

Iskustva stručnjaka iz poludnevni boravaka o problematičnom gamingu kod djece iz rizične populacije

Jukić, Marin

Master's thesis / Diplomski rad

2022

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Law / Sveučilište u Zagrebu, Pravni fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:199:544055>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-10**



Repository / Repozitorij:

[Repository Faculty of Law University of Zagreb](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
PRAVNI FAKULTET
STUDIJSKI CENTAR SOCIJALNOG RADA

Marin Jukić

**ISKUSTVA STRUČNJAKA IZ POLUDNEVNIH
BORAVAKA O PROBLEMATIČNOM *GAMINGU* KOD
DJECE IZ RIZIČNE POPULACIJE**

DIPLOMSKI RAD

Mentorica: Prof. dr. sc. Lucija Vejmelka

Zagreb, 2022.

Sadržaj

1. Uvod.....	1
1.1. Definiranje ovisnosti o videoigrama i teškoće pri definiranju.....	4
1.2. Negativne posljedice problematičnog <i>gaminga</i>	9
1.3. Prevencija problematičnog <i>gaminga</i>	11
1.4. Hibridni model teorije planiranog ponašanja.....	13
2. Cilj i istraživačka pitanja.....	15
3. Metoda.....	16
3.1. Uzorak.....	16
3.2. Postupak provedbe istraživanja.....	17
3.3. Mjerni instrument.....	17
3.4. Obrada podataka.....	17
3.5. Etička načela.....	18
4. Rezultati i rasprava.....	19
4.1. Interpretacija podataka.....	19
4.1.1. Potencijalni rizici problematičnog <i>gaminga</i> kod djece iz rizične populacije.....	19
4.1.2. Negativne posljedice problematičnog <i>gaminga</i> kod djece iz rizične populacije.....	23
4.1.3. Preporuke stručnjaka iz poludnevnih boravaka za unaprjeđenje digitalne dobrobiti djece.....	30
5. Zaključak.....	37
6. Literatura.....	39
7. Prilozi.....	50

Iskustva stručnjaka iz poludnevnih boravaka o problematičnom gamingu kod djece iz rizične populacije

Sažetak:

Za potrebe ovog istraživanja, ispitivali smo iskustva 10 stručnjaka iz poludnevnih boravaka o problematičnom gamingu koji su u radu s djecom iz rizične populacije. U ovom istraživanju odgovarali smo na 3 istraživačka pitanja vezana uz potencijalne rizike, negativne posljedice problematičnog gaminga, kao i preporuke stručnjaka za unaprjeđenje digitalne dobrobiti djece. Kao metoda prikupljanja podataka korištena je metoda fokus grupe čiji je protokol pitanja konstruiran za potrebe ovog istraživanja, a za analizu prikupljenih podataka korištena je tematska analiza. Rezultati istraživanja pokazuju da stručnjaci smatraju kako postoje rizici na razini obitelji, škole te ostali okolinski čimbenici rizika. Stručnjaci su kao negativne posljedice naveli pojavu znakova ovisnosti, posljedice na odnose i prisutnost nasilničkog ponašanja. Kao preporuke za unaprjeđenje digitalne dobrobiti istaknuli su važnost digitalnih kompetencija stručnjaka u radu s djecom, važnost provođenja aktivnosti s roditeljima kao i provođenja aktivnosti s ostalim stručnjacima u radu s djecom, primjerice odgajatelja u vrtiću, učitelja i profesora u školama.

Ključne riječi:

Problematičan gaming, negativne posljedice, rizici, digitalna dobrobit

Experiences of experts from a half-day stay on problematic gaming in children from the at-risk population

Abstract:

For the purposes of this research, we examined the experiences of 10 experts from who work with children from the at-risk population in half-day stay, on problematic of gaming in children. In this research, we answered 3 research questions related to the potential risks, negative consequences of problematic gaming, as well as the recommendations of experts for improving the digital well-being of children. The focus group method was the method used to collect data. Focus group consists of the question protocols which are made for the purposes of this research, and thematic analysis is used to analyze the collected data. The research results show that experts believe that there are risks at the family, school and other environmental risk factors. Experts cited that the negative signs are: signs of addiction, effects on relationships and the presence of violent behavior. As recommendations for improving digital well-being, they highlighted the importance of digital competences of experts who work with children, the importance of conducting activities with parents as well as conducting activities with other experts who work with children, for example kindergarten teachers, teachers and professors.

Key words:

Problematic gaming, negative consequences, risks, digital well-being

Izjava o izvornosti

Ja, Marin Jukić pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor diplomskog rada te da u radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova te da se prilikom izrade rada nisam koristio drugim izvorima do onih navedenih u radu.

Ime i prezime: Marin Jukić

Datum: 23. rujna, 2022.

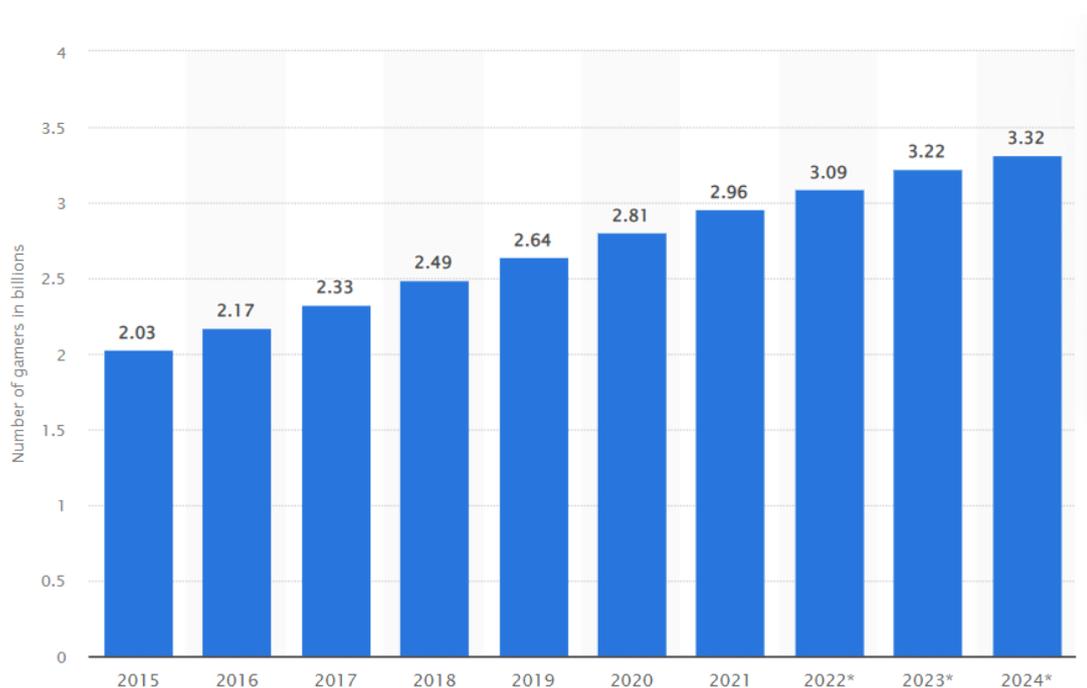
1. Uvod

Videoigre možemo definirati kao interaktivne aplikacije kojima se pristupa putem različitih elektroničkih uređaja (Mills i sur. 2016). Ključan pojam u ovoj definiciji je interaktivan koji označava da igrači ne utječu samo na ishod igre, već i na cjelokupnu priču (*storyline*). Esposito (2005) nudi sličnu definiciju videoigara definirajući ih kao „igru koju igramo pomoću audiovizualnog uređaja i koja se može temeljiti na priči.“ Napretkom tehnologije i dostupnih nam uređaja videoigre nam postaju sve dostupnije u bilo kojem trenutku. Od Spacewara (1961), prve interaktivne računalne videoigre za koju je bila potrebna iznimno skupa računalna oprema do današnjih, puno detaljnijih i sadržajnijih, ponekad čak i besplatnih videoigara dostupnih na bilo kojem današnjem pametnom telefonu (Stanton, 2015). Videoigre možemo igrati *online*, koristeći internetsku vezu za povezivanje s drugim igračima širom svijeta ili *offline*, gdje nije potrebna internetska veza te igrači igraju protiv računala ili istražuju svijet videoigre. Igrači videoigara iz cijelog svijeta mogu se pridružiti drugim korisnicima koji igraju online stvarajući iskustvo za više igrača (*multiplayer experience*), ali to nije uvijek slučaj kod *online* igara. Neke, naprimjer postoje *online*, no ne nude mogućnost povezivanja s drugim igračima. S druge pak strane, iako su uglavnom videoigre za jednu osobu (*single player games*), *offline* videoigre moguće je igrati *multiplayer* s prijateljima u istom fizičkom prostoru (Mills i sur. 2016). Sve većom zastupljenošću interneta, čak videoigre koje su primarno napravljene za jednog igrača i u fokusu je priča videoigre, sve češće imaju mogućnosti povezivanja i natjecanja protiv drugih igrača u realnom vremenu povezujući ih putem interneta. Ako uzmemo u obzir da su razlike između *offline* i *online* videoigara sve manje te da prevladavaju *online* videoigre, u ovom radu koristit ćemo samo termin videoigre.

U zadnjih nekoliko godina videoigre postaju jedan od najpopularnijih načina zabave, što mogu potvrditi prihodi industrije videoigara koji su veći od glazbene i filmske industrije zajedno. Prema podacima iz 2018. (Brückner, 2020), industrija videoigara je te godine uprihodila 137,9 milijardi dolara, dok su glazbena i filmska zajedno uprihodili 60,2 milijarde dolara. Do kraja 2019., vjerojatno najpoznatija videoigra među *gamerima*, Grand Theft Auto 5 (GTA 5) prodana je u 90 milijuna primjeraka i uprihodila 6 milijardi dolara, što ju čini najprodavanijim zabavnim proizvodom na

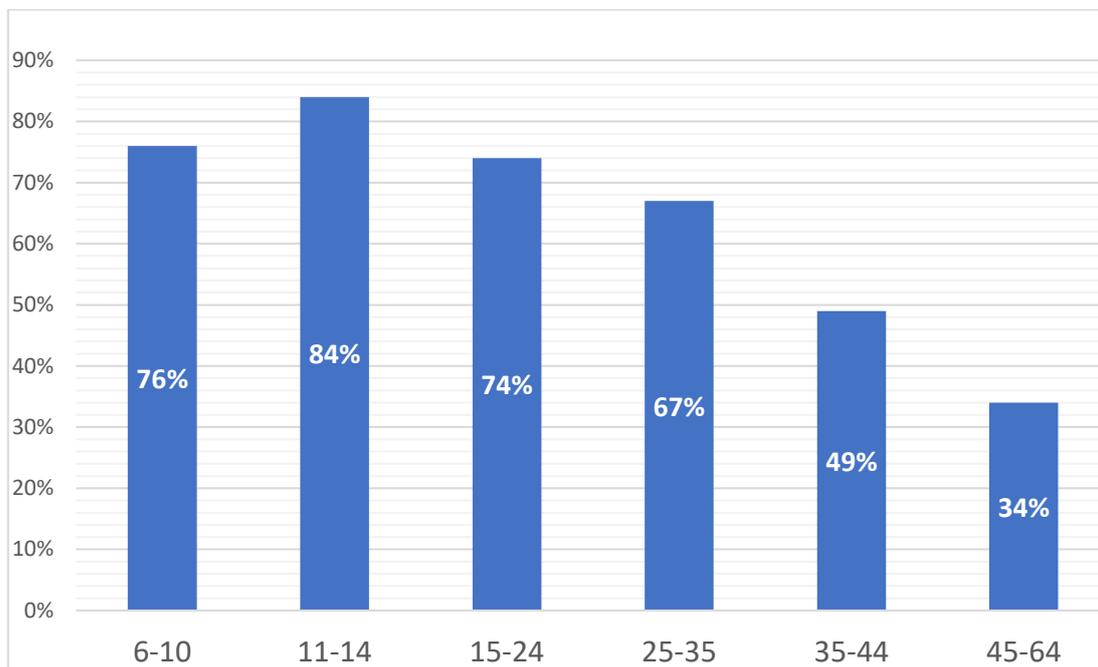
svijetu. Sukladno tome, očekivano je i da je broj igrača također u velikom porastu. Prema podacima Statiste (Clement, 2021a), broj aktivnih igrača 2015. godine iznosio je nešto više od 2 milijarde, a aktualni podaci iz 2021. godine pokazuju da je taj broj narastao na gotovo 3 milijarde. U predviđanjima iste autorice navodi se kako taj broj nastavlja rasti te da ćemo 2024. godine imati preko 3,3 milijarde *gamera* u svijetu.

Broj aktivnih gamera u svijetu od 2015. godine s predviđanjima do 2024. godine (Clement, 2021a).



Na Statistinoj mrežnoj stranici (Clement, 2022b) možemo vidjeti i podatke koji pokazuju kako *gameri* u svijetu prosječno 8,45 sati tjedno igraju videoigre. U svijetu prednjači Kina s 12,39 sati, dok je najmanji tjedni prosjek u Južnoj Koreji, 5,88%. Na mrežnim stranicama Statiste nismo pronašli podatke za Hrvatsku. Prema podacima Interactive Software Federation of Europe (ISFE, 2019) najzastupljenija skupina u Njemačkoj, Francuskoj, Španjolskoj i Velikoj Britaniji su djeca i maloljetnici. Na sljedećem grafu možemo vidjeti zastupljenost *gaminga* u određenoj populaciji.

Udio igrača u ukupnoj populaciji, prema dobnim skupinama



Istraživanje u Hrvatskoj (Labaš i sur. 2018) provedeno nad 630 učenika u dobi od 10-15 godina, pokazalo je da njih čak 90% igra neku vrstu videoigara – na računalu, mobitelu, tabletu, igraćoj konzoli (npr. Play Station, Xbox) *offline* i *online*. Djeca koja igraju videoigre navela su da ih najčešće igraju svakodnevno (39,4 %), a približno je jednak broj djece odgovorilo da videoigre igra 2 do 3 puta u tjednu (31,2 %) ili samo vikendom (29,4 %). Iako polovina ispitane djece videoigre igra manje od jedan sat dnevno, rezultati su ukazali na to kako ipak postoji manja rizična skupina od 4,5 %, što čini jedan prosječan razred od 25 učenika, među ispitanicima u tri škole, koji provode više od tri sata dnevno igrajući videoigre. Pritom navode kako igraju od tri pa do čak šest sati dnevno bez prekida, a neki i kroz cijeli dan (Labaš i sur. 2018). Longitudinalno istraživanje (Rooij i sur., 2010) provedeno u 22 nizozemske srednje škole pokazalo je da je prevalencija ovisnika o videoigramama 3%. Lee i sur. (2017) navode slične brojke u Americi, no zbog velikog broja neprijavljenih slučajeva i rasta popularnosti videoigara, vjeruju da je još i veći. U idućem poglavlju bit će govora o jednom od razloga zašto ne možemo sa sigurnošću utvrditi taj broj.

1.1. Definiranje ovisnosti o videoigrama i teškoće pri definiranju

Prvu definiciju i opis ovisnosti *joystick junkieja* o videoigrama dali su nam Soper i Miller (1983) koji su ju definirali kao nedostatak interesa za druge aktivnosti, povezivanje s drugim ovisnicima te psihičke i fizičke posljedice u slučaju prestanka igranja. Od tada dugo godina se raspravljalo o tome može li se ovisnost o videoigrama klasificirati kao ovisnost. Neki autori (Charlton, 2002; Chappell i sur., 2006; Charlton i Danforth, 2007; Griffiths, 2008) protivili su se takvoj klasifikaciji navodeći kako se često prekomjerna upotreba videoigara poistovjećuje s ovisnosti i kako se kod većine igrača koji prekomjerno igraju videoigre ne manifestiraju negativne posljedice i apstinencijski sindrom. Također, Griffiths (2009) navodi da prekomjerna aktivnost općenito može i pozitivno utjecati život pojedinca, dok je kod ovisnosti upravo suprotno. U kontekstu ovisnosti o videoigrama, kriteriji za moguću ovisnost trebali bi se temeljiti na stupnju do kojeg učestalost igranja negativno utječe na različite aspekte života igrača te da je taj negativan utjecaj potrebno potvrditi daljnjim istraživanjima (Griffiths, 2009). Problem pri definiranju ovisnosti o videoigrama proizlazio je i iz različite terminologije što je uključivalo izraze poput ovisnost o igrama na internetu, online ovisnost o igrama, ovisnost o računalnim igrama, problematično igranje videoigara te patološko igranje (Lee i Kim, 2017; Lemmens i sur., 2011; King i Delfabbro, 2014; Kuss, 2013; Desai i sur., 2010; Vollmer, i sur., 2014). Svako istraživanje je za svoj cilj imalo istražiti određeni aspekt ovisnosti o videoigrama i temeljem toga javlja se problem što istraživani fenomen često ne biva prikazan zasebno, već ga se povezuje s drugim ovisnostima (primjerice s ovisnošću o kockanju, ovisnošću o internetu i sl.). Konceptualno, dijagnoza ovisnosti o internetu je poremećaj kompulzivno-impulzivnog spektra koji uključuje online i/ili offline korištenje računala i sastoji se od najmanje tri podvrste: pretjerano igranje videoigara, seksualne preokupacije i pretjerano korištenje e-mail ili tekstualnih poruka (*chata*) (Block, 2008). Pontes i sur. (2015) proširuju tu podjelu te navode pet aspekata ovisnosti o internetu: virtualna seksualna ovisnost, virtualna ovisnost povezana s odnosima, pretjerana zaokupljenost novim informacijama, kompulzivna internetska ponašanja (nekontrolirano kockanje i kupovina) i ovisnost o računalu, odnosno opsesivno igranje videoigara.

Prvi ozbiljniji prijedlog dijagnostičkih kriterija ovisnosti o internetu iznio je 1996. dr. Young. Modificiranjem kriterija za patološko kockanje u Dijagnostičkom i statističkom priručniku mentalnih poremećaja (DSM-IV) u svom radu predstavio je Dijagnostički upitnik (*Diagnostic Questionnaire - DQ*) od 8 čestica (Young, 1996). Ispitanici koji su odgovorili s "da" na pet ili više čestica, klasificirani su kao ovisnici, a ostali su klasificirani kao normalni korisnici interneta (neovisni). Smatrao je kako bihevioralne ovisnosti, kao što su kockanje i ovisnost o internetu zaslužuju svoje mjesto u DSM-IV jer proizvode jednake štetne posljedice kao ovisnosti o kemijskim supstancama (Young, 1996). Dugi niz godina vjerovalo se da osoba može biti ovisna samo o različitim fizičkim supstancama, primjerice alkoholu, nikotinu i drogama, te da kontinuiranim konzumiranjem istih dolazi do mijenjanja kemijskog sastava u mozgu kada osoba postaje ovisna (Petry, 2016). Marlatt i sur. (1988) su u svom radu među prvima postavili definiciju ovisnosti prema kojoj se izjednačavaju bihevioralne s ostalim „klasičnim“ ovisnostima. Prema njihovoj definiciji (Marlatt i sur., 1988). ovisnost je „ponavljajući obrazac ponašanja koji povećava rizik od bolesti i/ili povezujućih psiholoških i socijalnih problema“. Ovisnička ponašanja se često doživljavaju kao gubitak kontrole unatoč naporima da se osoba suzdrži od takvog ponašanja. Takvo ponašanje karakterizira trenutno zadovoljstvo (kratkoročna nagrada), često povezano s odgođenim štetnim učincima i visokim stupnjem recidiva (Marlatt i sur., 1988). Reklasifikacijom ovisnosti o kockanju u Dijagnostičkom i statističkom priručniku mentalnih poremećaja (DSM-V, 2013), otvorio se put klasifikaciji i drugih bihevioralnih ovisnosti. Tako je 2013. fenomen ovisnosti o videoigramama, na prijedlog Američkog psihijatrijskog društva (APA), detaljno razrađen i nazvan poremećaj igranja internet videoigara (Internet gaming disorder – IGD) u Dijagnostičkom i statističkom priručniku mentalnih poremećaja no unatoč raspravama nije uključeno u popis poremećaja. Razlog tome je što prilikom objavljivanja nije postojalo dovoljno istraživanja i čvrstih dokaza da se utvrdi je li to zasebni mentalni poremećaj ili se radi o manifestaciji drugih mentalnih poremećaja (Stefanović, 2021). Prema DSM-V (2013) igranje videoigara mora uzrokovati značajna oštećenja u nekoliko aspekata života pojedinca kako bi se ustanovio poremećaj igranja videoigara (IGD). Također, ističe se da se ova klasifikacija ne odnosi na općenite probleme s upotrebom interneta, *online* kockanjem, problematičnom upotrebom društvenih mreža

i pametnih telefona. Iako APA još uvijek ne može sa sigurnošću tvrditi postojanje ovisnosti kako zasebne vrste poremećaja, predlaže 9 znakova upozorenja na koje treba pripaziti:

1. „Zaokupljenost igrama“
2. „Simptomi povlačenja kada je igranje oduzeto ili nije moguće“ (tuga, tjeskoba, razdražljivost)
3. „Tolerancija, potreba da se više vremena provodi u igranju kako bi se udovoljilo nagonu“
4. „Nemogućnost smanjenja igranja, neuspješni pokušaji prestanka igranja“
5. „Odustajanje od drugih aktivnosti, gubitak interesa za ranije uživane aktivnosti zbog igara na sreću“
6. „Nastavak igre unatoč problemima“
7. „Obmanjivanje članova obitelji ili drugih o vremenu provedenom na igranju“
8. „Korištenje igara za ublažavanje negativnih raspoloženja“
9. „Rizik, ugrožavanje ili gubitak posla ili veze zbog igara na sreću“ (DSM-V, 2013)

Prema predloženim kriterijima, dijagnoza poremećaja internetskog igranja trebala bi imati pet ili više od ovih simptoma u roku manjem od godinu dana. Uvjet može uključivati igre na internetu ili na bilo kojem elektroničkom uređaju, iako većina ljudi koji razviju klinički značajne probleme s igrama igraju prvenstveno na internetu (DSM-V, 2013., prema Stefanović, 2021). Međutim, iako IGD nije dobio svoju službenu klasifikaciju kao poremećaj, objavljivanje u DSM-V priručniku potaklo je brojne istraživače na nova istraživanja koja bi to potvrdila ili opovrgnula. Nedosljedna konceptualizacija i brojni mjerni instrumenti, nedvojbeno su najveće metodološke slabosti postojećih kvantitativnih i kliničkih studija IGD-a (King i sur., 2012, Lortie i Guitton, 2013). Winkler i sur. (2013) navode kako su nedosljednosti prvenstveno rezultat nedostatka formalnih kriterija za sve poremećaje vezane uz internet i sklonosti istraživača da kompenziraju prilagođavajući kriterije drugih poremećaja (npr. ovisnosti o kockanju) pod pretpostavkom sličnosti ili konceptualnog preklapanja. King i sur (2013) u svom preglednom radu analizirajući 63 istraživanja vezanih uz problematičan gaming otkrili 18 različitih mjernih instrumenata za procjenu. Došli su do spoznaje da su samo dva mjerna instrumenta bila slična u svojoj konceptualizaciji

i sposobnosti "mapiranja" dijagnostičkih značajki. Upravo iz tih razloga navode kak je potrebno stvoriti univerzalne i jedinstvene mjerne instrumente kako bi se mogle raditi usporedbe među različitim kulturama i demografskim skupinama (King i sur., 2013). S druge pak strane, Griffith i sur. (2017). sugeriraju da, iako je ovaj poremećaj rijedak sa niskom stopom prevalencije među *gamerima*, njegove posljedice na pojedince i njihovo zdravlje su velike te ih ne smijemo zanemariti. Priznavanje i klasifikacija ovog poremećaja uvelike će pomoći u kreiranju boljih socijalnih politika vezanih uz edukaciju i prevenciju, kao i razvoju specijaliziranih i učinkovitih tretmana za osobe koje boluju od IGD-a (Griffith i sur., 2017).

Provođenjem sve većeg broja istraživanja i ujedinjenjem istraživača, koristeći samo nekoliko mjernih instrumenata u različitim kulturama diljem svijeta, doveli su to toga da je 2018. godine Svjetska Zdravstvena Organizacija (WHO) priznala IGD kao potencijalni poremećaj mentalnog zdravlja u 11. reviziji Međunarodne klasifikacije bolesti i srodnih zdravstvenih problema (ICD-11) (WHO, 2018). Gaming disorder (GD) je definiran kao „obrazac ponavljajućeg *online* ili *offline* igranja videoigara koji se očituje pomoću tri osnova dijagnostička kriterija:

- 1) Oslabljena kontrola nad igranjem (početak, učestalost, trajanje, intenzitet, završetak i kontekst igranja)
- 2) Povećavanje prioriteta koji se daje igranju videoigara u onoj mjeri u kojoj igranje videoigara ima prednost nad drugim životnim interesima i dnevnim aktivnostima
- 3) Nastavak ili eskalacija igranja videoigara unatoč javljanju negativnih posljedica“ (WHO, 2018).

Kao što vidimo Svjetska Zdravstvena Organizacija iz definicije je izbacila pojam „internet“ pa tako sada govorimo o poremećaju igranja videoigara (Gaming disorder – GD). Također upotrijebljen je termin „poremećaj“, a ne ovisnost iako među znanstvenicima još uvijek traju rasprave je li prekomjerno igranje videoigara najbolje okarakterizirati kao ovisnost ili poremećaj. Sukladno, priznavanju poremećaja igranja kao klasificiranog poremećaja, u Hrvatskoj je 2019. uspostavljena prva ustanova za liječenje ovog poremećaja, Dnevna bolnica za ovisnost o internetu i videoigramu u sklopu Klinike za psihijatriju Sveti Ivan u Zagrebu. Na njihovoj web-stranici vidljivi

su opisani kriteriji koje predlaže WHO, simptomi kao i aktivnosti koje provode s osobama u tretmanu. S obzirom da na web stranici nemaju informacije o broju pacijenata kontaktirali smo ih putem e-maila. Od djelatnika smo dobili odgovor da su pacijenti samo punoljetne osobe te da je broj zaprimljenih pacijenata vrlo mali. Razloge za to možemo tražiti u nedostatku informiranosti, neprepoznavanju problema, strahu od stigmatizacije, općoj društvenoj prihvaćenosti takvog ponašanja, kao i razvoju posljedica koje su na prvi pogled manje uočljive od primjerice onih kod „klasičnih“ ovisnosti poput one o duhanu, alkoholu, drogama, lijekovima, pa čak i kockanju/klađenju. (Dnevna bolnica za ovisnost o internetu i videoigrama, 2022). Velika skupina autora (Aarseth, 2016) u svom radu kritizirala je ovakvu klasifikaciju navodeći kako su trenutna istraživanja nedovoljne kvalitete, kako se operacionalizacija previše temelji na kriterijima za ovisnost o drogama i kocki i da trenutno postoji nedostatak konsenzusa o simptomatologiji GD-a. Autori su također tvrdili u svom radu da će “preuranjeno uključivanje” GD-a u ICD-11 izazvati značajnu stigmiju milijunima djece koja se igraju video igre kao dio normalnog, zdravog života (Aarseth, 2016).

Možemo vidjeti, dakle kako istraživačka zajednica i dalje nije suglasna oko određenja ovog novog poremećaja. Ako uzmemo u obzir i mali broj osoba u tretmanu i činjenicu da sudionici nisu u radu s djecom kod kojih je dijagnosticiran ovaj poremećaj, već je samo prepoznat problematičan *gaming*, taj ćemo pojam i koristiti u ovom istraživanju. Problematično igranje video igara može se definirati kao trajna i ponavljajuća aktivnost igranja video igara koje rezultira psihičkim stresom i funkcionalnim oštećenjem (Shapira i sur., 2003). King i sur. (2013) navode kako se problematičan gaming najčešće se opisuje u literaturi kao nemogućnost kontrole korištenja videoigara, javljanje simptoma nalik apstinenciji (npr. tuga ili razdražljivost) tijekom razdoblja neigranja, povećani sukobi u odnosima i smanjena uključenost u svakodnevne odgovornosti. U idućem poglavlju bit će više riječi o negativnim posljedicama problematičnog *gaminga*.

1.2. Negativne posljedice problematičnog gaminga

Kao i drugi mediji i oblici rekreacije koji dožive veliku popularnost, video igre došle su pod povećalo javnosti iz brojnih razloga, kako zbog potencijalno pozitivnih, tako i zbog potencijalno štetnih učinaka. Budući da su u ovom istraživanju ispitivane samo negativne posljedice, samo o njima će biti riječi u ovom poglavlju.

Osobe kod kojih je prepoznat problematičan gaming imaju visoku stopu komorbiditeta s drugim mentalnim poremećajima, a najčešći su promjene raspoloženja, anksiozni poremećaji, panični poremećaji, opsesivno-kompulzivni poremećaji, poremećaji pažnje i hiperaktivnost, poremećaji ponašanja i psihotični poremećaji (Yen i sur., 2007; Echeburúa i Corral Gargallo, 2010; Ko i sur., 2012; Marco i Choliz, 2014; Van Rooij i sur., 2014; Yau i Potenza, 2014 prema Martin-Fernandez i sur., 2014). Često je vrlo teško utvrditi što je prethodilo čemu te je to još jedan od razloga zašto neki autori sumnjaju treba li poremećaj igranja videoigara klasificirati kao zasebni poremećaj (Echeburúa i Corral Gargallo, 2010). Negativne posljedice ogledaju se i u različitim zdravstvenim problemima. Različiti autori navode kako zbog prekomjernog igranja i nedostatka fizičke aktivnosti, osobe s ovim problemom imaju problema s prekomjernom težinom (Robinson, 2001; Mitchell i sur., 2014), s bolovima u leđima i lošim navikama hranjenja (Matheson i sur., 2004). Mitchell i sur. (2014) ističu kako je pretilost uzrokovana smanjenom količinom sna i spavanja kod adolescenata. Allison i sur. (2006) navode kako osobe koje prekomjerno igraju videoigre često ostaju budni dugo u noć igrajući videoigre. Ističu kako zbog velike želje za igranjem, mozak ostaje aktivan i ne pokazuje tijelu znakove umora, kao ni potrebu za spavanjem. Dworak i sur. (2010) navode kako je ovo iznimno zabrinjavajuće kod djece jer su poremećaji sa spavanjem i nedostatak sna uzrok različitih psihosocijalnih i somatskih problema, npr. problemi s pažnjom i koncentracijom. Manfred Spitzer tvrdi da digitalni mediji (među kojima se nalaze i videoigre) dovode do „digitalne demencije“, odnosno umanjuju sposobnosti koncentracije i pamćenja (Spitzer, 2018). Upravo ovi problemi povezani su sa slabijim školskim uspjehom. Istraživanja (Chiu i sur., 2004; Hastings i sur., 2009; Jeong i Kim, 2010) provedena nad učenicima su pokazala kako su oni koji imaju problema s prekomjernim igranjem videoigara pokazali slabiji školski uspjeh.

Nadalje, problematičan gaming ostavlja i brojne posljedice na socijalno funkcioniranje pojedinca. Istraživanja (Griffiths, i sur., 2004; Batthyány i sur., 2009) pokazuju kako osobe, zbog prevelike količine vremena provedenog igrajući videoigre, zapostavljaju odnose s partnerima i obiteljske odnose. Ne samo zato što se od njih udaljavaju, već i pokazuju sklonost konfliktima i problemima (Gentile, 2005). Brojna druga istraživanja također potvrđuju da problematičan gaming kod djece i mladih negativno utječe na socijalne interakcije i društvene odnose u adolescenciji. (Sanders i sur., 2000; Shao-Kang i sur., 2005; Milani i sur., 2009; Rasmussen i sur., 2014). Međutim, neka istraživanja pokazuju drugačije rezultate, navode da postoji korelacija između slabijih socijalnih vještina i problematičnog igranja videoigara, no slabije socijalne vještine smatraju uzrokom, a ne posljedicom problematičnog *gaminga* (Durkin i Barber, 2002; Loton, 2007; Valkenburg i Peter, 2009). Nadalje, s obzirom da je velik broj igara nasilnog sadržaja (89%) (Gentile i sur., 2004), postavlja se pitanje kako nasilan sadržaj utječe na pojavu nasilja i agresivnost kod djece i mladih. Brojna istraživanja potvrđuju da nasilan sadržaj i nagrađivanje takvog sadržaja u videoigrama utječu na pojavnost agresivnosti kod djece i mladih (Goldstein, 2001; Baldzhev, 2009; Anderson i sur., 2010; Hile, 2010; Muller i sur., 2014; Lim, 2016). Određeni autori ne slažu se s tom tvrdnjom već navode kako je agresivnost samo privremena, uzrokovana adrenalinom tijekom igranja videoigara (Anderson i Bushman, 2001; Markey, 2015;). Naposljetku, Američko udruženje psihologa (American Psychological Association, 2015) navodi kako nasilje u videoigrama može biti rizičan faktor kod agresivnosti, no da jako puno faktora utječe na pojavu agresivnosti, kao što su osobine ličnosti i vrijeme provedeno igrajući nasilne videoigre. Također, naglašavaju kako je potrebno provesti dodatna istraživanja nad djecom mlađom od 10 godina. Iako nam literatura u ovom području prikazuje različita oprečna mišljenja i dobivene rezultate, neminovni su štetni učinci prekomjernog igranja videoigara na djecu. Potrebno je usmjerenje prema kreiranju nacionalnih i roditeljskih strategija temeljenih na ranom prepoznavanju i prevenciji.

1.3. Prevencija problematičnog gaminga

Stručnjaci i kreatori socijalnih politika slažu se da je potrebno razviti strategije prevencije u borbi s problematičnim igranjem videoigara prije nego što problematično igranje preraste u veći problem- poremećaj igranja videoigara (Yu & Shek, 2013). Utvrđeno je kako je problematično korištenje videoigara u ranom djetinjstvu prediktor za ovisničko ponašanje u adolescenciji (Rehbein i Baier, 2013). Iako je ovo područje istraživanja u začetima, nekoliko studija pokušale su procijeniti dobrobiti različitih strategija prevencije problematičnog gaminga. Naime, postoji pretpostavka da su dob i spol svojevrsni rizični faktori u problematičnom gamingu. Odnosno, osobe muškog spola u razdoblju adolescencije podložniji su većem riziku (King i Delfabbro, 2016; Rehbein i sur. 2015). King i Delfabbro (2017) navode kako strategijama prevencije potrebno obuhvatiti ovu skupinu jer je tijekom ove životne faze lakše promijeniti ponašanje zbog podrške od strane obitelji i škole. Nekoliko autora provodilo je istraživanja u školama testirajući različite oblike i strategije prevencije problematičnog gaminga. Walther i sur. (2014) provodili su istraživanja o učincima edukacija o problematičnom gamingu u 27 njemačkih škola kojima su obuhvatili gotovo 2500 učenika 6. i 7. razreda osnovne škole. Razredi su podijeljeni u 2 skupine, eksperimentalnu nad kojima su provedene aktivnosti i kontrolnu kojima su uskraćene edukativne aktivnosti. Edukacije su se temeljile na reflektiranju učenika o motivima i provedenom vremenu igrajući videoigre, učenju samokontrole i upoznavanju sa znakovima i posljedicama bihevioralnih ovisnosti. Rezultati ove, ne tako skupe aktivnosti, pokazali su kod eksperimentalne skupine smanjeno vrijeme igranja i manje epizoda prekomjernog igranja videoigara (Walther i sur. 2014). Slično istraživanje, ali bez kontrolne skupine, proveli su Mun i Lee (2015) u osnovnim školama u Koreji. Edukacije su se temeljile na edukacijama o znakovima i posljedicama poremećaja igranja i metodama osnaživanja. Rezultati su pokazali nužnost provođenja ovakvih edukacija u osnovnim školama jer je većina učenika nakon edukacija pokazala manje rezultate na testovima vezanima u vrijeme provedeno igrajući videoigre, kao i pozitivnije stavove prema odgovornom igranju videoigara. Osobito efektivno pokazalo se korištenje slika i drugih audiovizualnih sadržaja te poruke usmjerene na osnaživanje, a ne viktimizaciji (Mun i Lee, 2015). Također, efektivnima su se pokazale i edukacije o prednostima i nedostacima igranja videoigara te postavljanju ciljeva i

kontroliranju samoga sebe (Koo i sur., 2011). Najbolji pregled preventivnih mjera pružili su nam King i Delfabbro (2018) u svojoj knjizi koji su podijelili strategije prevencije u nekoliko skupina:

a) **Edukativne aktivnosti** kao što su preporuke o umjerenom igranju videoigara (ne više od 2 sata dnevno), o posljedicama problematičnog gaminga kao i edukativni sadržaji koji promoviraju aktivnosti na otvorenom.

b) **Zakonodavna ograničenja** kao što su zabrane igranja videoigara u određenom dijelu dana (npr. tijekom noći) i zabrane prodavanja igara određenog sadržaja djeci i mladima

c) **Mjere vezane uz tehnološka ograničenja** u koja bi ubrajamo različite oblike roditeljske zaštite nad određenim sadržajem, zaključavanje videoigara putem roditeljskih kodova i pop-up poruka o vremenu provedenom igrajući videoigre

d) **Poruke s ciljem podizanja javne svijesti** o ovom problemu, nacionalne socijalne politike, npr. provođenje nacionalnih kampanja o tome kome se obratiti za pomoć, obilježavanje dana nekorištenja digitalne tehnologije i sl.

e) **Ostale mjere koje se odnose na smanjivanje dostupnosti različitih elektronskih uređaja** za igranje videoigara.

Važno je napomenuti da King i Delfabbro (2018) ističu kako su ovo mjere primarne prevencije namijenjene široj populaciji s ciljem sprečavanja nastanka problematičnog gaminga. Nadalje, osim stručnjaka, važnu ulogu u prevenciji imaju i roditelji, osobito s praćenjem i kontroliranjem djetetovog igranja videoigara. Kiraly i sur., (2017) navode 3 tipa roditeljske kontrole, a odnose se na vremensko ograničavanje, praćenje djetetovih online aktivnosti i filtriranje sadržaja dostupnog djeci. Najčešći oblik kontrole je vremensko ograničavanje igranja videoigara gdje se roditeljima nudi postavka unutar videoigre ili na računalu da postavi vrijeme u danu kada je djetetu onemogućeno ili omogućeno igranje videoigara (Kiraly i sur. 2017). Vremensko ograničavanje igranja videoigara ne mora biti prisilno putem postavki, već može biti u dogovoru s djetetom. Stručnjaci preporučuju ograničavanje od 1 sat dnevno za djecu, 2 sata dnevno za adolescente, kao i mogućnosti nagrađivanja djeteta s dodatnih sat vremena tijekom praznika ili vikenda, ukoliko dijete izvršava svoje svakodnevne

obaveze i ne pokazuje negativne posljedice igranja videoigara (Griffiths i Meredith, 2009, King i sur., 2010). Sljedeći oblik kontrole je praćenje online aktivnosti prilikom korištenja uređaja. Ovaj oblik kontrole dostupan je roditeljima na svim igraćim konzolama (PlayStation, Xbox, Wii), kao i na operacijskim sustavima Windows, Mac, Android, iOS (Kiraly i sur. 2017). Gentile i sur. (2014) ističu kako praćenje sadržaja ima brojne prednosti u ranom otkrivanju prekomjernog igranja i eliminiranju nepoželjnog sadržaja što ima pozitivan učinak na dječje korištenje medija, spavanje, akademski uspjeh i društveno ponašanje. Naposljetku, filtriranje neželjenog sadržaja može imati brojne prednosti kod sprječavanja negativnih posljedica kao što su pojava agresivnosti kod djece (Griffiths i Meredith, 2009). Ograničavajući dostupni sadržaj sukladno njihovoj dobi osiguravamo djeci i mladima siguran i zdrav psihofizički razvoj (Griffiths, 2003). Međutim, neka istraživanja na adolescentima pokazala su da pokušaji nekih roditelja da zaštite svoju djecu od neželjenog ili nasilnog sadržaja, kao što je ograničavanje onoga što mogu gledati, moglo imati suprotan učinak, potičući negativne osjećaje prema roditeljima, pojačano gledanje ograničenog sadržaja s vršnjacima i nešto pozitivnije stavove prema zabranjenom sadržaju (Cantor i Wilson, 2003; Nathanson, 2002 prema Kutner i Olson 2008). Griffiths (2003) zagovara da bi roditelji i stručnjaci trebali započeti s otkrivanjem koje videoigre djeca zapravo igraju. U slučaju primjedbi na sadržaj igara, preporuča se da otvoreno razgovaraju s djecom, a po potrebi uspostave pravila. U tom slučaju roditelji bi mogli pomoći djeci odabrati prikladne, ali zabavne igre. Griffiths (2003) ističe kako je važno razgovarati o sadržaju igara i osigurati da djeca razumiju razliku između fikcije i stvarnosti. Slijedom toga, možemo istaknuti značaj staloznog i otvorenog roditeljskog pristupa prema djeci kada govorimo o videoigramima. Iskazivanje interesa i aktivno slušanje što nam djeca žele reći može biti dobar temelj za uspostavljanje adekvatnog odnosa povjerenja i poštovanja. Takav suradni odnos između roditelja i djeteta može biti prva stepenica prema smanjenju rizika u kojem gaming doseže izvan kontrole.

1.4. Hibridni model teorije planiranog ponašanja

Teorija planiranog ponašanja ima dobru prediktivnu valjanost za niz planiranih i realiziranih ponašanja, a primjenjiv je na ponašanja vezana uz tehnologiju i medije (problematična uporaba društvenih mreža, problematični *gaming*, *online* kockanje) (Haagsma, 2012). Teorija planiranog ponašanja nudi nam nove uvide u pojavu

problematičnog *gaminga* kod pojedinaca (Ajzen, 1991). Prema teoriji planiranog ponašanja, nečije je ponašanje određeno namjerom da se upusti u određeno ponašanje. Sastoji se od 3 funkcije, odnosno 3 društveno kognitivna konstrukta – stava, subjektivne norme i percipirane kontrole ponašanja (Ajzen, 1991). Stav se odnosi na sveukupnu pozitivnu ili negativnu procjenu određenog ponašanja. Što je povoljniji stav prema pretjeranom igranju igara, na primjer, veća je vjerojatnost da će netko igrati pretjerano (Haagsma, 2012). Subjektivna norma se odnosi na percipirana očekivanja drugih da izvedu (ili ne izvedu) određeno ponašanje. Dakle, ako netko uvidi da okolina očekuje da on ili ona ne bi trebali provoditi previše vremena igrajući videoigre, to će rezultirati manjom namjerom da to učinite (Haagsma, 2012). Percipirana kontrola ponašanja odnosi se na nečiju percepciju o tome koliko je teško izvesti određenu akciju ili ponašanje. Što osoba ima više kontrole nad svojim ponašanjem vezanim uz *online gaming*, to je manja da će doći do problematičnog *gaminga*. Percipirana kontrola ponašanja također odražava stvarnu kontrolu u tome što može imati izravan utjecaj na izvedbu određene akcije ili ponašanja (Haagsma, 2012). Pelling i White (2009) su u svom istraživanju o prekomjernom korištenju društvenih mreža potvrdili da su stav i subjektivna norma značajno povezani uz namjeru prekomjernog korištenja društvenih mreža. Wu i Tang (2012) su također potvrdili značajnost teorije planiranog ponašanja u istraživanjima *online* kockanja. Potvrdili su da stavovi, subjektivna norma i percipirana kontrola ponašanja značajno povezani s namjerom *online* kockanja. Hsu i Lu (2004) su u svom istraživanju također potvrdili da stav, subjektivna norma i percipirana kontrola ponašanja imaju pozitivan učinak na namjeru igranja videoigara. Autori Lee i Tsai (2010) su u svom radu predstavili nadopunjeni hibridni teorijski model teorije planiranog ponašanja. Oni su, uz postojeće društveno kognitivne konstrukte (stav, subjektivna norma i percipirana kontrola ponašanja), teoriju nadopunili s još 2 stavke koje utječu na pojavnost problematičnog *gaminga* – interakcija i iskustvo protoka (*flow experience*). *Flow* teoriju predstavio je Csikszentmihalyi (1990.) te ju definira kao “holističko iskustvo koje ljudi osjećaju kada djeluju uz potpunu uključenost.” *Flow* stanju odnosi se na optimalne i vrlo ugodne aktivnosti koje pojedinci doživljavaju uz njihovu potpunu uključenost i koncentraciju, uz gubitak osjećaja o vremenu provedenom u toj aktivnosti. Kada je osoba u *flow* stanju, ona gubi samosvijest i sposobnost prepoznavanja drugih promjena

u svojoj okolini koncentrirajući se isključivo na određenu aktivnost (Csikszentmihalyi, 1990). Interakcija se definira kao komunikacija 2 ili više subjekta međusobno gdje oni međusobno utječu jedan na drugoga (Laurel, 1993, prema Lee i Tsai, 2010). Na primjer, igrači u videoigrama su međusobno u interakciji tijekom međusobnih borbi, razmjene različitih stvari u videoigri i tijekom kooperacije protiv računala ili drugih igrača. Važno je spomenuti i interakciju između igrača i videoigara koje postaju sve kompleksnije i s dubljim narativom/pričom (*story line*) (Lee i Tsai, 2010). Možemo vidjeti se posljednja 2 aspekta (*flow* iskustvo i interakcija) osobito odnose na već predstavljene novije oblike videoigara. Iz tog razloga u ovom radu bit će korišten ovaj hibridni teorijski model kako bismo bolje razumjeli iskustva problematičnog online *gaminga*. Rezultati (Zamanian i sur., 2020) studije pokazali su učinkovitost intervencija u obrazovanju temeljenih na teoriji planiranog ponašanjima na u područjima vezanim za stavove i percipirane kontrole ponašanja vezane uz ovisnost o računalnim igrama. Stoga, usvajanjem strategija ovoga modela, dionici koji sudjeluju u kreiranju obrazovne politike, mogu implementirati učinkovitije mjere u obrazovnim programima za smanjenje ovisnosti adolescenata o videoigrama.

2. Cilj i istraživačka pitanja

Cilj ovog kvalitativnog istraživanja je istražiti i opisati profesionalna iskustva stručnjaka iz poludnevnih boravaka o problematičnom gamingu kod djece iz rizične populacije. U skladu s ciljem istraživanja, postavljena su tri istraživačka pitanja:

P1: Koje potencijalne rizike prepoznaju stručnjaci iz poludnevnih boravaka u užoj i široj okolini djece iz rizične populacije kod kojih je prepoznat problematičan gaming?

P2: Kako stručnjaci u poludnevnim boravcima opisuju negativne posljedice problematičnog igranja videoigara kod djece iz rizične populacije kod kojih je prepoznato problematično igranje video igara?

P3: Koje su preporuke stručnjaka iz poludnevnih boravaka za unaprjeđenje digitalne dobrobiti djece u području online video igara?

3. Metoda

Metoda prikupljanja podataka koja je odabrana za ovo istraživanje je metoda fokus grupe. Odabrani kvalitativni pristup pogoduje razumijevanju različitih iskustava i perspektiva stručnjaka (Čaćinović Vogrinčić, 2007. prema Ajduković, 2014.). Obje fokus grupe imale su 5 sudionika i vođene su *online* putem Google Meet-a. Razlog odabira *online* formata je geografska udaljenost sudionika te je iz tog razloga bilo ekonomičnije i jednostavnije organizirati grupe *online*. Milas (2009) navodi kako je fokus grupa posebna tehnika grupnog razgovora koja se provodi u manjoj grupi sudionika čiji tijek usmjerava stručna osoba – moderator te joj je cilj dublje razumijevanje istraživane pojave. Homogenost je važna jer su tada sudionici otvoreniji, slobodniji, a rezultati fokusnih grupa interpretiraju se na grupnoj, a ne individualnoj razini te je stoga važno da su sudionici međusobno slični (Benković & Skoko 2009). U fokus grupama sudionike se želi potaknuti na slobodno iznošenje vlastitih mišljenja i stavova. Metoda fokus grupa u ovom istraživanju potaknula je sudionike na raspravu i ujedno pridonijela dijeljenju zajedničkih zaključaka koji su značajno obogatili dobivene rezultate.

3.1. Uzorak

Za strategiju uzorkovanja odlučili smo se za namjerni kriterijski uzorak s obzirom da nam je populacija specifična i teže dostupna potrebno nam je bilo usmjeriti se konkretno na ispitanike koji su usko povezani sa temom i ciljem rada. Temeljni kriterij odabira sudionika je iskustvo rada s djecom kod kojih je prepoznato problematično igranje videoigara.

Populacija koju planiramo obuhvatiti u istraživanju su stručnjaci iz poludnevnih boravaka koji imaju iskustvo rada s djecom kod kojih je prepoznato problematično igranje videoigara. Sudionici istraživanja su 10 stručnjaka zaposlenih u Centru za nestalu i zlostavljano djecu u Osijeku. Njih 4 zaposleno je u glavnom uredu u Osijeku, dok je ostalih 6 zaposleno u drugim podružnicama Centra za nestalu i zlostavljano djecu koje pružaju usluge poludnevnog boravka za djecu s problemima u ponašanju.

U uzorku imamo 7 psihologa, 1 socijalnog radnika, 1 odgajatelj i 1 profesor hrvatskog jezika i književnosti. Od 10 sudionika, 8 sudionika su osobe ženskog spola. Raspon godina ispitanika je od 26 do 38 godina (srednja vrijednost= 30,6 godina), a u Centru za nestalu i zlostavljano djecu zaposleni su od 10 mjeseci do 6,5 godina (srednja vrijednost = 3,2 godine).

3.2. Postupak provedbe istraživanja

Istraživanje smo započeli pribavljanjem pristanka, odnosno suglasnosti za provođenje istraživanja od predsjednika udruge Centar za nestalu i zlostavljano djecu. Nakon toga, putem e-maila, stupili smo u kontakt sa stručnom radnicom Centra kako bismo dogovorili termine *online* fokus grupa i sudionike koji su voljni sudjelovati u istraživanju. Obje fokus grupe provedene su u lipnju 2022. godine putem Google Meet aplikacije. Fokus grupe snimane su putem opcije u Google Meet aplikaciji te nakon toga transkriptirane i analizirane.

3.3. Mjerni instrument

U skladu s ciljem istraživanja i istraživačkim pitanjima, izrađen je nestandardizirani protokol za fokusne grupe koji je sadržavao 12 pitanja (Lista pitanja u Prilogu 1.). Kreirana pitanja zamišljena su da nam pruže otvorene, opisne odgovore. Prva dva pitanja odnosila su se na demografska obilježja sudionika te su uslijedili setovi pitanja vezani uz iskustva rada s djecom kod kojih je prepoznat problematičan *gaming*, zatim pitanja vezana uz obilježja i posljedice te naposljetku pitanja vezana uz preporuke za roditelje, stručnjake i općenito prevenciju problematičnog *gaminga*. Na samome kraju, posljednjim pitanjem smo omogućili sudionicima da nešto nadodaju ukoliko smo propustili temu koju oni smatraju da je važna.

3.4. Obrada podataka

Obrada podataka metodom tematske analize uključivala je deduktivan (teorijski) pristup kroz 6 koraka (Braun i Clarke, 2006.):

1. upoznavanje s podacima (čitanje, ponovno čitanje, zapisivanje inicijalnih ideja)
2. generiranje inicijalnih kodova (kodiranje zanimljivih dijelova, dodjeljivanje dijelova teksta kodovima)

3. pretraživanje tema (skupljanje kodova po sličnosti u potencijalne teme)
4. provjera tema (provjera da li potencijalne teme odgovaraju izvadcima teksta kod prve razine kodiranja)
5. definiranje i imenovanje tema (analiza kako bi se uvidjele specifičnosti svake teme i otkrivanje „priče koju priča analiza“, generiranje jasnih definicija i imena za svaku temu)
6. produkcija izvještaja (selekcija živih, zanimljivih primjera, vraćanje na istraživačka pitanja i literaturu, pisanje izvješća).

Tematska analiza odabrana je kao metoda obrade prikupljenih podataka obzirom na sadržajne odgovore ispitanika i opseg prikupljenih podataka te na postojanje određenih prethodnih nalaza i saznanja o problematičnom *gamingu*.

3.5. Etička načela

Prilikom provedbe istraživanja poštovana su etička načela zaštite privatnosti, načelo pristanka na sudjelovanje i načelo anonimnosti. Prije početka fokus grupe sudionike smo ukratko upoznali s etičkim načelima i naveli smo da ćemo rezultate objavljivati i analizirati isključivo na razini cijelog uzorka ispitanika, a ne na pojedinačnoj razini. Također, najavili smo im da se fokus grupa snima zbog jednostavnije i kvalitetnije kasnije analize podataka. Na kraju smo im ponudili upoznati ih s rezultatima istraživanja ukoliko su zainteresirani.

4. Rezultati i rasprava

4.1. Interpretacija rezultata

4.1.1. Potencijalni rizici problematičnog gaminga kod djece iz rizične populacije

Analizirajući dobivene podatke vezano za potencijalne rizike problematičnog gaminga kod djece iz rizične populacije odgovore sudionika možemo podijeliti na sljedeće kategorije: rizici na razini škole, rizici na razini obitelji i ostali okolinski čimbenici rizika. (Tablica 4.1.)

Tablica 4.1. *Potencijalni rizici problematičnog gaminga kod djece iz rizične populacije*

Pojam	Kategorija	Tema
Digitalna nekompetentnost nastavnika i učitelja	Rizici na razini škole	Potencijalni rizici problematičnog gaminga kod djece iz rizične populacije
Nepostojanje interneta i računala primjerenih za rad		
Nepostojanje zabrana i filtera na školskom internetu		
Digitalna nekompetentnost roditelja	Rizici na razini obitelji	
Smanjena kontrola roditelja		
Nerazumijevanje roditelja		
Nedostatak stručnjaka	Ostali okolinski čimbenici rizika	
Nedostatak nevirtualnog sadržaja		
Roditelji teško dolaze do informacija		
Neprepoznavanje postojanja problema		

a) Rizici na razini škole

Kao jedan od rizika na razini škole, sudionici su naveli **digitalnu nekompetentnost nastavnika i učitelja** (S3: „*A u kontaktu smo i s puno nastavnika koji nemaju baš takve razvijene kompetencije pa vidimo da neka djeca budu frustrirana zbog toga.*“) za koju navode kako je važna (digitalna kompetentnost) jer nastavnici provode najviše

vremena s djecom (S9: „*Pod hitno nastavnici, oni najviše provode s njima. Nisam sigurna koliko imaju potrebnih edukacija.*“) te bi mogli odigrati ključnu ulogu u ranijem prepoznavanju ovog problema (S10: „*Međutim, tu rijetko ko poduzima išta... razrednici se često ne znaju postaviti u tim situacijama.*“). Sličnu tvrdnju navode King i sur. (2013) ističući važnost i ulogu daljnjeg usavršavanja digitalnih kompetencija učitelja sa svrhom prepoznavanja problematičnog gaminga kod učenika.

Drugi rizik koji su naveli je **nepostojanje interneta** (S5: „*Pričamo o digitalnim kompetencijama, većina škola nema WIFI... nekako kao osnovni uvjet za rad.*“) i **računala primjerenih za rad** (S7: „*Imaju kompjutere, koji su toliko zastarjeli da nam treba 20 minuta da se uopće ulogiramo...*“). Sudionici navode kako im ovi nedostaci onemogućavaju korištenje digitalnih alata koji su se, iz njihovog iskustva pokazali iznimno korisni u radu s djecom (S3: „*Moramo pokazati da i mi koristimo nešto od njih i to klincima bude jako zanimljivo.*“). Posljednji rizik koji su naveli je **nepostojanje zabrana i filtera na školskom internetu** (S3: „*...al imam zapis iz dnevnika: dječak nagovara drugog dječaka da otvori pornografski sadržaj na informatici. Moja pretpostavka bi bila: čekaj, samo malo, šta to već nije blokirano.*“; S5: „*Ja recimo koja sam u školi... ništa nije zabranjeno, jedino porno stranice ne mogu otvoriti.*“).

b) Rizici na razini obitelji

U sljedećoj kategoriji, kao jedan od rizika na razini obitelji, sudionici su naveli kao i kod učitelja i nastavnika, **digitalnu nekompetentnost roditelja** (S1: „*A isto tako roditelji nemaju znanja, nemaju razvijene te kompetencije...*“; S7: „*... roditelji danas, kao prvo, nisu digitalno pismeni kao djeca, kao drugo nisu svjesni tih nekih rizika.*“). Digitalna kompetencija uključuje pouzdanu i kritičku upotrebu digitalnih tehnologija za posao, slobodno vrijeme i komunikaciju. Podrazumijeva osnovne vještine korištenja informacijsko-komunikacijske tehnologije: upotreba računala za pristup, procjenu, pohranu, prezentiranje i razmjenu informacija te za komuniciranje i dijeljenje informacija s drugima (Ala-Mutka, 2011). Digitalna kompetencija je ključna transverzalna kompetencija koja nam omogućuje stjecanje drugih ključnih kompetencija iz različitih područja. Povezana je s mnogim vještinama 21. stoljeća koje bi trebali steći svi građani kako bi se osiguralo njihovo aktivno sudjelovanje u društvu

(Vejmelka, 2021). Smith i sur. (2015) navode kako su digitalne kompetencije roditelja, konkretno kompetencije vezane uz *cyber* sigurnost, povezane sa smanjenim brojem sati igranja videoigara kod njihove djece. Drugi rizik na razini obitelji koji navode je **smanjena kontrola roditelja** (S3: „*Ne znam, popustljivi roditelji koji nemaju nadzor nad djetetom koje igra koliko hoće*“; S1: „*Ja mislim da pola roditelja ni ne zna šta im djeca igraju*“). Istraživanje provedeno u Njemačkoj (Verhovnik, 2014) pokazalo je da većina djece (59,7%) ne traži dopuštenje roditelja za igranje videoigara. Kada govorimo o nadzoru djece tijekom igranja videoigara, dobiveni podaci pokazuju kako roditelji ponekad provjeravaju koliko vremena djeca provode igrajući video igre, kao i sadržaj videoigara (36,5%). A dio roditelja, njih čak 24,1%, nikada ne nadzire djecu tijekom igranja videoigara (Verhovnik, 2014). Da je nedostatak kontrole bitan rizični faktor potvrđuju i rezultati istraživanja (Wong i Lam, 2016) provedenom nad djecom i adolescentima u Hong Kongu. Većina sudionika izjasnilo se kako igra videoigre više od planiranoga kada ih roditelji ne kontroliraju, a oni koje roditelji uopće ne kontroliraju, skloniji su prekomjernom igranjem videoigara. Isti autori također spominju snižene roditeljske kompetencije i lošije odnose u obitelji kao rizične faktore za pojavu problematičnog gaminga kod adolescenata (Wong i Lam, 2016). S obzirom da sudionici našeg istraživanja rade s djecom u riziku, odnosno djecom s problemima u ponašanju, čest je slučaj da su i njihovi obiteljski odnosi narušeni te da su roditelji sniženih roditeljskih kompetencija (S9: „*Mislim djeca su s razlogom tu, roditelji nisu dovoljno kompetentni i onda kad mi nešto njima direktno kažemo oni neće izvršiti svoje neke obaveze.*“). Na kraju, treći rizik koji su naveli je **nerazumijevanje roditelja** (S1: „*Obitelj vrlo često ne razumije kad oni to koriste neproblematično, često nemaju razumijevanja da je djeci to sad zanimljivo*“; S4: „*Sigurno to nerazumijevanje u obitelji...djetetu je to očito bitno, to igranje.*“). Roditelji vrlo često nisu upoznati sa sadržajem (Kutner i sur., 2007; Aarsand, 2007) , kao ni percepcijom važnosti videoigrara iz perspektive djeteta (Nielsen i Kardefelt-Winther, 2018). Przybylski (2014) ističe kako videoigre za dijete mogu funkcionirati slično kao tradicionalni oblici igranja. Razgovaranje s djetetom o sadržaju videoigara i vremenu provedenom igrajući videoigre može biti bitan zaštitni faktor kod prevencije problematičnog gaminga (Przybylski, 2014). Današnja roditeljska uloga obuhvaća i odgovornost za dječje aktivnosti u digitalnom okruženju, u što spada i igranje

videoigara, što za neke roditelje može biti vrlo izazovno, posebice one s nižom razinom digitalnih kompetencija (Matković i Vejmelka, 2021).

c) Ostali okolinski čimbenici rizika

Prvi rizik na razini okoline koji su sudionici naveli je **nedostatak stručnjaka** koji se bave tematikom problematičnog gaminga i ovisnosti o videoigrama (S9: „... *i problem je nekako i manjak stručnjaka.*“; S4: *Tako da manjak stručnjaka je isto problem, tako da bi trebalo zaposliti više stručnjaka koji bi radili na takvim temama...*“). Nedostatak stručnjaka može se pripisati nedovoljnoj istraženosti i dugogodišnjem neslaganju stručnjaka o definiciji i klasifikaciji problematičnog *gaminga*. Drugi pojam u ovoj kategoriji je **nedostatak nevirtualnog sadržaja u okolini** zbog kojeg djeca pribjegavaju prekomjernom igranju videoigara (S1: „... *a kad djecu pitate šta žele, kažu: želimo više parkova, želimo više bazena što znači da im taj internet nije nešto primarno što žele, nego u nedostatku sadržaja, nađu si nešto zabavno na mobitelu...*“; S6: „...*mi je se dodatno ukazalo koliko djeca imaju ideja što bi željeli, i oni sami kažu, više igrališta, više parkova... više eto, ne znam, bazena, nekakvih aktivnosti, a toga na kraju nema.*“; S10: „*Ja bi uz to još dodala da djeci moramo nuditi alternativu za svo to vrijeme koje provode online... ako oni nemaju gdje to provest kvalitetno...*“). Vrlo je teško govoriti o manjku nevirtualnih sadržaja za djecu jer sigurno postoje sredine gdje je to problem, ali i one u kojima postoji i više nego dovoljno sadržaja. Uz već navedeno kontroliranje dječjeg igranja videoigara možemo reći da je još važnije poticati djecu, pokazivati im primjerom, ali i nuditi im alternativu za provođenje slobodnog vremena, kako od strane roditelja, tako i na sustavnoj razini (Kiraly i sur. 2017). Kao treći rizik na razini okoline sudionici su naveli **nepostojanje mjesta za informiranje roditelja o problematičnom gamingu** (S9: „...*roditelji ne znaju gdje naći tu informaciju... pogotovo u manjim sredinama...nema jednostavno mjesta gdje pronaći takvu informaciju.*“; S5: „...*i nekakvo mjesto, nekakvu suradnju stvoriti gdje bi roditelji znali da se mogu tu obratiti.*“). Posljednji pojam u ovoj kategoriji je **neprepoznavanje postojanja problema** na sustavnoj razini (S2: „*Ja mislim da se to kod nas ne prepoznaje... kao problem...*“; S5: „*Mislim da se puno šuti o tome... ljudi zapravo nisu ni svjesni, odnosno roditelji da je uzrok ostalih problema...*“; S8: „*Ja nemam sad neko dijete koje ima dijagnozu, problematičan gaming, to nema ni u kakvim papirima, to nismo dobili ni za jedno dijete da ono ima problema s igricama.*“).

Stručnjaci navode kako je moguć razlog tome i normaliziranje prekomjernog korištenja mobitela (S8: „*Ne primjetimo da su djeca toliko na internetu jer je to nešto što je uobičajeno jer su češće na mobitelima sada nego na računalu i slično...*“). Istraživanjem literature i provjerom dostupnosti usluga u Hrvatskoj, možemo uvidjeti nedostatak usluga i stručne pomoći koju prepoznaju stručnjaci u radu s potrebitom skupinom korisnika koju je potrebno promovirati u svrhu promicanja svijesti o zastupljenosti problematičnog gaminga, kako bi se usmjerili prema promjenama na sustavnoj razini.

4.1.2. *Negativne posljedice problematičnog gaminga kod djece iz rizične populacije*

Druga tema odnosila se na negativne posljedice problematičnog gaminga kod djece iz rizične populacije i obuhvaća kategorije javljanje znakova ovisnosti, posljedice na društveni život i međuvršnjačke odnose, nasilničko ponašanje, slabiji školski uspjeh, javljanje problema sa spavanjem i igranje videoigara kao mehanizam suočavanja sa stresom (Tablica 4.2.)

Tablica 4.2. *Negativne posljedice problematičnog gaminga kod djece iz rizične populacije*

Pojam	Kategorija	Tema
Nemogućnost pronalaska ugone u svakodnevnim aktivnostima	Pojava znakova ovisnosti	Negativne posljedice problematičnog gaminga kod djece iz rizične populacije
Izražena želja za igranjem		
Promjene raspoloženja/Negativan utjecaj na raspoloženje		
Smanjene komunikacijske vještine	Posljedice na odnose	
Druženje uz mobitel/videoigre		
Smanjeni kontakti s vršnjacima		
Agresivno ponašanje	Prisutnost nasilničkog ponašanja	
Neprihvatljivi mehanizmi nošenja s bijesom		
Elektroničko nasilje/Verbalno nasilje na internetu		

Tolerancija na nasilje		
Slabiji akademski/školski uspjeh / Problemi s koncentracijom	Prisutnost ostalih znakova problematičnog igranja videoigara	
Problemi sa spavanjem		
Igranje videoigara kao mehanizam suočavanja sa stresom		

a) Pojava znakova ovisnosti

Stručnjaci su prepoznali javljanje znakova ovisnosti kod određene djece iz rizične populacije kod kojih je prepoznat problematičan *gaming*. Prvi znak koji su prepoznali je **nemogućnost pronalaska ugone u svakodnevnim aktivnostima** (S10: „...njima nijedna aktivnost nije dovoljno ispunjujuća, ništa im nije dovoljno dobro. Koja god aktivnost u koju ih uključimo, njima je to dosadno, 'oće li to više završit'...“; S6: „... on se ne može uopće igrati normalno s ostalom djecom... društvena, sportska, njemu je to sve... sam da prestanemo s tim sam da može otići igrati igrice.“. S10: „...njima nijedna aktivnost nije dovoljno ispunjujuća, ništa im nije dovoljno dobro. Koja god aktivnost u koju ih uključimo, njima je to dosadno, 'oće li to više završit'...“; S2: „... koji kaže da ga ništa ne veseli osim igranja igrice... čak ni prijatelji, ni neke aktivnosti koje se organiziraju kod kuće od strane mame i tate, znači ništa, samo igranje igrice“). WHO (2018) navodi kako je jedan od dijagnostičkih kriterija povećavanje prioriteta koji se daje igranju videoigara u onoj mjeri u kojoj igranje videoigara ima prednost nad drugim životnim interesima i dnevnim aktivnostima. Stručnjaci također navode da je u problem sadržaju i sustavima nagrađivanja u videoigramama zbog kojih ih se podražaji iz stvarnog svijeta čine beznačajnima (S8: „... kronična dosada, ukoliko netko provodi previše vremena na internetu onda se ja moram previše truditi da bi njegovu pažnju, njegovu koncentraciju pridobio s obzirom da nema toliko zanimljivih podražaja dok ja govorim, odnosno puno više ih ima u igrici koju on igra.“; S8: „On osjeti tu biološku podlogu kad igraju igrice, kad je nagrada da nešto osvoji pa dobije malo serotonina i mozak mu je nafilovan time, oni osjete to...“). Griffiths (2010) navodi kako se ovisnost o videoigramama dijelom može objasniti djelomičnim učinkom

pokrijepljenja (partial reinforcement effect), odnosno konstantnim nagrađivanjem tijekom napretka u određenoj videoigri. (S8: „...igranje igrice i nagrađivanje 5 puta u 10 minuta i više, negativno utječe na razvoj mozga... znači ne može nać to nikako zadovoljstvo u malim stvarima izvan igrice nego uvijek traži još...“). Ovo je ključni psihološki sastojak ovisnosti o videoigrama pri čemu je potkrijepljenje povremeno te ljudi nastavljaju reagirati u odsutnosti potkrijepljenja nadajući se da su blizu iduće nagrade (Griffiths, 2010). Svaki put kada se dobije nagrada, dolazi do povećanja dopamina. Videoigre su osmišljene kako bi igrač ostao motiviran za igranje, dobivao nagrade na različite moguće načine kako bi održao uzbuđenje, u osnovi održao dopamin (Johnson i sur., 2018). Upravo ti razlozi dovode do gubitka uzbuđenja u svakodnevnom životu i pronalaska ugone jedino u videoigrama. Sljedeći znak ovisnosti koji su prepoznali stručnjaci nadovezuje se na prethodni, a odnosi se na **izraženu želju za igranjem** (S9: „...ima jako veliku želju da igra gdje god da se nalazi, odma' vadi mobitel skrivećki, dok piše zadaću, dok, ne znam, jede...“; S10: „...ne može pojest obrok u miru, ne može spavati jer cijelu noć provodi igrajući video igrice.“; S8: „Jedan od najočitijih znakova da ima problema da ima problema s igranjem igrice, da za vrijeme razgovora grupnog, on jednostavno izvuče mobitel i počne igrat... čak nekada i za vrijeme razgovora sa mnom. Ja jednostavno pričam, unesem se u temu, raspravljam, on me kao prati i onda ga skužim da je izvadio mobitel ispod stola i da igra igrice.“). Navode kako je želja za igranjem toliko izražena da, usprkos upozorenjima o posljedicama, oni i dalje ne prestaju s igranjem (S10: „...čak će riskirat da budu posljedice, sam u tom trenutku ne mogu ostavit' igricu...“). Posljednji znak koji su prepoznali je **negativan utjecaj na raspoloženje** (S9: „Ne smiješ ih ništ' ni pitat' jer su toľko živćani i uopće nisu svjesni koliko to utječe na njihovo ponašanje.“; S7: „Pa će bit' živćan pa će zanemarit' druge obaveze ili će se to odrazit na neke odnose u obitelji, partnerske, itd...“; S3: „... primjetila sam da su jako razdražljivi...“). Negativan utjecaj na raspoloženje povezan je s apstinencijskim sindromom koji se javlja uslijed prekida aktivnosti igranja (Oggins i Sammis, 2012). Prema Dijagnostičkom i statističkom priručniku mentalnih poremećaja (2013) javljaju se osjećaji tuge, tjeskobe i razdražljivosti.

b) Posljedice na odnose

Stručnjaci su naveli kako su kod djece kod kojih je prepoznat problematičan *gaming* primijetili **smanjene komunikacijske vještine** (S4: „*Tako da brine me taj gubitak komunikacijskih i socijalnih vještina...*“; S10: „*...ne znaju ni komunicirati s vršnjacima jer komuniciraju isključivo putem društvenih mreža ili na neki drugi način.*“) koje možemo povezati sa sljedećim pojmom u ovoj kategoriji, a to je da primjećuju **smanjene kontakte s vršnjacima** (S8: „*...ne provode vrijeme u igri, ne provode vrijeme s vršnjacima...*“; S11: „*...mislim da je bitno to da se smanjuje kontakt s vršnjacima, to je nešto što je zaista problematično...*“; S3: „*Ne znaju se igrati, sve manje se igraju skupa...*“). Bilić i sur. (2010) govori kako se djeca kod kojih je prepoznat problematičan *gaming* sve više udaljavaju od roditelja i vršnjaka te da nisu u stanju razlikovati svijet igre od stvarnog svijeta. Zato su često u konfliktu sa samim sobom i ljudima oko sebe. Gentile, (2005) upozorava da djeca zaokupljena igranjem računalnih igrica i videoigara imaju poteškoće u odnosima s obitelji i prijateljima. Brojna druga istraživanja također potvrđuju da problematičan *gaming* kod djece i mladih negativno utječe na socijalne interakcije i društvene odnose u adolescenciji. (Sanders i sur., 2000; Shao-Kang i sur., 2005; Milani i sur., 2009; Rasmussen i sur., 2014). Međutim, neka istraživanja pokazuju drugačije rezultate, navode da postoji korelacija između slabijih socijalnih vještina i problematičnog igranja videoigara, no slabije socijalne vještine smatraju uzrokom, a ne posljedicom problematičnog *gaminga* (Durkin i Barber, 2002; Loton, 2007; Valkenburg i Peter, 2009). Sve većom popularnosti *online* videoigara i činjenicom da postoje socijalne interakcije s drugim igračima, drugi autori navode kako ne postoji jasna poveznica između slabijih socijalnih vještina i problematičnog *online gaminga*, već se *gamere* etiketira kao socijalno neprilagođene zbog slabije učestalosti socijalnih interakcija uživo (Williams i sur., 2008; Kowert i Oldmeadow, 2012; Kowert i sur. 2013). Caplan (2003) ističe kako komunikacija s ostalim igračima u *online* videoigramama može bolje odgovarati socijalno anksioznim osobama. Oslobođeni od pravila i pritiska tradicionalne socijalizacije, osobe mogu sebe početi doživljavati kao sigurnije, učinkovitije, samopouzdanije i ugodnije u međuljudskim *online* interakcijama. Vejmelka (2020) također navodi kako *online* komunikacija može bolje omogućiti introvertiranijim osobama da se prikladnije izraze nego u interakcijama „licem u lice“. Nadalje,

stručnjaci navode kako se **mijenja način druženja s vršnjacima**, odnosno da **djeca ne mogu zamisliti druženje bez mobitela** (S5: „Druženje doslovno izgleda tako da svatko bude na svojoj igrici bez da komuniciraju međusobno; S7: „... djeca kažu tipa da im je nezamislivo otić' na neko druženje bez mobitela.“). Stručnjaci navode kako djeca prilikom druženja s vršnjacima koriste mobitel za igranje videoigara. („ S8: ...“što znaju djeca jedan pored drugog onak sjedit' i provodit po dva, tri sata u odsustvu bilo kakve komunikacije i ono igrajući igrice jedan pokraj drugog... oni će i tada reć': mi smo se družili, iako nisu ni riječ progovorili, a sjede jedan pored drugog i igraju igrice...“). Arora (2018 prema Rather i Rather, 2019) ističe kako predškolska djeca i mlađi osnovnoškolci najčešće koriste pametne telefone za igranje videoigara. Mount (2012) navodi kako korištenje pametnih telefona kod mlađih generacija uzrokuje niz zdravstvenih problema i smanjuje socijalne interakcije. Možemo reći da su sva 3 pojma u korelaciji jedan s drugim te da uistinu postoji povezanost između ova 3 pojma i problematičnog gaminga kod djece i mladih, no teško je utvrditi jesu li one uzrok ili posljedica.

c) Prisutnost nasilničkog ponašanja

Kao negativno posljedicu stručnjaci su primijetili i znakove nasilničkog ponašanja kod djece. Kao prvi pojam u ovoj kategoriji naveli su **agresivno ponašanje** (S9: „ Samo ova puška, ona puška... to je agresivnost na najžešće...“; S1: „...istraživalo koliko je to povezano, igranje ovisno kojih vrsta igrice, ali često su to bile neke igrice s nasilnim sadržajima, s nasiljem i agresijom koja se javlja kod djece...“; S7: „ To su bile nekakve krvave igrice jer se on počeo tuć', ne znam, pokazivat' neke zahvate djevojčicama.“). Analizirajući sadržaj videoigara, Gentile i sur. (2004) došli su do zaključka da 89% sadrži neki oblik nasilja. Također, cilj brojnih igara ubijanje ili drugo nasilničko ponašanje te se ono u videoigramima nagrađuje ili je nužno za nastavak igranja (Goldstein, 2001, Laniado i Pietra, 2005). Brojna istraživanja potvrđuju korelaciju između agresivnog ponašanja i igranja igara nasilnog sadržaja (Goldstein, 2001; Baldzhev, 2009; Anderson i sur., 2010; Muller i sur., 2014; Lim, 2016). Međutim, problematični gameri i oni koji umjereno igraju videoigre su pokazali različite stupnjeve agresivnosti (Jung i Lee, 2001; Grüsser i sur., 2007). Yuh (2018) pak navodi kako su osobe s većim stupnjem agresivnosti sklonije problematičnom *gamingu*, a ne da je agresivnost uzrokovana problematičnim igranjem videoigara nasilnog sadržaja.

Možemo zaključiti da su nasilni sadržaji u videoigrama povezani s agresivnosti, no potrebno je uzeti u obzir i druge faktore, kao što su osobine ličnosti i vrijeme provedeno igrajući nasilne videoigre (American Psychological Association, 2015). Stručnjaci su primijetili i **neprihvatljive mehanizme nošenja s bijesom**. Naveli su kako je nekoliko djece dolazilo u poludnevni boravak s ozljedama (S5: ...“... igrao je igrice te je bio toliko ljut, lupio je o tipkovnicu, razbio tipkovnicu i ruka mu je naravno natekla.“ S1: „i on dođe tak s polomljenom rukom jer je eto gubio u igrici i lupio i razbio sebi ruku.) koje su zadobili razbijajući računalnu opremu zbog bijesa uzrokovanim videoigrama (S8: „...valjda od tog bijesa... ljutnje što su izgubili ili ne znam ti ja šta...lupaju, razbijaju miš, tipkovnicu...“). Prot i sur. (2014) navode kako slabiji rezultati u videoigri mogu uzrokovati nedostatak kontrole kod pojedinaca koji se manifestira neprihvatljivim mehanizmima nošenja s bijesom.

Nadalje, stručnjaci su primijetili da su djeca kod kojih je prepoznat problematičan gaming **žrtve i počinitelji elektroničkog nasilja** (S3: „... rekla bi da su dosta često žrtve, ali i počinitelji nekog elektroničkog nasilja.“ S2: „Netko se uključi u igricu i nekontrolirano psuje, govori ružne riječi, vrijeđa druge igrače.). Ova pojava naziva se toksičnost u gamingu i vrlo je česta u online videoigrama gdje igrači imaju mogućnost komunicirati s drugim igračima putem chata ili mikrofona. To je jedan oblik elektroničkog nasilja u *gaming* zajednici gdje jedan igrač vrijeđa i omalovažava drugoga zbog njegove loše igre ili bez razloga, najčešće isprovociran uvredama drugog igrača. Jedan od stručnjaka je naveo kako se na jednom panelu o gamingu susreo s tom pojavom (S2: „Što ja prvo nisam znala ni definirat', mislim da još uvijek ne postoji neka definicija... to je ono kad oni najčešće komuniciraju u chatu pa izbacuju jedni druge pa imaju neke uvrede jedni prema drugima...). S obzirom da je ova pojava u svijetu gaminga, istraživanja o posljedicama ovog problem još uvijek nedostaje, no možemo pretpostaviti da je u korelaciji s agresivnosti koja proizlazi iz problematičnog gaminga. Na kraju, stručnjaci su još naveli i **izraženu toleranciju na nasilje** ili neprepoznavanje upravo ove pojave, toksičnosti u gamingu (S2: „Mislim da je njima prag toga što je zapravo neprihvatljivo negdje jako visoko i bojim se da dosta često doživljavaju da nema praga nego kao bude: pa dobro to se događa online, pa šta ima veze što to tamo nekom psuješ, vrijeđaš ga...“; S2: „Moj dojam je da se u gaming zajednici to jako normalizira, kao pa mi to tak komuniciramo...“; S8: „...mislim da

zapravo stvarne brojke toga što je nasilje su zapravo puno veće od toga nego što mi imamo saznanja zato što oni to ne vide kao problem.“). Funk (2005) navodi da zbog prekomjerne izloženosti nasilničkom ponašanju do desenzitizacije te osoba postaje imuna na takvo ponašanje.

d) Prisutnost ostalih znakova problematičnog igranja videoigara

Na kraju stručnjaci su spomenuli još nekoliko pojmova koje nismo mogli svrstati u gore navedene kategorije. Primijetili su da je kod djece kod koje je prepoznat problematičan gaming **smanjena koncentracija** (S3: „... čim dolazi do pada koncentracije je i pad ocjena u školi...“; S1: „... teško se onda fokusiraju općenito za učenje...“) koja dovodi do **slabijeg školskog uspjeha** (S8: „...onda nakupe i loše ocjene pa se onda javi osjećaj bespomoćnosti pa se onda još više nakupe loše ocjene.“; S2: „... može doći do pogoršanja ocjena, do toga da se ne može skoncentrirati na učenje...“). Brojna istraživanja to i potvrđuju (Hastings i sur., 2009; Marin-Fernández i sur. 2017). Yuh (2018) pak navodi kako je slabiji školski uspjeh rizičan faktor za problematičan gaming kod adolescenata.

Nadalje, stručnjaci navode i **probleme sa spavanjem** zbog prekomjernog igranja videoigara tijekom noći (S6: „... ne može spavati jer cijelu noć provodi igrajući video igrice.“; S3: „... ne može spavati jer cijelu noć provodi igrajući video igrice.“). Oni su to primijetili jer se djeca u poludnevni boravak pojavljuju iscrpljena i nenaspavana (S4: „, Ja sam imala situaciju gdje dječak ujutro kada dođe u poludnevni, uopće ne funkcionira jer zaspe u 5 sati ujutro, a meni dođe u 10...i ono katastrofa.“; S10: „...često se pojavljuju nenaspavani...“). Zbog velike želje za igranjem mozak ostaje aktivan dugo u noć i ne pokazuje tijelu znakove umoran (Allison i sur., 2006), što je vrlo zabrinjavajuće kod djece jer su poremećaji sa spavanjem uzrok različitih psihosocijalnih problema (Dworak i sur., 2010).

Spomenuli su još i da su prepoznali da djeca prekomjerno igraju kao **mehanizam suočavanja sa stresom** i izbjegavanja problema (S2: „... za ovo problematično gameanje... da mi je to povezano sa strategijom izbjegavanja kod djece, pogotovo sedmi, osmi razred.“; S8: „, Strategija suočavanja sa stresom koja jako dobro funkcionira. Znači, uđeš u igricu, adio sve moguće misli koje su bile u tom trenutku, ti si fokusiran na samo to što igraš i naravno da želiš da to što duže traje da se ne vraćaš

u taj svoj životi onda opet, aj idemo izbjegavat, opet idemo u igricu. I to sve tako ide u krug...“). Wülfling i Thalemann (2009) također navode da mladi sve više počinju koristiti igranje videoigara kao način suočavanja sa stresom. Navodi kako problematični *gameri* igraju videoigre značajno više nego osobe koje umjereno igraju videoigre kao način suočavanja s ljutnjom i bijesom. Ovo se čini posebno problematičnim jer mladi koji prekomjerno igraju videoigre vjerojatno će imati male šanse da razviju zdrave načine suočavanja sa stresom jer su stalno okupirani igranjem videoigara (Wülfling i sur., 2008). Iz tog razloga njihov psihosocijalni razvoj može biti znatno oštećen.

Naposljetku, jedan sudionik istraživanja je primijetio kod djece i **iskrivljenu percepciju realnosti** i poistovjećivanje s likovima iz videoigara (S3: *„Što bi bilo kad bi ja neki lik iz igrice skočio recimo s ove skele. Oni totalno, kao da im je mijenja ta percepcija realnosti, kao da uopće ne shvaćaju koliko dalekosežne mogu biti te posljedice i koliko mogu biti velike i ogromne za njih“*).

Navedene negativne posljedice mogu biti svojevrsni pokazatelji usmjeravanja stručnjaka prema dobroj praksi prepoznavanja problematičnog gaminga kod djece i mladih. Pravovremeno uočavanje problema izravan je pomak u prevenciji kojoj težimo u ovom području rada.

4.1.3. Preporuke stručnjaka iz poludnevnih boravaka za unaprjeđenje digitalne dobrobiti djece

U posljednjoj temi bit će govora o preporukama stručnjaka iz poludnevnih boravaka za unaprjeđenje digitalne dobrobiti djecom s ciljem prevencije problematičnog gaminga kod djece. Tematska cjelina podijeljena je na kategorije važnost digitalnih kompetencija stručnjaka, preporuke za roditelje i preporuke za ostale dionike iz okoline djeteta (Tablica 4.3.)

Tablica 4.3. Preporuke stručnjaka iz poludnevnih boravaka za unaprjeđenje digitalne dobrobiti djece

Pojam	Kategorija	Tema
Važnost kontinuiranih edukacija obzirom na područje digitalnih kompetencija	Važnost digitalnih kompetencija stručnjaka	Preporuke stručnjaka iz poludnevnih boravaka za unaprjeđenje digitalne dobrobiti djece
Korištenje digitalnih alata kao profesionalni alat		
Edukacije o negativnim posljedicama (ranog korištenja ekrana kod djece)	Važnost aktivnosti s roditeljima	
Upoznavanje roditelja s mehanizmima kontrole		
Otvorenost i zanimanje za djetetovo slobodno vrijeme(igranje videoigara)		
Važnost prepoznavanja problema problematičnog gaminga od najranije dobi	Važnost aktivnosti s ostalim stručnjacima	
Edukacije učitelja i nastavnika		
Uključivanje patronažnih sestara		

a) Važnost digitalnih kompetencija stručnjaka

Stručnjaci, sudionici ovog istraživanja, ističu važnost vlastitih digitalnih kompetencija u radu s djecom čija je svrha unaprjeđenje digitalne dobrobiti djece. Kako bi održali relevantnost i ažurnost svojih digitalnih kompetencija, stručnjaci naglašavaju **važnost kontinuiranih edukacija obzirom na područje digitalnih kompetencija** (S3: „Mislím da je važno, ono, da smo mi up to date i da ne znamo mi sad sve, ali možemo pratit korak s kĺincima, mislim da je to dosta važno, ne znam.“; S10: „, Važno nam je zbog tih radionica što provodimo po školama, meni osobno nema smisla da mi tamo dođemo i držimo prastare radionice...“). Kao što smo već spomenuli digitalne kompetencije podrazumijevaju osnovne vještine korištenja informacijsko-komunikacijske tehnologije (Ala-Mutka, 2011). Napretkom tehnologije i dolaskom novih trendova među mlađom populacijom, javljaju nam se nove društvene mreže (S1: „,...ali koliko društvenih mreža se pojavilo samo otkako sam ja počela radit'... i treba biti u korak s njima. Pojavljuju se neki pojmovi koji se ranije nisu koristili... od

*sextinga.. jer definitivno se treba o tome educirat' jer ispast' ćemo iz toka ako ne radimo na tome...“), ali i nove videoigre. Za razliku od tradicionalnih videoigara koje imaju kraj, koje djeci i mladima lako postanu dosadne, igre u online svijetu (npr. MMORPG i MOBA) mogu se igrati beskonačno s ciljem suradnje s ostalim igračima diljem svijeta radi napredovanja u igri (Labaš i sur. 2018). MMORPG-ovi (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*) i MOBA-e (*Multiplayer Online Battle Arena*) su novi oblici videoigara koji zbog svog neiscrpnog sadržaja i kompetetivnosti stvaraju veću ovisnost kod igrača u odnosu na arkadne i slične *offline* videoigre (Bánya i sur. 2018). Novost u videoigramama je i pojava *e sporta*. *E-sport* je organizirano natjecanje u videoigramama, vrsta sportske aktivnosti gdje se igrači međusobno natječu za novčane ili spoznorske nagrade. Zbog munjevitog rasta i visokih novčanih nagrada, bavljenje esportom može pojedincu osigurati financijsku sigurnost i promijeniti motivaciju i percepciju igranja videoigara (Bánya i sur, 2019). Digitalne kompetencije i korištenje digitalnih alata stručnjaci mogu koristiti i kao profesionalni alat (S2: „...i generalno mislim da je ponekad to nama ulaznica za svijet djece.“; S10: „Moramo pokazati da i mi koristimo nešto od njih i to klincima bude jako zanimljivo.“; S8: „Ja znam svaku igricu koju oni igraju, pogledam ju i nekad igram da pokažem da sam bolji od njih.). Igra, bila ona u tradicionalnom obliku ili u obliku videoigre, zauzima važnu ulogu u djetetovu životu i uvijek ju možemo iskoristiti kako bismo pridobili djetetovu pažnju (Klarin, 2017) i uspostavili uspješan suradni odnos (S2: „...svaki put kad bi uveli bilo što od tih digitalnih alata, to je nekako bio način da mi njih zaintrigiramo. I to smo točno primijetili koliko kada uvedemo tako nešto nalikuje bilo na video igru ili bilo šta što oni susreću na internetu, to je nešto što njima privuče pažnju i onda mi kroz taj kanal lakše dođemo, doprijemo do njih i prenesemo im neki sadržaj koji možda s nekim klasičnim putem ne bismo prenijeli.“).*

b) Aktivnosti s roditeljima

U kategoriji preporuka za roditelje stručnjaci su naveli **edukacije o negativnim posljedicama, konkretno ranog korištenja ekrana kod djece** (S4: „Pa daju djeci od prve, druge godine života... i stavljaju pred djecu ekrane, mobitele jel... a mi kao stručnjaci znamo da do druge godine dijete ne bi trebalo recimo uopće biti pred ekranima.“; S3: „Mislim da educiranje roditelja, upoznavanje s tim nekim štetnim i pozitivnim stvarima, davanjem nekakvih uputa kad dijete može krenuti s korištenjem

ekrana...“; S6: „Roditelje od djetetova rođenja treba upoznati s tim da dijete do druge godine ne bi trebalo biti izloženo ekranima...“; S9: „Ja, eto, najveći problem vidim needukaciju roditelja, gdje se djeci od malih nogu, odnosno od prvih dana rođenja, djecu izlaže ekranima.“). Poznato je da roditelji danas, pritisnuti svakodnevnim obavezama i stresom, nerijetko koriste nove digitalne tehnologije kao pomoć u roditeljstvu djece već od njihove rane razvojne dobi te im nerijetko dopuštaju da provode puno vremena pred zaslonima mobilnih telefona i sl. (Blažeka Kokorić, 2020). Potaknuto današnjim trendovima, Američko pedijatrijsko društvo uputilo je preporuku roditeljima da djeca u dobi do dvije godine ne bi smjela provoditi vrijeme pred ekranima. Roditelje se upozorava da stimulansi koje dijete dobiva putem ekrana ne mogu zamijeniti stimulanse iz stvarnog svijeta, osobito one iz neposredne interakcije s roditeljem (American Academy of Pediatrics, 2018). Istraživanje koje je provela Poliklinika za djecu i mlade Grada Zagreba (2017) na uzorku od 655 roditelja djece predškolske dobi pokazalo je da 79 % djece već u dobi mlađoj od dvije godine koristi elektroničke uređaje te da djeca predškolske dobi provode od 2 do 3,6 sati dnevno za malim ekranima. Možemo vidjeti da ove zabrinjavajuće brojke pokazuju nužnost provedbe nacionalnih kampanja s ciljem osvješćivanja roditelja o štetnosti korištenja elektroničkih uređaja od najranije dobi.

Stručnjaci također navode kako je roditelje potrebno **upoznati s mehanizmima kontrole** vremena provedenom za računalom ili mobitelom (S4: „Bilo bi dobro dignuti razinu znanja za cjelokupnu populaciju o tome koliko roditelji trebaju imati ključnu ulogu u kontroliranju na koji način djeca provode vrijeme na internetu.“; S5: „Normalno da se dijete samo ne može kontrolirati, nema razvijene dijelove mozga za bilo kakvu regulaciju i samokontrolu. I tu onda roditelj nastupa koji pokazuje djetetu primjerom kako se postaviti u određenim situacijama i kako postaviti granicu na koji način će koristiti internet.“). Različite mogućnosti osmišljene su da omoguće roditeljima da postave uspostave različite oblike kontrole na računalu ili igraćoj konzoli. Najčešći oblik kontrole je vremensko ograničavanje igranja videoigara gdje se roditeljima nudi postavka unutar videoigre ili na računalu da postavi vrijeme u danu kada je djetetu onemogućeno ili omogućeno igranje videoigara (Király i sur., 2017) (S7: „Sat dnevno, da se uvede djeci. Sad ili koliko već je potrebno, ovisno koji razred ide dijete.“). Postavljanje vremenskog ograničenja za igranje video igara u kombinaciji

s poticanjem na fizičku aktivnost pokazalo se kao učinkovita metoda u smanjivanju vremena koje dijete provodi pred ekranima (Carlsen i sur., 2010). Sljedeći oblik kontrole je praćenje online aktivnosti prilikom korištenja uređaja. Ovaj oblik kontrole dostupan je roditeljima na svim konzolama (PlayStation, Xbox, Wii), kao i na operacijskim sustavima Windows, Mac, Android, iOS (Király i sur., 2017). I posljednji oblik kontrole koji navode Király i sur. (2017) je filtriranje sadržaja koji je dostupan djetetu tijekom korištenja računala ili mobitela. Stručnjaci navode primjer aplikacije (Family Link) razvijene od strane Google-a koja omogućava roditeljima praćenje aktivnosti djeteta, ograničavanje pojedinog sadržaja i vremena koje dijete može provesti na uređaju (S8: „...možda neke preporuke za aplikacije, odnosno preporuke roditeljima kako bi oni mogli, em kontrolirat, em vidjet' što njihova djeca rade. Recimo Family link je dobra stvar koju bi roditelji trebali znat...“). Kao što smo već spomenuli, ograničavanje sadržaja može imati i suprotan učinak. (Cantor i Wilson, 2003; Nathanson, 2002 prema Kutner i Olson 2008). Istraživači Carlsen i sur. (2010) ističu kako je važno da zajedno i u dogovoru s djetetom, upozoravajući na negativne posljedice, razgovaraju o postavljanju granica. (S8: „Imamo primjerice roditelja koji kaže djetetu, ne smiješ, siđi sad s interneta ili nešto. Umjesto da sjedne s djetetom, okej sad evo možeš igrati, igraj do 4 npr. I onda dođe u 4 i kaže djetetu ugasi, da zajedno prolazi s njim to postavljanje granica, a ne da mu kaže zašto visiš stalno na internetu i nešto prigovara.“). Posljednju preporuku koju možemo izdvojiti u ovoj kategoriji je **otvorenost i zanimanje za djetetovo igranje videoigara** (S1: „...da mu kažemo, vidim da si danas igrao tu igricu, da ne znam, stanemo pored njega, da promatramo što igra... to je isto način na koji možemo pokazat' interes...“; S7: „...ali da bi definitivno dalo roditeljima uvid u puno stvari o kojima nisu možda tako razmišljali, što se tamo sve dodatno dogodi osim što oni tamo igraju igricu...“ S9: „Mislim da će roditelji biti osjetljiviji, da će se upoznat s time što se još dodatno događa u online video igrama...“). Istraživanja su pokazala kako razgovaranje i pokazivanje interesa za djetetovo igranje videoigara mogu imati pozitivne učinke vezano uz odgovorno i umjereno igranje videoigara, kao i smanjivanje štetnih posljedica igranja videoigara (Brown i Cantor, 2000; Warren, 2003; Coyne i sur. 2011; Martins i sur., 2015). Neki roditelji idu korak dalje od samo pokazivanja interesa i gledanja djeteta kako igra videoigre već ih igraju zajedno s djecom. Zajedničko igranje videoigara može

pozitivno utjecati odnose u obitelji (Wang i sur., 2018) kao i na ponašanje djece u videoigrama, smanjiti učestalost igranja i razviti pozitivniji stav prema odgovornom igranju videoigara (Nikken i Jansz, 2006; Shin i Huh, 2011 prema Costa i Veloso, 2016). S druge pak strane, neki autori ističu da zajedničko igranje video igara može pojačati negativne učinke igranja videoigara jer roditelji mogu nenamjerno podržati i vrijeme koje dijete provodi u igranju videoigara (Nathanson, 2002). Sudionici ovog istraživanja su također skeptični prema ovoj aktivnosti (S8: „*Možda ne kao rješenje je da zajedno igrate video igrice nego komunicirajte, razgovarajte, dođite do nekog zaključka i onda probajte zajedno.*“) te ne postoje istraživanja koja pokazuju pozitivne učinke zajedničkog igranja videoigara u slučaju problematičnog *gaminga*.

c) Važnost aktivnosti s ostalim stručnjacima

Stručnjaci ističu važnost **prepoznavanja problematičnog gaminga od najranije dobi**, odnosno upoznavanje roditelja s ovim problemom od strane stručnih radnika u vrtićima (S3: „*I u vrtićima kretat s edukacijom... jer ono što je nama iskustvo, kad sam držala predavanje u vrtiću... te teme se s roditeljima nitko nije dotaknuo...*“, S1: „*Barem, ono, jedan sat godišnje na roditeljskom u vrtiću imaju tu temu... čisto da znaju da mogu pričati na tu temu, da to nije neka tema na koju se ne diraju...*“). Dakle, potrebno je osvijestiti stručne radnike u vrtićima o postojanju ovog problema kako bi oni bili ti koji će roditelje na vrijeme upozoriti na prve znakove i upoznati ih s mjerama prevencije. Uz to, navode kako sve veći broj djece predškolske dobi posjeduje svoj mobitel ili koristi mobitel od roditelja (S7: „*Djeca imaju svoje mobitele već u vrtićima, koriste roditelje od mobitela i nitko od stručnjaka nije pričao s njima o tome, meni je to poražavajuće...*“). To potvrđuju i podaci Poliklinike za djecu i mlade Grada Zagreba (2017) koji navode kako dvije trećine djece predškolske dobi koristi mobitel ili tablet dok njih 6% posjeduje vlastiti mobitel, a čak 4,2% djece posjeduje vlastiti mobitel prije navršene četvrte godine. Djeca počinju koristiti elektroničke uređaje u vrlo ranoj dobi. S prvim rođendanom uz male ekrane vrijeme provodi 40% djece, s dvije godine taj broj penje se na 79%, a s četiri godine elektroničke uređaje koriste gotovo svi (97%) (Poliklinika za djecu i mlade Grada Zagreba, 2017). Ovi zabrinjavajući podaci upućuju na visok stupanj neinformiranosti roditelja o štetnim posljedicama korištenja ekrana te potrebu općeg informiranja javnosti o ovoj tematici. U nastavku stručnjaci navode i **potrebu edukacije učitelja i nastavnika** u školama

(S1: „...isto treba na neki način i učitelje educirati o tome jer djeca slušaju već razno razne radionice.“; S9: „...da nastavnici to prepoznaju koji bi onda uputili... ne znam, ak ti dijete spava na satu i takve stvari, koje može prijaviti stručnoj službi... i to bi onda tak funkcioniralo.“). Cilj edukacija bi bio prepoznavanje znakova pojave problematičnog *gaminga* kod učenika. S obzirom da nastavnici i učitelji provode velik dio dana s djecom, stručnjaci smatraju kako bi mogli odigrati važnu ulogu u ranoj detekciji i prevenciji (S5: „...jer učitelji su ti koji provode velik dio dana s djecom... oni su ti koji bi mogli prepoznati manjak koncentracije, spavanje na satu...“). Međutim, pojedini stručnjaci navode kako je to teško očekivati od nastavnika zbog njihove preokupiranosti nastavnim gradivom i kurikulumom. (S3: „Međutim, nastavnici imaju svoj fokus, to je nastavno gradivo, ne stignu oni tu djecu odgajati!“). Nadalje, stručnjaci su iznijeli zanimljiv prijedlog, a to je **uključivanje patronažnih sestara** u edukaciju roditelja o negativnim posljedicama jer vjeruju kako roditelji, konkretno majke, cijene njihovo mišljenje te bismo na taj način najbolje doprijeli do njih (S4: „E patronažne sestre isto treba educirati jer bar da... te mame jako slušaju te patronažne sestre. Sestra je svetinja, šta god ona kaže, to ćemo raditi!...“; S10: „Mislim da mame jako slušaju te patronažne sestre... tu bi mogao biti neki prostor gdje bi se moglo provući tema sigurnosti na internetu od tako rane dobi, plus tečaj za trudnice...“). Kao i kod nastavnika smatraju da postoje određene prepreke za realizaciju ove ideje (S5: „...samo što one imaju druge stvari koje gledaju, ne vjerujem da bi im se dalo razmišljati još i o tome...“), no s obzirom da je ovisnost o videoigrama klasificirana kao poremećaj od strane Svjetske Zdravstvene Organizacije, problematičan *gaming* i ovisnost o videoigrama su javnozdravstveni problem u koji bi trebalo uključiti i zdravstveno osoblje.

5. Zaključak

Možemo zaključiti kako su videoigre posljednjih desetak godina među djecom i mladima postale najzastupljeniji način provođenja slobodnog vremena, a samim time u porastu je i problematično igranje ili poremećaj igranja. S obzirom da je ovo relativno nova pojava, korištenje različitih mjernih instrumenata i nesuglasja oko konačne definicije ove pojave (King i sur., 2012, Lortie i Guitton, 2013), dodatno otežavaju detektiranje stvarnog broja ljudi koji su u riziku ili pate od poremećaja igranja. To nam pokazuju i rezultati ovog istraživanja gdje nam stručnjaci govore o neprepoznavanju ovog problema na više razina, u obitelji, u školi i u društvu općenito. Ističu kako roditelji ne prepoznaju ranije znakove pojave kao posljedice problematičnog gaminga. Stručnjaci vjeruju kako je razlog tome digitalna nekompetentnost roditelja i smanjena kontrola nad dječjim igranjem videoigara koje najčešće u tim slučajevima bude prekomjerno. Na sustavnoj razini, stručnjaci navode kako jednostavno ne postoje mjesta gdje se roditelji mogu informirati, kako se o ovom problemu šuti i kako nikada u dokumentaciji vezanoj u dijete nisu dobili da neko dijete ima problema s videoigramama. U Hrvatskoj, 90% djece u dobi od 10-15 godina igra videoigre, od kojih je 4,5% u riziku ili već imaju problem s prekomjernim igranjem videoigara (Labaš i sur. 2018). Unatoč brojnim posljedicama koje može uzrokovati problematičan *gaming*, isti i dalje ostaje neprepoznat kod velikog broja djece. Pregledom dostupne literature i iz izjava sudionika ovog istraživanja vidimo kako negativne posljedice utječu na sve aspekte života (Goldstein, 2001; Laniado i Pietra, 2005; Hastings i sur., 2009; Dworak i sur., 2010; Griffiths, 2010; Muller i sur., 2014; Martin-Fernández i sur. 2017; Johnson i sur., 2018;). Stručnjaci su naveli kako se kod djece kod kojih je prepoznat problematičan *gaming* javljaju najčešće isti znakovi, a to su problemi sa spavanjem, koji su najčešće uzrok smanjenje koncentracije i slabijeg školskog uspjeha, nezainteresiranost djeteta za svakodnevne nevirtualne aktivnosti i kod nekih agresivno i nasilničko ponašanje. Rezultati nam pokazuju i da dolazi do posljedica na odnose, osobito s vršnjacima. Primjećuju da djeca kod kojih je prepoznat problematičan *gaming* imaju smanjenje komunikacijske vještine što dovodi do smanjenja kontakata i druženja s vršnjacima što također potvrđuju istraživanja (Sanders i sur., 2000; Gentile, 2005; Shao-Kang i sur., 2005; Milani i sur., 2009; Bilić i sur., 2010; Rasmussen i sur., 2014).

Posebno zabrinjavajuće je što su stručnjaci kod djece i mladih prepoznali znakove ovisničkog ponašanja (nemogućnost pronalaska ugone u svakodnevnim aktivnostima, izražena želja za igranjem, promjene raspoloženja), a u Hrvatskoj i dalje nemamo ustanovu koja se bavi ovim problemom. Odnosno, postoji Dnevna bolnica za ovisnost o internetu i videoigramama no oni ne rade s djecom i maloljetnicima već samo s punoljetnim osobama što predstavlja veliki problem ako uzmemo u obzir da su u najvećem riziku mladi adolescenti (King i Delfabbro, 2016; Rehbein i sur. 2015).

Najvažniji nalazi ovog istraživanja bile bi preporuke stručnjaka za unaprjeđenje digitalne dobrobiti djece koja bi onda dovela do smanjene pojave problematičnog gaminga kod djece. Utvrđeno je kako je problematično korištenje videoigara u ranom djetinjstvu prediktor za ovisničko ponašanje u adolescenciji (Rehbein i Baier, 2013). Iz tog razloga stručnjaci u rezultatima navode važnost educiranja roditelja o negativnim posljedicama (American Academy of Pediatrics, 2018) ranog korištenja ekrana kod djece. Djeca u toj dobi stvaraju navike korištenja elektroničkih uređaja (American Academy of Pediatrics, 2018) te je nužno roditelje upoznati s različitim mehanizmima kontrole, za koju stručnjaci i druga istraživanja (Carlsen i sur., 2010; Kiraly i sur., 2017) smatraju da je važan zaštitni faktor kod pojave problematičnog *gaminga*. Iznimno je važno da roditelj bude uključen, da pokaže interes za djetetovo igranje videoigara jer su istraživanja (Brown i Cantor, 2000; Warren, 2003; Coyne i sur. 2011; Martins i sur., 2015) pokazala kako razgovaranje i pokazivanje interesa za djetetovo igranje videoigara može imati pozitivne učinke vezano uz odgovorno i umjereno igranje videoigara. Međutim, u strategije prevencije treba uključiti i druge stručnjake u radu s djecom (odgajateljice u vrtiću, učitelji, nastavnici), napominju stručnjaci. Uz roditelje, upravo oni provode najviše vremena s djecom i u mogućnosti su detektirati neke od prvih znakova pojave problematičnog *gaminga* kod djeteta i odigrati važnu ulogu u ranoj prevenciji. Iz tog razloga, s njima je potrebno provesti edukacije s ciljem poboljšanja digitalnih kompetencija kako bi upozorili roditelje na prve znakove i negativne posljedice te ih upoznali s preventivnim mjerama u sprječavanju problematičnog *gaminga*. Videoigre igraju važnu ulogu u životu djece koju ne smiju zanemariti svi stručnjaci koji rade s djecom.

6. Literatura

1. Aarsand, P. A. (2007). Computer and video games in family life: The digital divide as a resource in intergenerational interactions. *Childhood* 14 (2), 235–256).
2. Aarseth, E., Bean, A. M., Boonen, H., Colder Carras, M., Coulson, M., Das, D., Deleuze, J., Dunkels, E., Edman, J., Ferguson, C. J., Haagsma, M. C., Bergmark, K. H., Hussain, Z., Jansz, J., Kardefelt-Winther, D., Kutner, L., Markey, P., Nielsen, R. K. L., Prause, N., Przybylski, A., Quandt, T., Schimmenti, A., Starcevic, V., Stutman, G. i Van Rooij, A. (2016). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions*.
3. American Academy of Pediatrics (2018) Children and Media Tips from the American Academy of Pediatrics. Posjećeno 10.9.2022. na mrežnoj stranici: <https://www.aap.org/en-us/about-the-aap/aap-press-room/news-features-and-safetytips/Pages/Children-and-Media-Tips.aspx>
4. Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, 179-211.
5. Allison S. E., von Wahlde L., Shockley T. i Gabbard G. O. (2006). The development of the self in the era of the Internet and roleplaying fantasy games. *Am J Psychiatry*, 163, 381–395.
6. American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®). *American Psychiatric Pub*.
7. Anderson, C. A. i Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior. A meta-analytic review of the scientific literature. *Journal of Psychological Science*, 12, 353-359.
8. Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A. i Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173.

9. Bass, P. F. (2015). Gaming addiction: When going online goes off-kilter. *Contemporary Pediatrics*, 32(11), 16–23.
10. Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O. i Demetrovics, Z. (2018). The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. *Journal of Gambling Studies*.
11. Batthyány D., Müller K. W., Benker F. i Wölfling K. (2009). Computer game playing: clinical characteristics of dependence and abuse among adolescents. *Wien Klin Wochenschr*, 121, 502–509.
12. Bean, A. M., Nielsen, R. K. L., van Rooij, A. J. i Ferguson, C. J. (2017). Video game addiction: the push to pathologize video games. *Professional Psychology: Research and Practice*.
13. Beard, K. W. i Wolf, E. M. (2001). Modification in the Proposed Diagnosis Criteria for Internet Addiction. *CyberPsychology and Behavior*, 4, 377-383.
14. Bilić, V., Gjučić, D. i Kirinić, G. (2010). Mogući učinci igranja računalnih igrara i videoigara na djecu i adolescente. *Napredak*, 151(2), 195-213.
15. Block, J. J. (2008). Issues for DSM-V: Internet addiction. *American Journal of Psychiatry* 165, 306–307.
16. Blumberg, F. C., Flynn, R. M. i Brooks, P. J. (2019). Social Policy Report Digital Games as a Context for Children’s Cognitive Development: Research Recommendations and Policy Considerations. *Society for Research in Child Development* 32(1).
17. Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.
18. Brown, J. D. i Cantor, J. (2000). An Agenda for Research on Youth and the Media. *Society for Adolescent Medicine*, 27, 2-7.
19. Brückner, S. (2020). Play Across Cultural Borders: An Explorative Cross-Cultural Study of Digital Game Player Experience by Analyzing User Reviews and Think-Aloud Protocols Games and Play Across Cultural Boundaries. *Games, Play and Societal Debates View project*.
20. Caplan, S. (2003). Preference for online social interaction: A theory of problematic Internet use and psychosocial well-being. *Communication Research*, 30, 625–648.

21. Carlson, S. A., Fulton, J. E., Lee, S. M., Foley, J. T., Heitzler, C. i Huhman, M. (2010). Influence of limit-setting and participation in physical activity on youth screen time. *Pediatrics*, *126*(1), 89–96.
22. Chappell, D., Eatough, V., Davies, M. N. O. i Griffiths, M. D. (2006). EverQuest—It’s Just a Computer Game Right? An Interpretative Phenomenological Analysis of Online Gaming Addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *4*, 205-216.
23. Charlton, J. P. (2002). A factor-analytic investigation of computer “addiction” and engagement. *British Journal of Psychology*, *93* (3), 329–344.
24. Charlton, J. P. i Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing Addiction and High Engagement in the Context of Online Game Playing. *Computers in Human Behavior*, *23*, 1531-1548.
25. Chen, K. H., Oliffe, J. L. i Kelly, M. T. (2018). Internet Gaming Disorder: An Emergent Health Issue for Men. *American Journal of Men’s Health*, *12*(4), 245-256.
26. Chiu S. I., Lee J. Z. i Huang D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychol Behav*, *7*, 571–581.
27. Costa, L. i Veloso, A. (2016). Being (grand) players: review of digital games and their potential to enhance intergenerational interactions. *Journal of Intergenerational Relationships*, *14*(1), 43–59.
28. Coyne, S. M., Padilla-Walker, L. M., Stockdale, L. i Day, R. D. (2011). Game on . . . girls: Associations between co-playing video games and adolescent behavioral and family outcomes. *Journal of Adolescent Health*, *49*, 160-165.
29. Clement, J. (2021a). Number of active video gamers worldwide from 2015 to 2023. Posjećeno 15.09.2022. na mrežnoj stranici Statiste: <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/>
30. Clement, J. (2021b). Average weekly hours spent playing video games in selected countries worldwide as of January 2021. Posjećeno 15.09.2022. na mrežnoj stranici Statiste: <https://www.statista.com/statistics/273829/average-game-hours-per-day-of-video-gamers-in-selected-countries/>
31. Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The psychology of optimal experience. *Journal of Leisure Research*, *24*(1), 93–94.

32. Desai, R. A., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D., & Potenza, M. N. (2010). Video-Gaming Among High School Students: Health Correlates, Gender Differences, and Problematic Gaming. *Pediatrics*, 126(6).
33. Durkin, K. i Barber, B. (2002). Not so doomed: computer game play and positive adolescent development. *Appl Dev Psychol* 23, 373–392.
34. Dworak M., Schierl T., Bruns T. i Struder H. K. (2010). Impact of singular excessive computer game and television exposure on sleep patterns and memory performance of school-aged children. *Pediatrics*, 120, 978–985.
35. Echeburúa, E. i Corral Gargallo, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22, 91–96.
36. Esposito, N. (2005). Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views-Worlds in Play. A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. University of Technology of Compiègne.
37. Evans, C., King, D. i Delfabbro, P. H. (2018). Effect of brief gaming abstinence on withdrawal in adolescent at-risk daily gamers: A randomized controlled study. *Computers in Human Behavior*, 88, 70–77.
38. Fiellin, L. E., Hieftje, K. D. i Duncan, L. R. (2014). Videogames, here for good. *American Academy of Pediatrics* 134 (5) 849–851.
39. Funk, J. B. (2005). Children's exposure to violent video games and desensitization to violence. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 14, 387–404.
40. Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R. i Walsh, D. A. (2004.). The effects of violent video game habits adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22.
41. Gentile, D. A. (2005.). Computer and Video Games Addiction. *Research on the Effects of Media*.
42. Gentile, D., Reimer, R. A., Nathanson, A. I., Walsh, D. A. i Eisenmann, J. C. (2014). Protective effects of parental monitoring of children's media use: A prospective study. *JAMA Pediatrics* 168(5), 479–484.
43. Goldstein, J. (2001). *Does Playing Violent Video Games Cause Aggressive Behaviour?* Utrecht: Utrecht University.

44. Grüsser, S. M., Thalemann, R. i Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *CyberPsychology & Behavior*, *10*, 290–292.
45. Griffiths, M. D. (2003). Videogames: Advice for teachers and parents. *Education and Health*, *21*, 48–49.
46. Griffiths, M. D., Davies, M. N. O. i Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *Cyberpsychol Behav*, *7*, 479–487.
47. Griffiths, M. D. (2005). A ‘components’ model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, *10*(4), 191–197.
48. Griffiths, M. D. (2008). Diagnosis and Management of Video Game Addiction. *New Directions in Addiction Treatment and Prevention*, *12*, 27-41.
49. Griffiths, M. D. (2009). The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *8*, 119-125.
50. Griffiths, M. D. i Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, *39*(4), 247–253.
51. Griffiths, M. (2010). Online video gaming: What should educational psychologists know? *Educational Psychology in Practice*, *26*(1), 35–40.
52. Griffiths, M. D., King, D. L. i Demetrovics, Z. (2014). DSM-5 Internet Gaming Disorder needs a unified approach to assessment. *Neuropsychiatry*, *4*, 1–4.
53. Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Lopez-Fernandez, O. i Pontes, H. M. (2017). Problematic gaming exists and is an example of disordered gaming: commentary on: Scholars’ open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions*, *6*(3), 296–301.
54. Haagsma, M., King, D. L., Peters, O. i Pieterse, M. (2012). Assessing Problematic Video Gaming Using the Theory of Planned Behavior: A Longitudinal Study of Dutch Young People. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *11*, 172-185.

55. Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., i Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: Relations with school performance and behavior. *Mental Health Nursing*, 30(10), 638–649.
56. Hsu, C. i Lu, H. (2004). Why do people play on-line games? an extended TAM with social influences and flow experience. *Information Management*, 41(1) 853–868.
57. Interactive Software Federation of Europe (2019). Key Facts: 2018 trends and data. Posjećeno 4.8. na mrežnoj stranici ISFE: <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2019/08/ISFE-Key-Facts-Brochure-FINAL.pdf>
58. Jeong E. J. i Kim D. W. (2010). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychol Behav Soc*, 14, 213–221.
59. Jung, Y. J. i Lee, S. (2001). Computer game activities, addiction and aggression of middle school boys. *Family and Environment Research*, 39, 67–80.
60. King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2010). Video game structural characteristics: A new psychological taxonomy. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 90–106.
61. King, D. L. i Delfabbro, P. H. (2014). The cognitive psychology of internet gaming disorder. *Clinical Psychology Review*, 34(4), 298–308.
62. King, D. L. i Delfabbro, P. H. (2014a). Internet gaming disorder treatment: A review of definitions of diagnosis and treatment outcome. *Journal Of Clinical Psychology*, 70(10).
63. King, D.L. i Delfabbro, P.H. (2016). The cognitive psychopathology of Internet gaming disorder in adolescence. *Journal of Abnormal Child Psychology*. 44, 1635–1645.
64. King, D. L. i Delfabbro, P. H. (2017). Prevention and Policy Related to Internet Gaming Disorder. *Current Addiction Reports*, 4 (3), 284–292.
65. King, D. L., Delfabbro, P. H., Doh, Y. Y., Wu, A. M. S., Kuss, D. J., Pallesen, S., Mentzoni, R., Carragher, N. i Sakuma, H. (2018). Policy and Prevention Approaches for Disordered and Hazardous Gaming and Internet Use: an International Perspective. *Prevention Science* 19 (2), 233–249.
66. Király, O., Griffiths, M. D., King, D. L., Lee, H. K., Lee, S. Y., Bányai, F., Zsila, Á., Takacs, Z. K. i Demetrovics, Z. (2017). Policy responses to

- problematic video game use: A systematic review of current measures and future possibilities. *Journal of Behavioral Addictions*, 7 (3), 503–517.
67. Klarin, M. (2017). Psihologija dječje igre. Sveučilište u Zadru.
68. Koo C., Wati Y., Lee C.C. i Oh H.Y. (2011) Internet-addicted kids and South Korea government efforts: boot-camp case. *Cyberpsychology, Behavior, & Social Networking*, 14, 391–394.
69. Kowert, R. i Oldmeadow, J. (2012). *Local and Global-Games in Culture and Society. The Stereotype of Online Gamers: New Characterization or Recycled Prototype?*. New York: DiGRA.
70. Kowert, R., Griffiths, M. D. i Oldmeadow, J. (2013). Geek or chic? Emerging stereotypes of online gamers. *Bulletin of Science, Technology, and Society*, 32(6), 468–476.
71. Kowert, R., (2014). *Video Games and Social Competence*. New York: Routledge
72. Kutner, L. A., Olson, C. K., Warner, D. E. i Hertzog, S. M. (2008). Parents' and sons' perspectives on video game play: A qualitative study. *Journal of Adolescent Research*, 23(1), 76–96.
73. Kuss, D. J. (2013). Internet gaming addiction: Current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 6, 125–137.
74. Labaš, D., Marinčić, I. i Mujčinović, A. (2019). Percepcija djece o utjecaju videoigara. *Communication Management Review*, 04(01), 8–27.
75. Laniado, N. i Pietra, G. (2005). *Naše dijete, videoigre, Internet i televizija (Što učiniti ako ga hipnotiziraju?)*. Rijeka: Studio TiM.
76. Lee, M. C. i Tsai, T. R. (2010). What drives people to continue to play online games? An extension of technology model and theory of planned behavior. *International Journal of Human Computer Interaction*, 26(1) 601–620.
77. Lee, C. i Kim, O. (2017). Predictors of online game addiction among Korean adolescents. *Addiction Research and Theory*, 25(1), 58–66.
78. Lee, H. H., Sung, J. H., Lee, J. Y. i Lee, J. E. (2017). Differences by sex in association of mental health with video gaming or other nonacademic computer use among US adolescents. *Preventing Chronic Disease*, 14(11).

79. Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. i Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144–152.
80. Markey, P. M. (2015). Finding the Middle Ground in Violent Video Game Research: Lessons From Ferguson (2015). *Perspectives on Psychological Science*, 10(5), 667–670.
81. Marlatt, G. A., Baer, J. S., Donovan, D. M. i Kivlahan, D. R. (1988). Addictive behaviors: Etiology and treatment. *Annual Review of Psychology*, 39, 223–252.
82. Martins, N., Matthews, N. L. i Ratan, R. A. (2017). Playing by the Rules: Parental Mediation of Video Game Play. *Journal of Family Issues*, 38(9), 1215–1238.
83. Matheson, D. M., Killen, J. D., Wang, Y., Varady, A. i Robinson, T.N. (2004). Children's food consumption during television viewing. *Am J Clin Nutr.*, 79, 1088 –1094.
84. Milani, L., Osualdella, D. i Di Blasio, P. (2009). Quality of interpersonal relationships and problematic internet use in adolescence. *CyberPsychol Behav*, 12, 681–684.
85. Milas, G. (2009). *Istraživačke metode u psihologiji i drugim društvenim znanostima*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
86. Mills, D. J., Mettler, J., Sornberger, M. J. i Heath, N. L. (2016). Adolescent problematic gaming and domain-specific perceptions of self. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 6(4), 44–56.
87. Mitchell, J. A., Rodriguez, D., Schmitz, K. H., i Audrain-McGovern, J. (2013). Sleep duration and adolescent obesity. *Pediatrics*, 131(5).
88. Mun, S. Y. i Lee, B. S. (2015). Effects of an integrated internet addiction prevention program on elementary students' self-regulation and internet addiction. *Journal of Korean Academy of Nursing*, 45(2), 251–261.
89. Müller, K. W., Janikian, M., Dreier, M., Wölfling, K., Beutel, M. E., Tzavara, C., Richardson, C. i Tsitsika, A. (2015). Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European Child and Adolescent Psychiatry*, 24(5), 565–574.

90. Nathanson, A. I. (2002). The unintended effects of parental mediation of television on adolescents. *Media Psychol*, 4, 207–230.
91. Nielsen, R. K. L., & Kardefelt-Winther, D. (2018). Helping parents make sense of video game addiction. *Springer International Publishing*, 59–69.
92. Paulus, F. W., Ohmann, S., von Gontard, A. i Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Developmental Medicine and Child Neurology* 60 (7), 645–659.
93. Pelling, E. L. i White, K. M. (2009). The theory of planned behavior applied to young people's use of social networking web sites. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(6) 755–759.
94. Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown S. C. i Swing, E. L. (2014). *The Positive and Negative Effects of Video Game Play*. England: Oxford Univeersity Press. 109-128.
95. Przybylski, A. K. (2014). Electronic gaming and psychosocial adjustment. *Pediatrics*, 134, 716– 722.
96. Poliklinika za djecu i mlade Grada Zagreba (2017). Prvo nacionalno istraživanje o predškolskoj djeci pred malim ekranima (rezultati). Posjećeno 4.8.2022. na mrežnoj stranici :<https://www.poliklinika-djeca.hr/istrazivanja/prvo-nacionalno-istrazivanje-o-predskolskoj-djeci-pred-malim-ekranima/>
97. Pontes, H., M., Kuss, D., J. i Griffiths, M., D. (2015): Clinical psychology of Internet addiction: a review of its conceptualization, prevalence, neuronal processes, and implications for treatment. *Neuroscience and Neuroeconomics*. 4, 1-13.
98. Pontes, H. M., Schivinski, B., Sindermann, C., Li, M., Becker, B., Zhou, M. i Montag, C. (2019). Measurement and Conceptualization of Gaming Disorder According to the World Health Organization Framework: the Development of the Gaming Disorder Test. *International Journal of Mental Health and Addiction*.
99. Rasmussen, M., Meilstrup, C. R., Bendtsen, P., Pedersen, T. P., Nielsen, L., Madsen, K. R. i Holstein, B. E. (2014). Perceived problems with computer gaming and Internet use are associated with poorer social relations in adolescence. *International Journal of Public Health*.

100. Rehbein, F., Kliem, S., Baier, D., Mößle, T. i Petry, N.M. (2015). Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample. *Addiction, 110*, 842–851.
101. Robinson, T. N. (2001). Television viewing and childhood obesity. *Pediatr Clin North Am, 48*, 1017–1025.
102. Rojas-Jara, C., Polanco-Carrasco, R., Navarro-Castillo, R., Faúndez-Castillo, F. i Chamorro-Gallardo, M. (2022). “Game (not) Over”: A Systematic Review of Video Game Disorder in Adolescents. *Revista Colombiana de Psicología, 31*(2), 45–64.
103. Sanders, C.E., Field, T.M., Diego, M. i Kaplan, M (2000). The relationship of internet use to depression and social isolation among adolescents. *Adolescence 35*, 237–242
104. Shao-Kang, L.O., Wang C.C. i Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *Cyber Psychol Behav, 8*, 15–20.
105. Shapira, N., Lessig, M., Goldsmith, T., Szabo, S., Lazoritz, M. & Gold, M. (2003). Problematic Internet use: Proposed classification and diagnostic criteria. *Depression and Anxiety, 17*(4), 207-216.
106. Skoko, B & Benković, B. (2009). Znanstvena metoda fokus grupe-mogućnosti i načini primjene. *Politička misao, 46*(3) 217-236.
107. Soper, W. B. i Miller, M. J. (1983.) Junk time junkies: An emerging addiction among students. *School Counsellor, 31*(1), 40-43.
108. Spitzer, Manfred (2018). *Digitalna demencija*. Zagreb: Naklada Ljevak.
109. Stanton, R. (2015). *A Brief History of Video Games*.
110. van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., van den Eijnden, R. J. J. M., i van de Mheen, D. (2011). Online video game addiction: Identification of addicted adolescent gamers. *Addiction, 106*(1), 205–212.
111. Valkenburg, P.M. i Peter, J. (2009). The effect of instant messaging on the quality of adolescents’ existing friendships: a longitudinal study. *J Commun, 59*, 79–97.

112. Vejmelka, L. (2020). Komunikacija među partnerima u digitalno doba: Mogućnosti obiteljske medijacije. *Ljetopis socijalnog rada* 2020, 27 (2), 341-368.
113. Vejmelka, L. (2021) Digitalne kompetencije i socijalni rad. Powerpoint prezentacija. Studijski centar socijalnog rada, Pravni fakultet Sveučilišta u Zagrebu.
114. Verhovnik, M. (2014). Alles nur ein Spiel? Gewalt in Computer und Videospiele und ihre Wirkung. *Communicatio Socialis*, 47 (3), 302-319.
115. Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B. i Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *SAGE Open*, 4(1), 1–9.
116. Wang, B., Taylor, L., i Sun, Q. (2018). Families that play together stay together: Investigating family bonding through video games. *New Media and Society*, 20(11), 4074–4094.
117. Walther, B., Hanewinkel, R. i Morgenstern, M. (2014). Effects of a brief school-based media literacy intervention on digital media use in adolescents: Cluster randomized controlled trial. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(9), 616–623.
118. Warren, R. (2003). Parental mediation of preschool children's television viewing. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 47, 394-417.
- 119.
120. Williams, D., Yee, N. i Caplan, S. (2008). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer-Mediated Communication Monographs*, 13(4), 993–1018.
121. Wong, I. L. K. i Lam, M. P. S. (2016). Gaming behavior and addiction among Hong Kong adolescents. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 6(1).
122. World Health Organization (2018). Gaming Disorder. Posjećeno 10.9.2022. na mrežnoj stranici: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%253a%252f%252fid.who.int%252fid%252fentity%252f1448597234>

123. Wölfling, K., Grüsser, S. M. i Thalemann, R. (2008). Video and computer game addiction. *International Journal of Psychology*, 43(3-4), 769-769.
124. Wu, A. M. S. i Tang, C. S. (2012). Problem gambling of Chinese college students: application of the theory of planned behavior. *Journal of Gambling Studies*, 28(2), 315–324.
125. Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6) 772-775.
126. Young, K. S. (1996). Internet addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *CyberPsychology and Behavior*, 1 (3).

7. Prilozi

Prilog 1. Protokol s pitanjima za fokus grupe

1. Za početak, molio bih vas da se predstavite na način da kažete svoju struku, koji posao radite, koliko dugo i s kojom skupinom djece se najčešće susrećete u vašem profesionalnom okruženju?
2. Kako izgleda Vaš prosječan dan u radu s djecom u poludnevnom boravku? (koliko djece, koliko vas je u smjeni, koliko sati itd.)
3. Koliko su teme digitalnih kompetencija i online okruženja važne za vas kao stručnjaka i skupinu djece s kojom radite?
4. Što mislite općenito o igranju online videoigara kod djece?
5. Kako bi opisali problematičnu upotreba interneta, kako se to odražava na ponašanje djeteta?

6. Na koji način doživljavate problematičan gaming, odnosno kako bi ste ga opisali?
7. Možete li navesti neke negativne strane problematičnog gaminga kod djece? Kakav utjecaj na obiteljske odnose, međuvršnjačke, zdravstveno stanje...
8. Kakvo je vaše iskustvo rada s grupom djece koja su sklona problematičnom gamingu? S kakvim izazovima se susrećete?
9. Što mislite, na koji način bi se moglo unaprijediti rad stručnjaka za rad s djecom u ovom području?
10. Na koji način mislite da je moguće umanjiti rizike od pojave problematične upotrebe interneta i problematičnog gaminga? U obitelji? Školi? Drugim ustanovama? Društvenim mrežama?
Po vašem mišljenju koje su potrebne aktivnosti (preventivne, detekcijske, tretmanske) u ovom području?
11. Biste li se odlučili na dodatne edukacije u ovom području? Što bi vas zanimalo?
12. Imate li što reći za kraj na ovu temu, a da nismo obuhvatili prethodnim pitanjima?

Prilog 2.

Potencijalni rizici problematičnog gaminga kod djece iz rizične populacije

IZJAVA	POJAM/KOD	KATEGORIJA	TEMA
<p>S3: „A u kontaktu smo i s puno nastavnika koji nemaju baš takve razvijene kompetencije pa vidimo da neka djeca budu frustrirana zbog toga.“</p> <p>S1: „... tu isto poteškoća što isto učitelji nisu dovoljno educirani...“</p> <p>S9: „Pod hitno nastavnici, oni najviše provode s njima. Nisam sigurna koliko imaju potrebnih edukacija.“</p> <p>S4: „Međutim, tu rijetko ko poduzima išta... razrednici se često ne znaju postaviti u tim situacijama.“</p>	<p>Digitalna nekompetentnost učitelja i nastavnika</p>	<p>Rizici na razini škole</p>	<p>Potencijalni rizici problematičnog gaminga kod djece iz rizične populacije</p>
<p>S7: „... Ja razumijem da je to krući sustav i da je teže uvesti WIFI, ali često puta M i ja pripremimo neku radionicu, i oni nemaju internet.“</p> <p>S5: „... Pričamo o digitalnim kompetencijama, većina škola nema WIFI... nekako kao osnovni uvjet za rad.“</p> <p>S7: „Imaju kompjutere, koji su toliko zastarjeli da nam treba 20 minuta da se uopće ulogiramo.“</p> <p>S10: „...dođete u školu držat' radionicu, koristili bi Menti, oni izvade mobitele, a nemaju se gdje spojiti, nemaju interneta.“</p>	<p>Nepostojanje interneta i računala primjerenih za rad</p>		

<p>S2: „ s tim, a onda recimo uđemo u školu, a škola nema osnovne alate za rad.“</p> <p>S10: „...najjednostavnija aplikacija na kojoj možete odraditi bilo šta, a ne možete odraditi jer nemate osnovne uvjete za to.“</p>			
<p>S8: „... ali barem nekakve filtere...“</p> <p>S3: „...al imam zapis iz ednevnika: dječak nagovara drugog dječaka da otvori pornografski sadržaj na informatici. Moja pretpostavka bi bila: čekaj, samo malo, šta to već nije blokirano.“</p> <p>S5: „Ja recimo koja sam u školi... ništa nije zabranjeno, jedino porno stranice ne mogu otvoriti.“</p>	<p>Nepostojanje zabrana i filtera na školskom internetu</p>		
<p>S1: „A isto tako roditelji nemaju znanja, nemaju razvijene te kompetencije...“</p> <p>S9: „... roditelji danas, kao prvo, nisu digitalno pismeni kao djeca, kao drugo nisu svjesni tih nekih rizika.“</p>	<p>Digitalna nekompetentnost roditelja</p>		
<p>S5: „... nemaju osobu kod kuće koja kontrolira njihovo iskustvo na internetu.“</p> <p>S3: „ Ne znam, popustljivi roditelji koji nemaju nadzor nad djetetom koje igra koliko hoće“</p> <p>S10: „ Ja mislim da pola roditelja ni ne zna šta im djeca igraju“</p>	<p>Nedostatak/smanjena kontrola roditelja</p>	<p>Rizici u obitelji</p>	

<p>S1: „...pitam se, zašto ti roditelji ne uzmu mobitele po noći. Na edukacijama doslovno to govorimo da im to nitko ne može zabraniti da uzmu djeci mobitel da se barem, eto, naspavaju.“</p>			
<p>S1: „, Obitelj vrlo često ne razumije kad oni to koriste neproblematično, često nemaju razumijevanja da je djeci to sad zanimljivo“</p> <p>S4: „, Sigurno to nerazumijevanje u obitelji...djetetu je to očito bitno, to igranje.“</p> <p>S7: „, Tako da to neko nerazumijevanje roditelja, rekla bi da je to bitno...“</p>	<p>Nerazumijevanje roditelja</p>		
<p>S1: „, Tako da osim toga što se mi moramo obrazovat ko stručnjaci, mislim da bi se trebala i država, sve institucije, trebale uskladit' sa tehnologijom.</p> <p>S9: „,... i problem je nekako i manjak stručnjaka.“</p> <p>S4: Tako da manjak stručnjaka je isto problem, tako da bi trebalo zaposliti više stručnjaka koji bi radili na takvim temama...“</p>	<p>Nedostatak stručnjaka</p>	<p>Ostali okolinski čimbenici rizika</p>	

<p>S1: „... a kad djecu pitate šta žele, kažu: želimo više parkova, želimo više bazena što znači da im taj internet nije nešto primarno što žele, nego u nedostatku sadržaja, nađu si nešto zabavno na mobitelu...</p> <p>S6: „...mi je se dodatno ukazalo koliko djeca imaju ideja što bi željeli, i oni sami kažu, više igrališta, više parkova... više eto, ne znam, bazena, nekakvih aktivnosti, a toga na kraju nema.“</p> <p>S2: „Ja bi uz to još dodala da djeci moramo nuditi alternativu za svo to vrijeme koje provode online... ako oni nemaju gdje to provest kvalitetno...“</p>	<p>Nedostatak sadržaja za djecu</p>		
<p>S9: „...roditelji ne znaju gdje naći tu informaciju... pogotovo u manjim sredinama. „</p> <p>S9: „Nema jednostavno mjesta gdje pronaći takvu informaciju.</p> <p>S5: „...i nekakvo mjesto, nekakvu suradnju stvoriti gdje bi roditelji znali da se mogu tu obratiti.“</p>	<p>Roditelji teško dolaze do informacija</p>		

<p>S2: „Ja mislim da se to kod nas ne prepoznaje... kao problem...“</p> <p>S5: „Mislim da se puno šuti o tome... ljudi zapravo nisu ni svjesni, odnosno roditelji da je uzrok ostalih problema...“</p> <p>S8: „Ja nemam sad neko dijete koje ima dijagnozu, problematičan gaming, to nema ni u kakvim papirima, to nismo dobili ni za jedno dijete da ono ima problema s igricama.“</p> <p>S1: „Mi se onda bavimo tu posljedicama, kada su te posljedice igranja igrica dođu do neke razine kada više se ne može reći je li to rezultat samo igranja igrica ili jednostavno kaotičnog, obiteljskog životnog stila.“</p> <p>S8: „Ne primijetimo da su djeca toliko na internetu jer je to nešto što je uobičajeno jer su češće na mobilima sada nego na računalu i slično.“</p>	<p>Neprepoznavanje postojanja problema</p>		
--	--	--	--

Prilog 3. Negativne posljedice problematičnog gaminga

IZJAVA	POJAM/KOD	KATEGORIJA	TEMA
<p>S2: „... koji kaže da ga ništa ne veseli osim igranja igrice... čak ni prijatelji, ni neke aktivnosti koje se organiziraju kod kuće od strane mame i tate, znači ništa, samo igranje igrice“</p> <p>S4: „...samo u tome nalaze zadovoljenje svojih potreba, i samo tu nalaze ugodu.“</p> <p>S7: „Njima vani jednostavno nema ništa što njih privlači...“</p> <p>S9: „...nemaju mogućnost da osjete zadovoljstvo u fizičkom kontaktu s drugima, da budu u grupi ljudi, da osjete te neke pozitivne stvari iz pozitivne psihologije... znači to im nedostaje, to im fali.“</p> <p>S8: „...igranje igrice i nagrađivanje 5 puta u 10 minuta i više, negativno utječe na razvoj mozga... znači ne može nać to nikako zadovoljstvo u malim stvarima izvan igrice nego uvijek traži još...“</p> <p>S2: „ Tako da nije mu interes to igralište ili druženje s drugima, on nije to osjetio...“</p> <p>S8: „... kronična dosada, ukoliko netko provodi previše vremena na internetu onda se ja moram previše trudit' da bi njegovu pažnju, njegovu koncentraciju pridobio s obzirom da nema toliko zanimljivih podražaja dok ja govorim, odnosno puno više ih ima u igrici koju on igra.“</p>	<p>Nemogućnost pronalaska ugone u svakodnevnim aktivnostima</p>	<p>Pojava znakova ovisnosti</p>	<p>Negativne posljedice problematičnog igranja videoigara kod djece iz rizične populacije</p>

<p>S10: „...njima nijedna aktivnost nije dovoljno ispunjujuća, ništa im nije dovoljno dobro. Koja god aktivnost u koju ih uključimo, njima je to dosadno, 'oće li to više završit'...“</p> <p>S6: „... on se ne može uopće igrati normalno s ostalom djecom... društvena, sportska, njemu je to sve... sam da prestanemo s tim sam da može otići igrati igrice.“</p> <p>S7: „, Točno se vidi koliko su ovisni, to što su rekli kolege, oni ne znaju, njima ništa nije dovoljno zanimljivo.“</p>			
---	--	--	--

<p>S9: „...ima jako veliku želju da igra gdje god da se nalazi, odma' vadi mobitel skrivećki, dok piše zadaću, dok, ne znam, jede...“</p> <p>S10: „...ne može pojest obrok u miru, ne može spavati jer cijelu noć provodi igrajući video igrice.“</p> <p>S2: „jako naglašen FOMO, fear of missing out... to mi je nekako najviše zabrinjavajuće</p> <p>S8: „On osjeti tu biološku podlogu kad igraju igrice, kad je nagrada da nešto osvoji pa dobije malo serotonina i mozak mu je nafilovan time, oni osjete to...“</p> <p>S8: „Jedan od najočitijih znakova da ima problema da ima problema s igranjem igrice, da za vrijeme razgovora grupnog, on jednostavno izvuče mobitel i počne igrat... čak nekada i za vrijeme razgovora sa mnom. Ja jednostavno pričam, unesem se u temu, raspravljam, on me kao prati i onda ga skužim da je izvadio mobitel ispod stola i da igra igrice.“</p> <p>S10: „ Tu tek drama nastaje, da oni ne žele prestati s aktivnošću igranja igrice... preteško završavaju tu aktivnost... Čak i uz moljenje ili zabranjivanje, oni i dalje ne prestaju... čak će riskirat da budu posljedice, sam u tom trenutku ne mogu ostavit' igricu...“</p>	<p>Izražena želja za igranjem videoigara</p>		
--	--	--	--

<p>S9: „ Ne smiješ ih ništ' ni pitat' jer su toliko živčani i uopće nisu svjesni koliko to utječe na njihovo ponašanje.“</p> <p>S7: „ Pa će bit' živčan pa će zanemarit' druge obaveze ili će se to odraziti na neke odnose u obitelji, partnerske, itd...“</p> <p>S3: „... primjetila sam da su jako razdražljivi...“</p>	<p>Promjene raspoloženja/Negativan utjecaj na raspoloženje</p>		
<p>S4: „Tako da brine me taj gubitak komunikacijskih i socijalnih vještina...“</p> <p>S10: „...ne znaju ni komunicirati s vršnjacima jer komuniciraju isključivo putem društvenih mreža ili na neki drugi način.“</p>	<p>Smanjene komunikacijske vještine</p>		
<p>S5: „Druženje doslovno izgleda tako da svatko bude na svojoj igrici bez da komuniciraju međusobno.“</p> <p>S8: ...“što znaju djeca jedan pored drugog onak sjedit' i provodit po dva, tri sata u odsustvu bilo kakve komunikacije i ono igrajući igrice jedan pokraj drugog... oni će i tada reć': mi smo se družili, iako nisu ni riječ progovorili, a sjede jedan pored drugog i igraju igrice...“</p> <p>S7: „... djeca kažu tipa da im je nezamislivo otić' na neko druženje bez mobitela.“</p>	<p>Druženje uz mobitel/videoigre</p>	<p>Posljedice na društveni život/međuvršnjačke odnose</p>	

<p>S8: „...ne provode vrijeme u igri, ne provode vrijeme s vršnjacima...“</p> <p>S11: „...mislim da je bitno to da se smanjuje kontakt s vršnjacima, to je nešto što je zaista problematično...“</p> <p>S3: „Ne znaju se igrati, sve manje se igraju skupa...“</p>	<p>Smanjeni kontakti s vršnjacima</p>		
<p>S9: „Samo ova puška, ona puška... to je agresivnost na najžešće...“</p> <p>S1: „...istraživalo koliko je to povezano, igranje ovisno kojih vrsta igrice, ali često su to bile neke igrice s nasilnim sadržajima, s nasiljem i agresijom koja se javlja kod djece...“</p> <p>S7: „To su bile nekakve krvave igrice jer se on počeo tuć', ne znam, pokazivat' neke zahvate djevojčicama.“</p>	<p>Agresivno ponašanje</p>	<p>Prisutnost nasilničkog ponašanja</p>	
<p>S5: „... igrao je igrice te je bio toliko ljut, lupio je o tipkovnicu, razbio tipkovnicu i ruka mu je naravno natekla.“</p> <p>S1: „i on dođe tak s polomljenom rukom jer je eto gubio u igrici i lupio i razbio sebi ruku.“</p> <p>S8: „...valjda od tog bijesa... ljutnje što su izgubili ili ne znam ti ja šta...lupaju, razbijaju miš, tipkovnicu...“</p>	<p>Neprihvatljivi mehanizmi nošenja s bijesom</p>		

<p>S3: „... rekla bi da su dosta često žrtve, ali i počinitelji nekog elektroničkog nasilja.“</p> <p>S2: „Netko se uključi u igricu i nekontrolirano psuje, govori ružne riječi, vrijeđa druge igrače.“</p>	<p>Elektroničko nasilje/ Cyberbullying</p>		
<p>S2: „Mislim da je njima prag toga što je zapravo neprihvatljivo negdje jako visoko i bojim se da dosta često doživljavaju da nema praga nego kao bude: pa dobro to se događa online, pa šta ima veze što to tamo nekom psuješ, vrijeđaš ga, prijetiš, kreiraš lažne profile, to nije problem.“</p> <p>S3: „, da uopće možemo educirat' njih da oni vide, da znaju zapravo prepoznat što je nasilje, a što nije.“</p> <p>S4: „ Mislim da su svi toliko imuni na to stvarno ne vide nikakav problem u tome...“</p> <p>S8: „, ...mislim da zapravo stvarne brojke toga što je nasilje su zapravo puno veće od toga nego što mi imamo saznanja zato što oni to ne vide kao problem.“</p> <p>S2: „, Moj dojam je da se u gaming zajednici to jako normalizira, kao pa mi to tak komuniciramo...“</p>	<p>Neprepoznavanje/normaliziranje nasilja/ Tolerancija na nasilje</p>		
<p>S8: „...onda nakupe i loše ocjene pa se onda javi osjećaj bespomoćnosti pa se onda još više nakupe loše ocjene.“</p> <p>S3: „... čim dolazi do pada koncentracije je i pad ocjena u školi...“</p> <p>S1: „... teško se onda fokusiraju općenito za učenje...“</p>	<p>Slabiji školski uspjeh / Problemi s koncentracijom</p>	<p>Prisutnost ostalih znakova problematičnog igranja videoigara</p>	

<p>S2: „... može doći do pogoršanja ocjena, do toga da se ne može skoncentrirati na učenje...“</p>			
<p>S4: „, Ja sam imala situaciju gdje dječak ujutro kada dođe u poludnevni, uopće ne funkcionira jer zaspe u 5 sati ujutro, a meni dođe u 10...i ono katastrofa.“</p> <p>S6: „... ne može spavati jer cijelu noć provodi igrajući video igrice.“</p> <p>S10: „, Meni je nekako uvijek to, to ne spavanje, taj umor...“</p> <p>S8: „Evo za primjer, problem sa spavanjem recimo. Kod mene je učestalo da netko 'ko visi na internetu ili visi na igricama da ima problema sa spavanjem...“</p> <p>S10: „...često se pojavljuju nenaspavani...“</p>	<p>Problemi sa spavanjem</p>		
<p>S2: „... za ovo problematično gameanje... da mi je to povezano sa strategijom izbjegavanja kod djece, pogotovo sedmi, osmi razred.“</p> <p>S8: „, Strategija suočavanja sa stresom koja jako dobro funkcionira. Znači, uđeš u igricu, adio sve moguće misli koje su bile u tom trenutku, ti si fokusiran na samo to što igraš i naravno da želiš da to što duže traje da se ne vraćaš u taj svoj život i onda opet, aj idemo izbjegavat, opet idemo u igricu. I to sve tako ide u krug...“</p> <p>S4: „, Da, je, to je često strategija suočavanja sa stresom i općenito nošenja s problemima...“</p>	<p>Igranje videoigara kao mehanizam suočavanja sa stresom</p>		

Prilog 4. Preporuke stručnjaka iz poludnevnih boravaka za unaprjeđenje digitalne dobrobiti djece

<p>S3: „Mislim da je važno, ono, da smo mi up to date i da ne znamo mi sad sve, ali možemo pratit korak s klincima, mislim da je to dosta važno, ne znam.“</p> <p>S10: „, Važno nam je zbog tih radionica što provodimo po školama, meni osobno nema smisla da mi tamo dođemo i držimo prastare radionice...“</p> <p>S1: „,...ali koliko društvenih mreža se pojavilo samo otkako sam ja počela radit'... i treba biti u korak s njima. Pojavljuju se neki pojmovi koji se ranije nisu koristili... od sextinga.. jer definitivno se treba o tome educirat' jer ispast' ćemo iz toka ako ne radimo na tome...“</p> <p>S8: „Može eventualno neka edukacija da budemo u toku s time...“</p> <p>S6: „Koliko god se govorilo o edukaciji, prevenciji, mislim da se na tome i dalje jako malo radi, a i nas stručnjake treba educirat'.“</p>	<p>Važnost kontinuiranih edukacija obzirom na područje digitalnih kompetencija</p>	<p>Važnost digitalnih kompetencija stručnjaka</p>	<p>Preporuke stručnjaka iz poludnevnih boravaka za unaprjeđenje digitalne dobrobiti djece</p>
<p>S2: „,...i generalno mislim da je ponekad to nama ulaznica za svijet djece.“</p> <p>S2: „,...svaki put kad bi uveli bilo što od tih digitalnih alata, to je nekako bio način da mi njih zaintrigiramo. I to smo točno primjetili koliko kada uvedemo tako nešto nalikuje bilo na video igru ili bilo šta što oni susreću na internetu, to je nešto što njima privuče pažnju i onda mi kroz taj kanal</p>	<p>Korištenje digitalnih alata kao profesionalni alat</p>		

<p><i>lakše dođemo, doprijemo do njih i prenesemo im neki sadržaj koji možda s nekim klasičnim putem ne bismo prenijeli.“</i></p> <p><i>S8: „Ja znam svaku igricu koju oni igraju, pogledam ju i nekad igram da pokažem da sam bolji od njih.</i></p> <p><i>S10: „Moramo pokazati da i mi koristimo nešto od njih i to klincima bude jako zanimljivo.“</i></p>			
<p><i>S4: „Pa daju djeci od prve, druge godine života... i stavljaju pred djecu ekrane, mobitele jel... a mi kao stručnjaci znamo da do druge godine dijete ne bi trebalo recimo uopće biti pred ekranima.“</i></p> <p><i>S3: „Mislim da educiranje roditelja, upoznavanje s tim nekim štetnim i pozitivnim stvarima, davanjem nekakvih uputa kad dijete može krenuti s korištenjem ekrana...“</i></p> <p><i>S6: „Roditelje od djetetova rođenja treba upoznati s tim da dijete do druge godine ne bi trebalo biti izloženo ekranima...“</i></p> <p><i>S9: „, Ja, eto, najveći problem vidim needukaciju roditelja, gdje se djeci od malih nogu, odnosno od prvih dana rođenja, djecu izlaže ekranima.“</i></p> <p><i>S4: „...treba krenuti s mamama prenatalno jer ima istraživanja koja upućuju koliko mamina upotreba mobitela tijekom trudnoće je povezana s kognitivnim razvojem djeteta.“</i></p>	<p>Edukacije o negativnim posljedicama (ranog korištenja ekrana kod djece)</p>	<p>Važnost aktivnosti s roditeljima</p>	

<p>S5: „Kako staviti zaštitu na HRT ili Novu, neke obične programe koje kod kuće gledaju, koje stranice na internetu mogu posjećivati.“</p> <p>S3: „koliko dnevno, kako to kontrolirati, kako staviti zaštitu...“</p> <p>S8: „Tako da pogotovo djeca koja klize prema ovisnosti o internetu, nema tu žaljenja, a moje dijete... treba to jednostavno presjeći i reći sad je dosta, idemo to sad stavit' u neku kontrolu.“</p> <p>S4: „Bilo bi dobro dignuti razinu znanja za cjelokupnu populaciju o tome koliko roditelji trebaju imati ključnu ulogu u kontroliranju na koji način djeca provode vrijeme na internetu.“</p> <p>S5: „Normalno da se dijete samo ne može kontrolirati, nema razvijene dijelove mozga za bilo kakvu regulaciju i samokontrolu. I tu onda roditelj nastupa koji pokazuje djetetu primjerom kako se postaviti u određenim situacijama i kako postaviti granicu na koji način će koristiti internet.“</p> <p>S8: „...možda neke preporuke za aplikacije, odnosno preporuke roditeljima kako bi oni mogli, em kontrolirat, em vidjet' što njihova djeca rade. Recimo Family link je dobra stvar koju bi roditelji trebali znat...“</p> <p>S7: „Sat dnevno, da se uvede djeci. Sad ili koliko već je potrebno, ovisno koji razred ide dijete. Mislim da se to može lako kontrolirati i da mnoga</p>	<p>Upoznavanje roditelja s mehanizmima kontrole</p>		
---	---	--	--

<p><i>djeca jako dobro na to reaguju...“</i></p> <p><i>S8: Ali mislim da svaka igrice može biti na šifru... postoje znači prisilni načini, a u ponekim situacijama...“</i></p>			
--	--	--	--

<p>S9: „...roditelji trebaju imat razumijevanja i razumjet zašto je dijete igralo igrice i onda kao neka zadnja faza da probaju nešto zajedno... Možda ne kao rješenje je da zajedno igrate video igrice nego komunicirajte, razgovarajte, dođite do nekog zaključka i onda probajte zajedno.“</p> <p>S7: „...ali da bi definitivno dalo roditeljima uvid u puno stvari o kojima nisu možda tako razmišljali, što se tamo sve dodatno dogodi osim što oni tamo igraju igricu...“</p> <p>S9: „Mislím da će roditelji biti osjetljiviji, da će se upoznat s time što se još dodatno događa u online video igrama...“</p> <p>S4: „...dijete o tome zna više i onda roditelji koji su otvoreni čut' nešto o tome, mislim da je to dobar put da se onda radi na odnosu...“</p> <p>S1: „...da mu kažemo, vidim da si danas igrao tu igricu, da ne znam, stanemo pored njega, da promatramo što igra... to je isto način na koji možemo pokazat' interes...“</p> <p>S10: „...roditelji bi trebali razvijati odnos s djecom, a ne stalno prigovarati jer onda se djeca još gore ponašaju...“</p> <p>S8: „Imamo primjerice roditelja koji kaže djetetu, ne smiješ, siđi sad s interneta ili nešto. Umjesto da sjedne s djetetom, okej sad evo možeš igrati, igraj do 4 npr. I onda dođe u 4 i kaže djetetu ugasi, da</p>	<p>Otvorenost i zanimanje za djetetovo slobodno vrijeme(igranje videoigara)</p>		
---	---	--	--

<p><i>zajedno prolazi s njim to postavljanje granica, a ne da mu kaže zašto visiš stalno na internetu i nešto prigovara.“</i></p>			
---	--	--	--

<p>S3: „I u vrtićima kretat s edukacijom... jer ono što je nama iskustvo, kad sam držala predavanje u vrtiću... te teme se s roditeljima nitko nije dotaknuo...“</p> <p>S7: „Djeca imaju svoje mobitele već u vrtićima, koriste roditelje od mobitela i nitko od stručnjaka nije pričao s njima o tome, meni je to poražavajuće...“</p> <p>S1: „Barem, ono, jedan sat godišnje na roditeljskom u vrtiću imaju tu temu... čisto da znaju da mogu pričati na tu temu, da to nije neka tema na koju se ne diraju...“</p>	<p>Važnost prepoznavanja problema problematičnog gaminga od najranije dobi</p>		
<p>S1: „...isto treba na neki način i učitelje educirati o tome jer djeca slušaju već razno razne radionice.“</p> <p>S9: „...da nastavnici to prepoznaju koji bi onda uputili... ne znam, ak ti dijete spava na satu i takve stvari, koje može prijaviti stručnoj službi... i to bi onda tak funkcioniralo.“</p> <p>S5: „...jer učitelji su ti koji provode velik dio dana s djecom... oni su ti koji bi mogli prepoznati manjak koncentracije, spavanje na satu...“</p>	<p>Edukacije učitelja i nastavnika</p>	<p>Važnost aktivnosti s ostalim stručnjacima</p>	
<p>S4: „E patronažne sestre isto treba educirati jer bar da... te mame jako slušaju te patronažne sestre. Sestra je svetinja, šta god ona kaže, to ćemo radit'...“</p> <p>S10: „Mislim da mame jako slušaju te patronažne sestre... tu bo mogao biti neki prostor gdje bi se moglo provući tema</p>	<p>Uključivanje patronažnih sestara</p>		

<i>sigurnosti na internetu od tako rane dobi, plus tečaj za trudnice...</i>			
---	--	--	--