bi mi kako sam glup i što sam mogao bolje napraviti u videoigri.” Dijete objašnjava kako se osjećalo tada: „Ja sam osjetljivo dijete pa bi samo izašao iz videoigre da ih ne slušam. Događalo se i da bi me htjeli iskoristiti da im pošaljem nešto

u videoigri što se inače kupuje pravim novcem. Obećavali bi mi da će svašta napraviti za mene i onda kada bi im poslao oni bi me blokirali.” Na pitanje kako reagira u takvim situacijama, dijete je odgovorilo da blokira igrače koji ga vrijeđaju kako oni više ne bi mogli igrati određenu videoigru s njim.

Treće dijete (dječak, 7. razred) navodi kako je puno puta doživio internetsko zlostavljanje. Dijete odgovara kako se u takvim situacijama osjeća uvrijeđeno ali ignorira osobe koje ga vrijeđaju.

Četvrto je dijete (dječak, 7. razred) navelo da su ga internetski zlostavljali njegovi prijatelji te potom objašnjava: „Nisam to shvatio kao uvredu. Znam da su se naljutili u tom trenutku i ne misle te riječi ozbiljno.” Na pitanje kako je reagirao u takvoj situaciji dječak navodi kako je i on njima odgovorio jednako.

Prema odgovorima djece uočavamo da se internetsko zlostavljanje češće vrši nad dječacima što i potvrđuje istraživanje provedeno 2021./2022. u 44 zemlje u Europi, Aziji i Kanadi. Naime, u istraživanju je utvrđeno da je jedno od desetero djece bilo uključeno u zlostavljanju, odnosno bilo je zlostavljano i/ili je vršilo zlostavljanje te je takvo ponašanje bilo češće između dječaka (8%) nego u djevojčica (6%) (Špiljak, 2024). Elektroničko se nasilje danas često događa zbog toga što je lako dostupno, a pritom zlostavljač ostaje anonimn (Crnković, 2012). S obzirom na to da zlostavljač nije u izravnom kontaktu sa žrtvom, teže razumije štetu koju njegova riječ nanosi. Stoga, ovakvo zlostavljanje može biti puno gore od onih uzrokovanih "tradicionalnim" zlostavljanjem jer kod djece prouzrokuje osjećaj nemoćnosti (Šare, 2016).

7.5. Edukativne značajke videoigara i utjecaj videoigara na fizičko zdravlje

Petim problemom ovog istraživanja željele su se ispitati edukativne značajke videoigara te utjecaj videoigara na fizičko zdravlje. Djeci su postavljena pitanja jesu li ikada igrali videoigre koje ih nečemu nauče, kako se fizički osjećaju nakon duljeg igranja videoigara te igraju li ikad videoigre koje uključuju fizičko kretanje, a za kraj djeci je postavljeno pitanje hoće li nastaviti igrati videoigre kada budu stariji. Ovim istraživačkim problemom htio se ujedno ispitati stav djece o edukativnim videoigramima, osjećaju li kakve nelagode nakon duljeg igranja videoigara te ih ispitati da usporede kako se fizički osjećaju nakon igranja videoigara koje uključuju fizičko kretanje.

Na pitanja jesu li ikada igrali videoigre koje ih nečemu nauče i što misle o korištenju videoigara u svrhu učenja djeca su dala različite odgovore.

Prvo dijete (djevojčica, 2. razred) navodi da igra videoigru *Roblox* u kojoj ponekad treba izračunati matematičke radnje zbrajanja i oduzimanja. Kada ju se pitalo o tome što misli o korištenju videoigara u svrhu učenja, navela je kako „bi radije učila kroz videoigre, ali bolje se nauči s knjigama.”

Drugo dijete (dječak, 3. razred) nabroja kao je igralo videoigre u kojima uči matematiku, hrvatski i engleski. Na pitanje što misli o korištenju videoigara u svrhu učenja, odgovara šaljivo: „Najbolje bi bilo da se sve uči na *Play Stationu* jer ne volim ići u školu.”

Treće dijete (djevojčica, 4. razred) odgovara kako je u videoigri imalo svoj grad i posao te je učilo kako zaraditi za nešto što treba izgraditi u gradu. Kada je u pitanju učenje smatra da je lakše učiti kroz knjige te smatra da su videoigre namijenjene za zabavu.

Četvrto dijete (djevojčica, 4. razred) navodi Duolingo koji je koristilo za učenje njemačkog jezika te nadodaje sljedeće: „Igrala sam *Duolingo* da naučim novi jezik. Učila sam u početku njemački ali mi nije najbolje išao. Sada učim njemački u školi. Kad sam bila manja, prije nego sam krenula u školu, učila sam brojeve i matematiku pomoću videoigara.” Dijete smatra da su videoigre dobre za učenje, ali ne vjeruje da one mogu zamijeniti učitelja.

Peto dijete (dječak, 5. razred) odgovara da je u videoigri *Minecraft* puno naučilo engleski jezik. Dijete zaključuje da se može naučiti puno više iz knjiga, ali se ponekad mogu koristiti i videoigre.

Šesto dijete (dječak, 5. razred) navodi da je igralo videoigru *Fortnite* u kojoj je naučilo o grčkim bogovima i planinama. Na pitanje što misli o korištenju videoigara u svrhu učenja dijete ističe sljedeće: „Sviđa mi se učiti kroz videoigre ali nema puno videoigara u kojima se nešto uči. Htio bi da se u školi uvedu videoigre kroz koje učimo.”

Sedmo dijete (dječak, 6. razred) odgovara da igra videoigru *Duolingo* i *Mozgalice* pomoću kojih uči o znanosti. Dijete smatra da se može nešto naučiti iz videoigara, ali da su ipak knjige bolje za učenje.

Osmo dijete (djevojčica, 6. razred) navodi kako je igralo videoigru u kojoj je moralo povezivati zastave s njihovim državama. Dijete smatra da je loše učiti pomoću videoigara.

Deveto dijete (dječak, 7. razred), također, navodi da je igralo videoigru u kojoj je moralo povezati zastave s njihovim državama. Što misli o korištenju videoigara u svrhu učenja objašnjava sljedeće: „Neke igre mogu pomoći u učenju ali ne mogu zamijeniti knjige i učitelje.”

Deseto dijete (dječak, 7. razred) navodi videoigru *Minecraft* kao igru u kojoj je nešto naučilo te smatra da bi se videoigre mogle koristiti za učenje.

Jedanaesto dijete (djevojčica, 8. razred) odgovara da nije nikad igralo videoigre koje ga nečemu nauče, ali smatra da bi ih trebalo probati.

Dvanaesto dijete (djevojčica, 8. razred) je navelo da je igralo *Duolingo* i spajanje zastava. Dijete objašnjava zašto su videoigre dobre za učenje: „Mislim da to može biti zabavno mlađoj djeci jer se vole igrati, a tako bi učili i igrali se.”

Prema odgovorima djece zaključujemo da djeca većinom imaju pozitivan stav kada je u pitanju učenje pomoću videoigara. U istraživanju koje su proveli Labaš i sur. (2019) 54 posto djece navodi da želi koristiti videoigre u samostalnom učenju te 53 posto djece smatra da bi se videoigre trebale koristiti u nastavnom procesu. Djeca, također, vjeruju da pomoću videoigara mogu poboljšati znanje stranog jezika i naučiti druga korisna znanja. Stoga, primjećujemo da djeci videoigre nisu samo zabava nego i alat za stjecanje potrebnih vještina i znanja (Labaš i sur., 2019). Ciboci i sur. (2018) ističu da su računalne igre posebno zanimljive osnovnoškolskoj djeci te bi trebalo upućivati djecu na one igre koje imaju edukativnu funkciju.

Djeci je postavljeno pitanje kako se fizički osjećaju nakon duljeg igranja videoigara pri čemu su djeca većinski odgovorila kako osjećaju određene fizičke nelagode nakon duljeg igranja videoigara. Samo je jedna djevojčica (2. razred) navela da se dobro osjeća nakon igranja te ju ništa ne boli.

Djeca su uglavnom navodila da ih boli glava, kralježnica i oči nakon igranja videoigara. Jedna djevojčica (4. razred) odgovara da joj utru ruke kada dosta igra videoigre te da joj djed prigovara da je pogrbljena dok igra. Nadalje, druga djevojčica (4. razred) navodi: „Poslije mi se ništa ne da i umorna budem.” Jedan dječak (6. razred) objašnjava kako ga bolu zglobovi i koljena nakon dugog igranja videoigara.

Prema odgovorima djece zaključujemo kako prekomjerno igranje videoigara negativno utječe na djetetovo fizičko zdravlje te im uzrokuje razne tjelesne nelagode. Ovakve zabrinjavajuće rezultate navodi i Tumbokon (2024) upozoravajući kako djeca zbog prekomjernog igranja videoigara mogu osjećati nadraženost očiju, glavobolju i poremećaje spavanja.

Sljedeće pitanje postavljeno djeci odnosi se na videoigre koje uključuju fizičko kretanje. Djeca su trebala navesti ovakve igre ukoliko su ih igrali te dati svoje mišljenje o tome kako takve vrste videoigara utječu na njihovu razinu tjelesne aktivnosti. Devetero djece, različite dobi i spola, odgovorilo je da su igrali videoigre koje uključuju fizičko kretanje. Djeca su većinski navela da su igrala videoigru *Just Dance* i videoigre s VR naočalama. Jedan dječak (6. razred) navodi kako je pomoću VR naočala igrao simulaciju golfa u kojoj je morao kopirati zamahe ruku kao da igra golf u stvarnom svijetu. Jedna djevojčica (4. razred) objašnjava kako se igra videoigra *Just Dance*: „Spojiš se na televiziju, moraš držati nešto u ruci i onda plešeš po pokretima na televiziji.” Jedan dječak (5. razred) navodi kako ima gitaru koja se spoji na *PlayStationu* pa ju na takav način uči svirati.

Na pitanje što misle kako ove vrste igara utječu na njihovu razinu tjelesne aktivnosti odgovori djece su sljedeći:

„Ipak se bolje igrati vani s prijateljima.” (dječak, 3. razred)

„Dobro utječu. Podsjećaju me na predmet Tjelesni.” (djevojčica, 4. razred)

„Ako ima puno pokreta, možemo se razgibati i to nam može pomoći u rastu.” (djevojčica, 4. razred)

„Nekad se oznojim kad igram *Just Dance* jer ima puno pokreta i plešeš.” (dječak, 5. razred)

„Dobro. Zato što se krećem i trošim energiju.” (dječak, 6. razred)

„Ne pomažu baš najbolje. Bavim se sportom i volim više izaći vani kada je u pitanju tjelesna aktivnost.” (dječak, 7. razred)

„Mislim da su takve videoigre puno bolje nego obične jer se ne provede cijelo vrijeme sjedeći.” (dječak, 7. razred)

„Dobro utječu. Malo se razgibam i oznojim.” (djevojčica, 8. razred)

„Mislim da su dosta korisne za razliku od drugih videoigara.” (djevojčica, 8. razred)

Uočava se da djeca uglavnom imaju pozitivno mišljenje o videoigrama koje uključuju fizičko kretanje. Prisjetimo li se odgovora koji su djeca navodila kada su u pitanju fizičke nelagode koje osjećaju nakon igranja “tipičnih” videoigara, nameće se zaključak da su videoigre s fizičkim kretanjama jako dobra alternativa jer se djeca zabave, razgibaju i ono najvažnije, ne osjećaju nikakve fizičke nelagode nakon igranja istih. U istraživanju koje su proveli Finkelstein, Nickel, Barnes i Suma (2010) rezultati su pokazali da videoigre koje uključuju fizičko kretanje omogućuju umjerenu do visoku razinu fizičke aktivnosti. Također, rezultati su pokazali da djecu takve igre uspješno motiviraju na vježbanje.

Na kraju ovog istraživanja djeci je postavljeno pitanje hoće li nastaviti igrati videoigre kad budu stariji. Djeca su većinom odgovorila da će prestati igrati videoigre kada budu stariji dok je četvero djece, većinom dječaci, navelo da će nastaviti. Jedan dječak (5. razred) smatra da će s vremenom smanjiti količinu vremena igrajući videoigre dok drugi dječak (7. razred) odgovara kako planira u budućnosti igrati videoigre sa svojom djecom.

Prema odgovorima djece možemo zaključiti da dječaci smatraju da će nastaviti igrati videoigre kad odrastu. Clement (2021) navodi kako su muškarci 2021. godine predstavljali 59 posto američke populacije koja igra videoigre. Iako u svijetu ima više muških igrača, postotak se svake godine sve više izjednačava što i potvrđuje istraživanje iz 2007. godine u kojem je omjer bio 62 posto muškaraca naprema 38 posto žena (Clement, 2021). Stoga, možemo uočiti da se u razdoblju između ova dva istraživanja postotak povećao za 3 posto u korist žena.

8. Zaključak

Ovim istraživanjem željeli smo djecu ispitati o preferenciji medija, količini vremena provedenog igrajući videoigre, vrstama i značajkama videoigara, komunikaciji s roditeljima i drugim igračima, edukativnim značajkama videoigara, samoprocjeni osjećaja, ponašanja i motiva za igranje te utjecaju na fizičko zdravlje. Rezultati ovog istraživanja pokazuju kako djeca igraju videoigre koje su trenutno popularne, a ne one koje bi im više odgovarale za njihovu dob. Djeca koja su pripadala prvoj skupini ovoga istraživanja tj. učenici od drugog do četvrtog razreda u prosjeku najmanje koriste digitalne medije, dok djeca koja spadaju u treću skupinu tj. učenici sedmih i osmih razreda najviše koriste digitalne medije. Najčešći medij koji djeca koriste je mobitel. Skoro polovini djece u istraživanju roditelji ne postavljaju vremenska ograničenja. Roditelji veći interes pokazuju kad je u pitanju primjerenost određenih videoigara za njihovu dob. Ostvarenje cilja u videoigrama kod djece, prema njihovim samoprocjenama, jako dobro utječe na njihovo raspoloženje i pospješuje njihovo samopouzdanje, iako istovremeno iskazuju i negativne učinke igranja videoigara. Djeca se u videoigrama dive određenim likovima iz videoigara zbog njihovih sposobnosti npr. nevidljivost. Najučestaliji motivi zbog kojih djeca igraju videoigre su zabava i druženje s prijateljima. Kada je u pitanju učenje pomoću videoigara, djeca imaju pozitivno mišljenje. Djeca osjećaju određene fizičke nelagode nakon duljeg igranja videoigara. Navode da ih boli glava, kralježnica i oči. Kada su u pitanju videoigre koje uključuju fizičko kretanje djeca imaju pozitivno mišljenje.

Videoigre danas imaju značajnu ulogu u životu djece. Druženja s prijateljima premjestila su se na igrališta virtualnih svjetova. Roditelji i učitelji ne bi smjeli ostati po strani već bi trebali te nove svjetove istraživati s djecom. Danas se u društvu dosta ignoriraju pozitivne strane videoigara. Mediji konstantno objavljuju nove članke i radove o tome kako su videoigre štetne. U ovom smo radu mogli pročitati dosta pozitivnih učinaka videoigara koje još nismo naučili koristiti. U istraživanju je dosta djece navelo da osjećaju fizičke nelagode nakon duljeg igranja videoigara. Zašto ne iskoristiti pozitivne alternative koje nam videoigre nude? Ponudimo djeci da se zajedno razgibamo s videoigrama u kojima je glavni cilj tjelovježba. Kada nam se djeca požale da im je naporno učiti, zašto im ne ponuditi edukativne videoigre? Iskoristimo tu ljubav koju djeca imaju prema videoigrama za nešto korisno. Zašto su djeca ta koja vide potencijal videoigara u

obrazovanju, a ne mi? Što prije ta dva svijeta počnu surađivati, obrazovni će proces biti kvalitetniji za buduće generacije.

9. Literatura

1. American Academy of Child & Adolescent Psychiatry (2017). Role Models and Children. Dostupno na: https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Guide/Children-and-Role-Models-099.aspx (16.8.2024.)
2. Anand, S. i Krosnick, J.A. (2005). Demographic Predictors of Media Use Among Infants, Toddlers, and Preschoolers. *American Behavioral Scientist*, 48, 539-561.
3. Annetta, L. (2009). Video Games in Education: Why They Should be Used and How They Are Being Used. *Theory Into Practice*, 47(3), 229-239. Dostupno na: <https://doi.org/10.1080/00405840802153940> (7.9.2024.)
4. Arias, M. (2014). Using Video Games in Education. *Journal of Mason Graduate Research*, 1 (2), 49-69. Dostupno na: <https://doi.org/10.13021/G8jmgr.v1i2.416> (8.9.2024.)
5. Bilić, V., Gjukić, D., Kirinić, G. (2010). Mogući učinci igranja računalnih igrica i videoigara na djecu i adolescente. *Napredak*, 151(2), 195-213. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/82847> (4.8.2024.)
6. Blažanović, P. (2021). Ličnost i videoigre. *Psychē*, 4(1), 90-102. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/264523> (4.8.2024.)
7. Blažek, I. (2021). Mogućnosti korištenja računalnih igara u visokoškolskom obrazovanju. Varaždin: Fakultet organizacije i informatike. Dostupno na: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:211:343760> (19.8.2024.)
8. Bouillet, D., Ilišin, V., Marinović Bobinac, A., Radin, F. (2002). Djeca i mediji: uloga medija u svakodnevnom životu djece. *Revija za socijalnu politiku*, 9(2), 217-220. Dostupno na: <https://doi.org/10.3935/rsp.v9i2.179> (17.8.2024.)
9. Bourgonjon, J. (2010). Student's perceptions about the use of video games in the classroom. *Computer & Education*, 54(4), 1145-1156. Dostupno na: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.10.022> (6.9.2024.)
10. Brčić, A. (2020). Utjecaj video igara na djecu. *Effects of Video Games on Children*. ResearchGate, 2669-2684. Dostupno na: https://www.researchgate.net/publication/345410790_Utjecaj_video_igara_na_djecuEffects_of_Video_Games_on_Children (9.8.2024.)

11. Ciboci, L., Kanižaj, I., Labaš, D., Osmančević, L. (2018). Obitelj i izazovi novih medija-priručnik s radnom listićima za roditelje, nastavnike i stručne suradnike. Zagreb: Društvo za komunikacijsku i medijsku kulturu (DKMK). Dostupno na: <https://djecamedija.org/wp-content/uploads/2021/09/prirucnik-obitelj-i-izazovi165x240mm-v3-web-2-1.pdf> (15.8.2024.)
12. Clement, J. (2021). Number of active video gamers worldwide from 2015 to 2023. Statista. Dostupno na: <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/> (11.9.2024.)
13. Cole, H. i Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online roleplaying gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 575-583. Dostupno na: <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988> (9.9.2024.)
14. Crnković, M. (2012). Što je to elektroničko nasilje odnosno CYBERBULLYING. Poliklinika za zaštitu djece i mladih Grada Zagreba. <https://www.poliklinika-djeca.hr/za-djecu-i-mlade/nasilje/sto-je-to-elektronicko-nasilje-odnosno-cyberbullying/> (14.8.2024.)
15. Čagalj Farkas, M. (2020). Djeca i videoigre: Prednosti, rizici i kako djeci postaviti granice. Poliklinika za zaštitu djece i mladih Grada Zagreba. Dostupno na: <https://www.poliklinika-djeca.hr/za-roditelje/vrijemezaobitelj/djeca-i-videoigre-prednosti-rizici-i-kako-djeci-postaviti-granice/> (16.8.2024.)
16. Čengić, L., Dokić Mrša, S., Kafedžić, L., Grahovac, N., Zečević, I., Trninić, D., Sivrić, I., Krajina, S., Romčević Šukalo, J., Risojević, S., Džaferović, A. (2021). Smjernice o korištenju medija, informaciono-komunikacionih tehnologija i vremenu koje djeca provode pred ekranom. Sarajevo: Fondacija za razvoj medija i civilnog društva "Mediacentar". Dostupno na: <https://docs.rak.ba/articles/2705e4d4-7275-467a-ba42-b50e1e864be9.pdf> (6.9.2024.)
17. Dewey, J. (1902). *The Child and the Curriculum*. The University of Chicago Press.
18. Dewey, J. (1974). *John Dewey on Education*. The University of Chicago Press.
19. Dworak, M., Schierl, T., Bruns, T., Strüder, H.K. (2007). Impact of Singular Excessive Computer Game and Television Exposure on Sleep Patterns and Memory Performance of School-aged Children. *Pediatrics*, 120.
20. English, A. (2013). *Discontinuity in Learning: Dewey, Herbart and Education as Transformation*. Cambridge University Press.

21. Finkelstein, S., Nickel, A., Barnes, T., Suma, E. A. (2010). Astrojumper. CHI '10 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems. <https://doi.org/10.1145/1753846.1754124>
22. Fu, D. (2023). A Look at Gaming Culture and Gaming Related Problems: From a Gamer's Perspective. Center for MH in Schools & Student/Learning Supports. Dostupno na: <https://smhp.psych.ucla.edu/pdfdocs/gaming.pdf> (5.9.2024.)
23. Gee, J. (2006). Are Video Games Good for Learning?. Nordic Journal of Digital Literacy, 1(3), 172-183. Dostupno na: <https://doi.org/10.18261/ISSN1891-943X-2006-03-02> (7.9.2024.)
24. Gee, J. (2014). Unified Discourse Analysis: Language, Reality, Virtual Worlds and Video Games. Routledge.
25. Gentile, D., Lynch, P., Linder, J. i Walsh, D. (2002). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. Journal of Adolescence, 5-22. Dostupno na: https://www.drdouglas.org/drpdfs/Gentile_Lynch_Linder_Walsh_2004.pdf (6.8.2024.)
26. Green C. S. i Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. Nature, 423(6939), 534-537. doi: 10.1038/nature01647. PMID: 12774121.
27. Herbart, J. F. (1902). Science of Education: Its General Principles Deduced from Its Aim and the Aesthetic Revelation of the World. D. C. Heath & Co.
28. Howarth, J. (2023). How Many Gamers Are There? (New 2023 Statistics). Dostupno na: <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers> (5.9.2024.)
29. Hrvatska enciklopedija. Medij. Leksikografski zavod Miroslav Krleža. Dostupno na: <https://www.enciklopedija.hr/clanak/medij> (6.9.2024.)
30. Hrvatska enciklopedija. Računalne igre. Leksikografski zavod Miroslav Krleža. Dostupno na: <https://www.enciklopedija.hr/clanak/racunalne-igre> (20.8.2024.)
31. Huston, A.C., Wright, J.C., Marquis, J., Green, S.B. (1999). How young children spend their time: Television and other activities. Developmental Psychology, 35, 912–925.
32. Jurčić, D. (2017). Teorijske postavke o medijima–definicije, funkcije i utjecaj. Mostariensia: časopis za društvene i humanističke znanosti 21(1), 127-136.

33. Kaspersky (2021). Raising the smartphone generation. New research into how parents and children manage their digital habits. Dostupno na: <https://www.kaspersky.com/blog/digital-habits-report-2021/> (17.8.2024.)
34. Kearney, M. S. i Levine, P. B. (2020). Role Models, Mentors, and Media Influences. Dostupno na: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1262726.pdf> (8.8.2024.)
35. Kimer, K. (2018). Uloga medija u obiteljskom odgoju. Didaskalos: časopis Udruge studenata pedagogije Filozofskog fakulteta Osijek, 2(2), 43-52. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/234863> (13.8.2024.)
36. Kiš, M. (2000). Informatički rječnik. Zagreb: Naklada Ljevak.
37. Koludrović, M. (2018). Život s medijima-G generacija. Hrvatska obzorja: Časopis Ogranka Matice hrvatske u Splitu, 2, 53-60. Dostupno na: file:///C:/Users/Korisnik/Downloads/973873.ivot_s_medijima_-_G_generacija.pdf (14.8.2024.)
38. Kovačević, S. (2007). Slobodno vrijeme i računalne igre. Školski vjesnik, 56 (1-2), 49-63. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/82644> (7.9.2024.)
39. Krosnick, J.A., Anand, S.N. i Hartl, S.P. (2003). Psychosocial Predictors of Heavy Television Viewing Among Preadolescents and Adolescents. Basic and applied social psychology, 25, 87-110.
40. Labaš, D., Marinčić, I. i Mujčinović, A. (2019). Percepcija djece o utjecaju videoigara. Communication Management Review, 04(1), 8-27. Dostupno na: <https://doi.org/10.22522/cmr20190137> (16.8.2024.)
41. Laniado, N. i Pietra, G. (2005). Naše dijete, videoigre, Internet i televizija. Rijeka: studio TiM (40-52).
42. Livazović, G. (2013). Sigurnost djece u virtualnom okruženju: priručnik za nastavnike. Sarajevo. Udruženje Društvo ujedinjenih građanskih akcija. Dostupno na: <https://dugabih.ba/pdf/Sigurnost%20djece%20u%20virtualnom%20okru%C5%BEenju.pdf> (18.8.2024.)
43. Mandarić, V. (2012). Novi mediji i rizično ponašanje djece i mladih. Bogoslovska smotra, 82 (1), 131-149. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/79236> (3.9.2024.)
44. Maravić, J., (2008). Škotski primjer korištenja računalnih igara u nastavi, Skole.hr – portal za škole.

45. Marinčić, P. (2014). Videoigre – pozitivni i negativni učinci igranja. Zagreb: Društvo za komunikacijsku i medijsku kulturu (DKMK). Dostupno na: https://djecamedija.org/videoigre-pozitivni-i-negativni-ucinci-igranja/?fbclid=IwY2xjawEwxVZleHRuA2FlbQIxMAABHQWoUhxVTpPaCihTCANW9pa6kujXZPcSMIf4Hg09k86iuoZMPzw2--1qYw_aem_vOaiMQSrMnMDUc-Chh_pUw (10.8.2024.)
46. Mikić, K. (2007). Sažeti pregled povijesti računalnih videoigara. Dostupno na: http://www.hfs.hr/nakladnistvo_zapis_detail.aspx?sif_clanci=1877#.V2sed_mL (17.8.2024.)
47. Miliša, Z., Tolić, M., Vertovšek, N. (2010). Mladi – Odgoj za medije: priručnik za stjecanje medijskih kompetencija. Zagreb: M.E.P. d.o.o., Zadar: Udruga CINAZ.
48. Mirković, M. (2012). Primjena računalnih igara u obrazovanju. Požega: Tehnička škola. Dostupno na: <http://marina-mirkovic.from.hr/files/2015/08/Primjena-ra%C4%8Dunalnih-igara-u-obrazovanju1.pdf> (8.9.2024.)
49. MobyGames (2016). PEGI Rating: 18. Dostupno na: <http://www.mobygames.com/attribute/sheet/attributeId,426/offset,300/so,0a/>
50. Molyneux, L., Vasudevan, K., de Zúñiga, H. (2015). Gaming Social Capital: Exploring Civic Value in Multiplayer Video Games. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20(4), 381- 399. Dostupno na: <https://doi.org/10.1111/jcc4.12123> (7.8.2024.)
51. Nikken, P., Jansz, J. (2007) Playing Restricted Videogames – Relations with game ratings and parental mediation. *Journal of Children and Media*, 227-243.
52. Okagaki, L. i Frensch, P. A. (1994). Effects of video game playing on measures of spatial performance: Gender effects in late adolescence. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15(1), 33–58. Dostupno na: [https://doi.org/10.1016/0193-3973\(94\)90005-1](https://doi.org/10.1016/0193-3973(94)90005-1) (15.8.2024.)
53. PEGI S.A. About PEGI. Dostupno na: <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean> (20.8.2024.)
54. Petley, J., Critcher, C., Hughes, J., Rohloff, A. (2013). *Moral Panics in the Contemporary World*. A&C Black.
55. Petry, M. N. (2024). Healthy Limits on Video Games. Child Mind Institute. Dostupno na: <https://childmind.org/article/healthy-limits-on-video-games/> (7.9.2024.)

56. Pivec, M., Koubek, A., Dondi, C. (2004). Guidelines for Game-Based Learning. Pabst Science Publishers.
57. Pivac, M. (2006). Igra i učenje: Potencijali učenja kroz igru. Edupoint časopis. Dostupno na: <http://edupoint.carnet.hr/casopis/49/clanci/1.html> (6.9.2024.)
58. Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown S. C., Swing, E. L. (2014). The Positive and Negative Effects of Video Game Play. New York: Oxford University Press, 109-128. Dostupno na: <https://www.craiganderson.org/wp-content/uploads/caa/abstracts/2010-2014/14PAGBS.pdf> (15.9.2024.)
59. Przybylski, A. K. i Weinstein, N. (2016). How we see electronic games. PeerJ. Dostupno na: <https://peerj.com/articles/1931/> (10.9.2024.)
60. Rehbein, F., Kleimann, M., Mössle, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 13(3), 269–277. Dostupno na: <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0227> (1.8.2024.)
61. Rothwell, J. (2023). How parenting and self-control mediate the link between social media use and youth mental health. The Institute for Family Studies. Dostupno na: <https://ifstudies.org/ifs-admin/resources/briefs/ifs-gallup-parentingsocialmediascreentime-october2023.pdf> (14.8.2024.)
62. Ružić-Baf, M. i Radetić-Paić, M. (2010). Utjecaj računalnih igara na mlade i uporaba PEGI alata. Život i škola, 24, 9. – 18.
63. Ružić, N. (2011). The Internet and Video Games: Causes of Increased Aggressiveness among Young People. Media Studies, 2 (3-4), 16-28.
64. Senol, Y., Senol, F. B., Can Yasar, M. (2023). Digital game addiction of preschool children in the Covid-19 pandemic: social emotional development and parental guidance. Current Psychology. Dostupno na: <https://doi.org/10.1007/s12144-023-04323-8> (6.9.2024.)
65. Shapiro, J. (2013). ASU research says parents and kids should play video games together. Forbes. Arizona State University. Dostupno na: <https://www.forbes.com/sites/jordanshapiro/2013/12/04/research-says-parents-and-kids-should-play-video-games-together/> (15.9.2024.)
66. Singer, J.L. i Singer, D.G. (1981). Television, Imagination, and Aggression: A study of Preschoolers. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

67. Skoric, M. M., Teo, L. L. C., Neo, R. L. (2009). Children and video games: addiction, engagement, and scholastic achievement. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(5), 567-572.
68. Strasburger, V., Hogan, M. (2013). Children, Adolescents, and the Media. *Pediatrics*. 132. 958-961. Dostupno na: https://www.researchgate.net/publication/279550460_Children_Adolescents_and_the_Media (8.9.2024.)
69. Šare, A. (2016). Elektroničko nasilje. Zavod za javno zdravstvo. Dostupno na: <https://www.zjz-zadar.hr/hr/hr/zdrav-zivot/djeca-mladi/435> (15.8.2024.)
70. Šego, J. (2009). Obrazovanje za medije – doprinos medijskoj kompetentnosti i kulturi odgovornosti.
71. Škarić, D. (2021). Da li je vaše dijete potencijal da (p)ostane kvalitetan nogometaš? Dostupno na: <https://90plus.blog/roditelji/da-li-je-vase-dijete-potencijal-da-postane-kvalitetan-nogometas/> (10.8.2024.)
72. Špiljak, L. (2024). Svako šesto dijete žrtva je kibernetičkog zlostavljanja. Tportal. Dostupno na: https://www.tportal.hr/teho/clanak/svako-sesto-dijete-zrtva-je-kibernetickog-zlostavljanja-20240327?meta_refresh=1 (8.9.2024.)
73. Tatković, N. i Baf, M.R. (2011). Računalno-komunikacijski izazov djeci predškolske dobi. *Informatologija*, 44, 27-30.
74. Tumbokon, R. (2024). 25+ Positive and Negative Effects of Video Games. Raise Smart Kid. Dostupno na: <https://www.raisesmartkid.com/3-to-6-yearsold/4-articles/34-the-good-and-bad-effects-of-video-games> (17.8.2024.)
75. Unicef (2023). Preporuke industriji internetskih videoigara za procjenu utjecaja na djecu. Dostupno na: <https://www.unicef.org/croatia/media/13706/file/Preporuke%20industriji%20videoigara%20na%20internetu%20za%20procjenu%20utjecaja%20na%20djecu.pdf> (5.8.2024.)
76. Veočić, A., Nikolić, M., Čaleta, I., Čičić, T., Đurković, M. (2024). Sve što želite i trebate znati o videoigramama. Publikacija za roditelje i stručnjake koji rade s djecom. Centar za nestalu i zlostavljanu djecu, Osijek. Dostupno na: <https://csi.hr/wp-content/uploads/2024/02/DSI-2024-Sve-sto-zelite-i-trebate-znati-o-videoigramama-web.pdf> (19.8.2024.)

77. Wiederhold, B. (2021). Kids Will Find a Way: The Benefits of Social Video Games. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 24(1), 213-214. Dostupno na: <https://doi.org/10.1089/cyber.2021.29211.editorial> (3.9.2024.)
78. Wright, J.C. i Huston, A.C. (1995). Effects of educational TV viewing of lower income preschoolers on academic skills, school readiness, and school adjustment one to three years later. Lawrence, KS: Center for Research on the Influences of Television on Children.
79. Wright, J.C., Huston, A.C., Vandewater, E.A., Bickham, D.S., Scantlin, R.M., Kotler, J.A., Caplovitz, A.G., Lee, J.H., Hofferth, S. i Finkelstein, J. (2001). American children's use of electronic media in 1997: A national survey. *Applied Developmental Psychology*, 22, 31-47.
80. Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 15 (9), 772-775.

10. Sažetak

Cilj ovoga istraživanja bilo je ispitati djecu o preferenciji medija, količini vremena provedenog igrajući videoigre, vrstama i značajkama videoigara, komunikaciji s roditeljima i drugim igračima, edukativnim značajkama videoigara, samoprocjeni osjećaja, ponašanja i motiva za igranje te utjecaju na fizičko zdravlje. U istraživanju je sudjelovalo ukupno dvanaest ispitanika (šest djevojčica i šestero dječaka u dobi od osam do petnaest godina), a odvijalo se tijekom školske godine 2023./2024. Pomoću polustrukturiranog intervjua, prikupljeni su navedeni podatci. Dobiveni rezultati su pokazali da djeca većinom imaju dobro mišljenje o videoigramama i povezuju ih s pozitivnim osjećajima i ponašanjima. Djeca su zainteresirana za uvrštavanje videoigara u obrazovanje. Većinom smatraju da bi uz knjige i učitelje ponekad trebalo uvrstiti i edukativne videoigre. Također, većina djece je navela da imaju fizičkih nelagoda nakon duljeg igranja videoigara, ali su imali pozitivan stav za igre koje uključuju fizičko kretanje.

Ključne riječi: videoigre, prekomjerno igranje videoigara, utjecaj, obrazovanje, roditelji

Abstract

The aim of this research was to examine children about media preference, amount of time spent playing video games, types and features of video games, communication with parents and other players, educational features of video games, self-assessment of feelings, behavior and motives for playing and the impact on physical health. A total of twelve subjects participated in the research (six girls and six boys aged eight to fifteen), and it took place during the 2023/2024 school year. Using a semi-structured interview, the above data were collected. The obtained results showed that children mostly have a good opinion about video games and associate them with positive feelings and behaviors. Children are interested in including video games in education. Most believe that educational video games should sometimes be included along with books and teachers. Also, most children stated that they have physical discomfort after playing video games for a long time, but they had a positive attitude towards games that involve physical movement.

Keywords: video games, excessive video game playing, influence, education, parents

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

Student/ica: Danica Juric
Naslov rada: Značajke videoigara iz
perspektive djece osnovnoškolske dobi
Znanstveno područje i polje: Društvene znanosti, pedagogija
Vrsta rada: _____

Mentor/ica rada (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):
izv. prof. dr. sc. Morana Koludrović

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

Članovi povjerenstva (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):
prof. dr. sc. Maja Džebetić
doc. dr. sc. Tomi Maglica

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, 20.9.2024

Potpis studenta/studentice: Danica Juric

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.

Obrazac A.Č.

SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja Danica Juric, kao pristupnik/pristupnica za stjecanje zvanja sveučilišnog/e prvostupnika/ce magistra primarnog obrazovanja, izjavljujem da je ovaj završni rad rezultat isključivo mogega 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 završnog 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 završnog rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Split, 20. 9. 2024.

Potpis Danica Juric