

# Pozitivni aspekti i doprinosi online gaminga kod djece u poludnevnom boravku

---

Šimunović, Filip

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:199:342046>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-17**



Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
PRAVNI FAKULTET  
STUDIJSKI CENTAR SOCIJALNOG RADA

Filip Šimunović

**POZITIVNI ASPEKTI I DOPRINOSI ONLINE GAMINGA  
KOD DJECE U POLUDNEVNOM BORAVKU**

DIPLOMSKI RAD

Zagreb, 28.09.2022.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

PRAVNI FAKULTET

STUDIJSKI CENTAR SOCIJALNOG RADA

DIPLOMSKI STUDIJ SOCIJALNOG RADA

Filip Šimunović

**POZITIVNI ASPEKTI I DOPRINOSI ONLINE GAMINGA  
KOD DJECE U POLUDNEVNOM BORAVKU**

DIPLOMSKI RAD

Mentor/ica: izv. prof. dr.sc. Lucija Vejmelka

Zagreb, 28.09.2022.

## Sadržaj

<b>1. Uvod</b> .....	1
1.1. Vrste video igara.....	1
1.2. Digitalna dobrobit djece.....	4
1.3. Društvene mreže.....	7
1.4. Teorija planiranog ponašanja.....	8
1.5. Korištenje interneta.....	9
<b>2. Cilj istraživanja i istraživačko pitanje</b> .....	11
<b>3. Uzorkovanje</b> .....	11
3.1. Populacija istraživanja.....	11
3.2. Metoda prikupljanja podataka.....	12
3.3. Strategija uzorkovanja.....	14
3.4. Način provedbe istraživanja.....	14
3.5. Mjerni instrumenti.....	15
3.6. Obrada podataka.....	15
3.7. Etička načela.....	16
<b>4. Rezultati i rasprava</b> .....	17
<b>5. Zaključak</b> .....	25
<b>6. Literatura:</b> .....	27
<b>7. Prilog</b> .....	31

## POZITIVNI ASPEKTI I DOPRINOSI ONLINE GAMINGA KOD DJECE U POLUDNEVNOM BORAVKU

*Sažetak: Cilj istraživanja je dobiti uvid u mišljenje djece koja su u poludnevnom boravku i kod stručnjaka koji rade s njima o pozitivnim aspektima i doprinosima „online gaminga“ digitalnoj dobrobiti djece i mladih. Tijekom analize podataka dobili smo uvid u neke od prednosti i pozitivnih aspekata igranja video igara poput dodatnog učenja stranog jezika, korištenja interneta u edukativne svrhe, potencijalno terapijsko liječenje anksioznih osoba te oboljelih od ADHD-a uz pomoć video igri, poboljšava reflekse, pospješuje komunikaciju te utječe pozitivno na percepciju, olakšava upoznavanje s vršnjacima te potiče timski rad. Potrebno je iskoristiti puni potencijal „online gaminga“ u školstvu i obrazovanju jer nudi iznimno puno mogućnosti te će neki oblici postati svakodnevica svima nama.*

*Ključne riječi: internet, video igre, pozitivni aspekti, učenje*

## POSITIVE ASPECTS AND CONTRIBUTIONS OF ONLINE GAMING FOR CHILDREN IN HALF DAY CARE

*Abstract: The goal of the research is to gain insight into the opinion of children who are in half-day care and the experts who work with them about the positive aspects and contributions of "online gaming" to the digital well-being of children and young people. During the data analysis, we got an insight into some of the advantages and positive aspects of playing video games, such as additional learning of a foreign language, using the Internet for educational purposes, potential therapeutic treatment of anxious people and ADHD patients with the help of video games, improving reflexes, improving communication and it has a positive effect on perception, facilitates meeting peers and encourages teamwork. It is necessary to use the full potential of "online gaming" in schools and education, because it offers an extremely large number of possibilities, and some forms will become regular for all of us.*

*Key words: internet, video games, positive aspects, learning*

### **Izjava o izvornosti**

Ja, \_\_\_\_\_ Filip Šimunović \_\_\_\_\_ (ime i prezime studenta/ice) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica 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/-la drugim izvorima do onih navedenih u radu.

Ime i prezime: Filip Šimunović

Datum: 28.09.2022.

## 1. Uvod

Videoigre su izvor zabave širokoj populaciji i imaju različite učinke na dobrobit. (Halbrook, O'Donnell & Msetfi, 2019.) Društvene igre uključuju igranje videoigara s drugima, a takva vrsta igara se dijeli na timski ili natjecateljski tip. U timskim igrama dvoje ili više igrača sudjeluju u videoigri u istom timu s istim ili sličnim ciljevima, dok u natjecateljskim igrama, dva ili više igrača igraju jedan protiv drugog na natjecateljski način (Entertainment Software Association, 2017.; prema Halbrook, O'Donnell & Msetfi, 2019). Društvena aktivnost može uključivati interakciju s likovima kojima upravlja stvarna osoba ili lik koji nije igrač (Non Played koji je programirani virtualni lik u igri. Video igre koje uključuju ove društvene komponente pokazalo se da pozitivno utječe na psihološke aspekte dobrobiti osobe (npr. Herodotou, Kambouri, & Winters, 2014.; Jin & Li, 2017.), premda timske igre potiču višu razinu pozitivne interakcije koja vodi višim razinama užitka i niže razine agresije od natjecateljskih igara (Schmierbach, Xu, Oeldorf-Hirsch i Dardis, 2012; prema Halbrook, O'Donnell & Msetfi, 2019). Smahel i sur. (2008) je utvrdio da je karakter osoba koje prekomjerno igraju video-igre od velikog utjecaja, također da smatraju svoje avatare u igricama boljima od njih samih te je to jedan od glavnih razloga zašto igraju. Karakter i poimanje avatara ćemo mnogo teže ispitati kvantitativnom metodom nego intervjuom ili fokus grupom. Želimo dobiti uvid u mišljenja djece i mladih koji svakodnevno provode vrijeme na internetu i igrajući video igre o tome što misle da pozitivno doprinosi njima samima. Naravno, postoje različiti oblici online aktivnosti pa tako i video igara te ćemo se osvrnuti na to koje su vrste te koje mogu više doprinijeti digitalnoj dobrobiti djece.

### *1.1. Vrste video igara*

Prema Martinčević i Vranić (2019.) obzirom na svrhu razlikujemo tri kategorije igara: 1) ozbiljne igre, 2) igre mentalnog treninga (engl. brain training games) i 3) komercijalne videoigre. Ozbiljne videoigre i mentalni treninzi primarno su usmjerene na razvoj vještina i znanja. Međutim, za razliku od mentalnog treninga, ozbiljne igre imaju i pedagošku svrhu te se često koriste u treninzima i obuci zaposlenika, kao što su piloti i

medicinsko osoblje. Ozbiljne igre simuliraju uvjete koji olakšavaju učenicima da iskuse situacije koje zbog određenih razloga (npr. sigurnosti, troškova) ne mogu iskusiti u stvarnom svijetu. S druge strane, mentalni su treninzi komercijalni programi ciljano osmišljeni za trening i unapređenje različitih kognitivnih funkcija (npr. "Cogmed", Klingberg, 2007; "Lumosity", Al Thaqib i sur., 2018). Komercijalne videoigre nisu primarno osmišljene za unapređenje različitih vještina i znanja igrača, već za zabavu. Ipak, one mogu osnažiti kognitivno, emocionalno i socijalno funkcioniranje igrača (Granic, Lobel i Engels, 2014). Danas postoji velik broj žanrova komercijalnih videoigara: akcijske, strateške, klasične, igre igranja uloga i videoigre s interaktivnim sučeljem (Zelinski i Reyes, 2009).

Iako videoigre s društvenom aktivnošću mogu biti korisne za psihičku dobrobit, također mogu pozitivno utjecati na prosocijalno ponašanje, koje smo ovdje definirali kao zamjenu socijalno blagostanje. Na primjer, studija koja je uključivala školsku djecu zaključila je da su prosocijalne video igre bile značajno povezane sa sposobnošću suradnje, dijeljenja i održavanja pozitivnih međusobnih odnosa izvan igre (Harrington & O'Connell, 2016.) Čak u kontekstu priznatih nedostataka, OCT-ovi (online communication tools) se većinom smatraju važnim alatom za uspostavljanje i održavanje prijateljstava, pri čemu su *online* i *offline* odnosi bitno isprepleteni. Na taj način je tehnologiji moguće produbiti i održati prijateljstva (Mittman i sur., 2022.). Osobe koje umjereno igraju igrice imaju niže psihološke simptome od pojedinaca koji pretjerano ili uopće ne igraju videoigre (Jones i sur., 2014.; prema Matthews i sur., 2015). Osim toga, motivi koji stoje iza igranja važan su čimbenik u učincima igranja na dobrobit kao što je naprimjer igranje u svrhu uživanja, a ne igranje za postignuće ili opsesiju (Lafrenière, Vallerand, Donahue, & Lavigne, 2009; prema Matthews i sur., 2015). Istraživanje provedeno od Bringula Lugtu i Aviles (2015.) igrači su izjavili da su bili vrlo sretni dok su igrali računalne igre. Uzbuđenje i oduševljenje također su bile dominantne emocije. Ove pozitivne emocije znače da su igrači pokazivali pozitivne osjećaje dok su igrali računalne igre. Nasuprot tome, zanimljivo je i da su negativne emocije osjećali igrajući računalne igrice. Osjećali su tjeskobu, iritaciju i stres. S druge strane, manji su pritisak



osjećali kada su se natjecali s boljim igračem. Stres je bila najistaknutija negativna emocija koju su osjećali igrači računalnih igara. Ovi nalazi potvrđuju pretpostavke studije da su se tijekom igranja računalnih igrica pokazivale miješane emocije. Doista, čak i igračeva vještina igra važnu ulogu u tome kako ove igre utječu na agresiju, tako da što su više razine vještina igranja, niže su razine agresije koje su vidljive (Matthews i sur., 2015).

Elizabeth Behm-Moravitz (2013) je provela zanimljivu studiju o tome kako, s obzirom na motivaciju za djelovanje unutar virtualnoga svijeta, odabrani identitet avatara može dugoročno donijeti dobrobit za zdravlje, raspoloženje, samopouzdanje i društvene veze. Naime, avatar se reflektira iz virtualnoga u stvarni svijet kao ekstenzija pojedinca te može motivirati na povećanje svijesti o zdravstvenom problemu ili izgledu. Kontroliranje avatara može inspirirati kontrolu nad samim sobom (Labaš i sur., 2018). U skladu s ovim pristupom, ovdje ćemo istaknuti tri specifične aspekti igranja budući da su identificirani u psihološkoj literaturi kao potencijalni ima blagotvoran učinak na dobrobit. To uključuje: igre koje uključuju društvene aspekte, kao što su *Massively Multiplayer Online Role-playing Games* (MMORPG), video igre u koji postoje nasilni scenariji (nasilne video igre ili VVG) i igre koje uključuju tjelesne aktivnosti ili vježbanje (exergames). Ova tri aspekta videoigara trebala bi teoretski utječu na dobrobit i stoga sintetiziramo relevantna istraživanja kako bismo to dokazali određeni specifični aspekti videoigara mogu se sustavno povezati s pozitivnim ishodi, umjesto da rezultati budu učestalo negativni (O'Donnell i sur., 2019).

Sve je više istraživanja koja pokazuju utjecaj videoigara koje od igrača zahtijevaju fizičku interakciju s igrom kako bi kontrolirali lik na ekranu, što se obično naziva eng. *exergames*. S obzirom na to da takve vrste igre potiču korisnika na tjelesnu aktivnost, nije iznenađujuće da se istraživanja u ovom području često usredotočuju na njihov utjecaj na rezultate fizičkog zdravlja, kao što su razine ravnoteže i kardiovaskularno zdravlje. Na primjer, prema Halbrook i sur. (2019) istraživanja pokazuju da bavljenje tipom igre poput *exergames*, gdje je potrebno fizički biti interaktivan, značajno poboljšava ravnotežu, fleksibilnost, snagu kočenja, snagu mišića donjih udova, maksimalnu razinu kisika i otkucaje srca (Maillot, Perrot, Hartley, & Do, 2014; Nitz, Kuys, Isles, & Fu, 2010;

Roopchand-Martin, Nelson, Gordon, & Sing, 2015). *Exergames* također mogu pomoći u smanjenju psiholoških simptoma, kao što je depresija, što ukazuje na to da pozitivne zdravstvene dobrobiti takvih igrica mogu biti šire od samog fizičkog zdravlja (Li, Theng, & Foo, 2016).

U istraživanju koje su proveli Strobach i Karbach (2016.) na video igrama, fokusirali su se baš na igre spomenute od strane sudionika ovog istraživanja, a to su *Call of duty* i *Grand theft auto* (GTA u transkriptu) te ih karakteriziraju kao igre sa složenom 3D grafikom, brzopokretnim ciljnim podražajima, visokim zahtjevima za obradom perifernih podražaja, velika količina kretanja te potreba za stalnim dijeljenjem i prebacivanjem fokusa pažnje tijekom izvođenja brzih i preciznih akcija. Također, smatraju ih pozitivno poticajnim za kognitivne sposobnosti. Igra koja je izuzetno popularna širom svijeta te ima visoki potencijal za korištenje u edukativne i terapijske svrhe je *Minecraft*, to je šareni svijet igre (*sandbox game*) prikazan u karakterističnom trodimenzionalnom okruženju izgrađenom od blokova (kocke). Njegovo otvoreno, kreativno igranje potiče istraživanje i učenje, i doista to zahtijeva (Elliott, 2014.; prema Alawayee, 2021). Dakle, vrste video igara se razlikuju pa tako i utjecaj na igrače koji uzrokuju, kako bi došlo do pozitivnih aspekata i doprinosa digitalnoj dobrobiti što želimo, potrebno je izdvojiti video igre koje poboljšavaju osobu koja ju igra na bilo koji način. Važno je staviti naglasak kako se u školama provode stariji programi na informatici i kako roditelji nisu upoznati s vrstom i detaljima video igre koju im igra dijete. Potreban je cijeli sustav od djeteta, obitelji, škole i okoline kako bi se internet i video igre koristile za boljitak društva, a ne isključivo za razonodu i izolaciju od drugih.

### *1.2.Digitalna dobrobit djece*

Tehnologija, korištena pravovremeno, savjesno i informirano može biti koristan alat u radu s djecom i mladima koji obogaćuje raznolikost metoda i tehnika te načina za izražavanje različitih ideja i rješenja, a stručnjak može i treba biti pozitivan model koji taj proces potiče i usmjerava djecu i mlade horizontalnim i široko primjenjivim digitalnim kompetencijama koje će trebati i moći implementirati i u budućnosti (Vejmelka, 2021).

Digitalna dobrobit djeteta u online okruženju je kompleksan multidimenzionalan konstrukt koji obuhvaća: dostupnost, sigurnost, obrazovne mogućnosti i suvremene edukativne sadržaje, očuvanje zdravlja/ mogućnost za stručnom pomoći i mjesto za druženje i slobodno vrijeme (Vejmelka, 2021). Prema Johnston (2021) koncept digitalne dobrobiti nudi način na koji se može razmotriti kako se vrijeme pred ekranom i digitalna tehnologija mogu integrirati u dječji život na način koji pozitivno utječe na učenje, razvoj i dugoročne rezultate. Neki autori naglašavaju da je online okruženje i mogućnosti digitalnih alata pozitivno utjecalo ostvarivanju dobrobiti djece tijekom pandemije (Goldschmit, 2020., Vejmelka i sur., 2021). Svakako je bilo vidljivo tijekom pandemije COVID-19 kako su se djeca i mladi lakše snašli u prelasku na *online* način života. Oni su se rodili i odrasli zajedno s tehnologijom te baš je zato iznimno važno, s obzirom na njihovo učestalo provođenje vremena na mobilnim uređajima, laptopima, igraćim konzolama i slično, razumjeti i potencirati pozitivne aspekte online okruženja. Smatram kako bi bilo prigodno u školama početi koristiti video igre poput *Minecrafta* i *Robloxa* u kojima se može mnogo toga naučiti i savladati poput osnova programiranja, poboljšanje učenja engleskog jezika te se svakako razvija logičko razmišljanje tijekom igre. *Minecraft* i *Roblox* međusobno imaju korisničku bazu između 150 i 300 milijuna korisnika, a većina njih su mladi i lojalni tim video igrama.

*Roblox* nudi okruženje u kojemu se programiraju razni svjetovi igrača unutar igre. Meier i sur., (2020) istraživali su *Roblox* i poučavanje kiparske baštine i čini se vjerojatnim da će djeca i mladi odrasli koji su trenutno uronjeni u *gaming* generirati više interesa za poučavanje i učenje (Rospigliosi, 2022). *Roblox* je tvrdio da su najveća *online* igra koje generiraju korisnici na zasebnoj platformi i ima više od 15 milijuna igara koje su kreirali korisnici. Korisnici stvaraju avanturu, igraju igre, igraju uloge i uče s njima svojim prijateljima u prijateljskom, obiteljskom, impresivnom, 3D okruženju (Long, 2019). Kako se korisnici MMORPG-a natječu ili surađuju s drugim korisnicima i grade svoje iskustva, razvijaju svoj avatar, alter ego i stječu predmete kako bi postali jači lik u cyber društvu (Kim i sur., 2017.; prema Long, 2019). Kada bi htjeli koristiti u školama potrebno je pripremiti kako učenike/studente pa tako i učitelje/profesore jer *Roblox*

zahtijeva prethodno znanje u razumijevanju koju igru igrati i što treba obaviti tijekom igranja. Učenici moraju biti u stanju razumjeti nastavu kako bi uspješno igrati igru. Ovo nije važno samo za igrače, već i za učitelja koji će usmjeravati učenike nakon što ga ona ili on odluči ugraditi u učionicu. Roblox ima svoje vlastitu web stranicu za sigurnu prijavu nastavnika na kojoj učenici mogu privatno komunicirati kao igrači u učionici (Long, 2019).

Empirijski dokazi sugeriraju učenje temeljeno na igri („Game based learning“) kao potencijalno zanimljiv oblik suvremenog učenja. S porastom upotrebe Minecrafta, računalne igrice u sandboxu otvorenog svijeta, došlo je do istodobnog porasta razine interesa za istraživanje uloge Minecrafta u društvenom i akademskom učenju. Minecraft je društveno interaktivan te potiče suradni odnos umjesto natjecateljskog, tip otvorenog svijeta sugerira da bi se mogla koristiti u obrazovne svrhe. Minecraft igra također je podržala razvoj socijalne vještine, uključujući komunikaciju, dijeljenje, suradnju i vodstvo. Izražena je zabrinutost oko dobne primjerenosti, sigurnosti, upotrebe tehnologije i generalizacije učenja, ali sve u svemu, dokazi idu u prilog informiranom i vođenom korištenju Minecrafta za poboljšane mogućnosti za učenje i angažman u obrazovanju. (Alawayee, 2021). Prema Mu i Sin (2018) mnoge obrazovne aktivnosti temeljene na Minecraftu razvijene su za podučavanje studenata u predmetima: povijest, jezik, umjetnost, znanost, matematika, inženjerstvo, arhitektura i programiranje (Overby & Jones, 2015). Hollett i Ehret (2015) naglasili su da Minecraft pomaže djeci da izraze i kontroliraju svoje emocije, izgrade jake društvene veze, pojačaju angažman vršnjaka i promoviraju timski rad. Gauquier i Schneider (2013) primjećuju da Minecraft utječe značajno na kritičko razmišljanje. Na igrače utječu njihovi izbori: ako naprave 'loše' izbore, kvaliteta njihovog avatara može se negativno utjecati na život; ako donesu "dobre" izbore, složenost i estetika povećanje svijeta igre, čime se potiče kreativnost i oblikuje svijet koji oblikuje učenik. Ovaj smisao za kreativnost s posljedicama bio je princip na kojem je igra prvotno dizajnirana. Na s druge strane, aspekt avatara omogućuje društvenu interakciju bez fizičkih posljedica u stvarnom svijetu igračevoj vlastitoj vitalnosti, dopuštajući veću slobodu od rizika za kreativno istraživanje (Alawayee, 2021.)

Schrier (2016.) podržava stav kako igranje igrica kao što je video igra može pomoći u rješavanju problema, stvoriti nove uvide i napraviti promjenu. Sousa (2016.) se složio da ima koristi od igranja videoigara. Rekao je da je video igra drugačija jer ima plan igre, neposrednu povratnu informaciju, pokazatelje uspjeha i neuspjeha, a i određen cilj. Dokazano je da video igre poboljšavaju sposobnost i preciznost vizualnog memorija. Nadalje je izjavio da igranje igara povećava neuroplastičnost igrača i izoštrava ga sposobnost osobe da otkloni distrakciju. Njegov savjet je da ih učitelji koriste (Long, 2019). Uzevši u obzir da je informatički sektor najbrže rastući sektor na svijetu, bilo bi poželjno da djeci nametnemo kvalitetne i poučne video igre s obzirom na to da će svakako provoditi vrijeme igrajući. Cilj toga bi bilo učenje kroz igru, što je djeci prihvatljivo i vjerojatno većini zanimljiva i prihvatljiva opcija za provoditi vrijeme u školi odnosno doma i tijekom druženja s prijateljima.

### *1.3. Društvene mreže*

Drugi spektar provođenje vremena online od strane djece i mladih su svakako društvene mreže. Od raznih društvenih mreža, svakako su najpopularniji Facebook, Instagram, Tik tok i Snapchat. Facebook je bio prva velika društvena mreža gdje su ljudi objavlivali "statuse" i svoje slike koje može vidjeti svatko i svugdje te su igre na društvenim mrežama postale popularna zabava za Facebook korisnike i igraju ih milijuni ljudi na dnevnoj bazi (Fields & Cotton, 2012; prema Paavilainen i sur., 2013). Način na koji su povezivali korisnike društvene mreže putem igri je bio da avatari koji nisu igrači mogu biti imenovani nakon igrača ili igrač može dodijeliti prijatelje za različite uloge u prostoru igre (Paavilainen i sur., 2013). Vjerujem da je svatko od nas barem jednom igrao neku igru na Facebooku, bilo to bingo, biljar, farma, životinje ili poker. Društvene igre također mogu zahtijevaju određeni broj prijatelja za napredak u igri. Isprva, igrač može igrati igru sam, ali kako igra napreduje igrač postaje ovisan o pomoći drugih (Tyni i sur., 2011.; prema Paavilainen, 2013). Dakle, traži se interakcija između same igre i prijatelja na društvenoj mreži na način da ih se poziva da igraju zajedno ili se samo traži potpora u obliku 2-3 klika kako bi prijatelj koji je poslao bio nagrađen u igrici. Na temelju modela prihoda od besplatne igre i društvene mreže integracije, te se igre mogu besplatno nabaviti

putem mreže gdje igre koriste virusni učinak igračevih društvenih mreža mreže za razigrane svrhe (Paavilainen i sur., 2013). No danas Facebook više nije broj jedan u mlađim generacijama već su to ostale tri navedene. Prema našim sudionicima, najveći broj ispitanika (11/13) ima Instagram te ga koristi svakodnevno. Dok on ima svoje mane i nedostatke, dotaknut ćemo se u kratkim crtama nekih prednosti i potencijala društvene mreže. Istraživanja (prema Lup i sur, 2015., Stapleton i sur. 2017.) pokazuju da vizualni sadržaj dijeljen na Instagramu može narušiti dobrobit, posebice poticanjem procesa usporedbe s drugima i izazivanjem negativnih emocija poput zavisti. Međutim, uspoređivanje s drugima također može potaknuti pojedince da se aktiviraju i ponašaju tako da se poboljšavaju izazivajući pozitivne motivacijske ishode kao što je inspiracija. Inspiracija je kompleksno intrinzična, ali motivacija izazvana pristupom koja potiče pojedince da nadiđu svoje trenutno ja, je nešto što je vrlo korisno za dobrobit pojedinaca (Maier i Schafer, 2018). Možemo primijetiti kako je uz to što djeca i mladi provode jednako puno vremena na društvenim mrežama i video igrama (Ž spol više na društvenim mrežama, a M spol više na video igrama) te da su tijekom razdoblja kada je Facebook bio neprikosnoven društvena mreža, igre su se igrale na njemu. Napretkom tehnologije, razvile su se puno bolje i kvalitetnije igre te se sada više ne konzumiraju u tom postotku kao prije nekoliko godina. Teško je predvidjeti što će biti sljedeće aktualno za djecu i mlade, no znamo da su sada *Instagram*, *Tik Tok*, *Snapchat* pa tako i *Call of duty* i *Grand theft auto* uz već navedene *Minecraft* i *Roblox* najpopularnije.

#### 1.4. Teorija planiranog ponašanja

Teoriju planiranog ponašanja (TPB) razvio je Icek Ajzen kao pokušaj predviđanja ljudskog ponašanja (Ajzen, 1991). Teorija planiranog ponašanja predstavlja da stav prema ponašanju, subjektivna norma i percipirana kontrola ponašanja utječu na namjeru ponašanja. „Theory of planned behaviour“ se izvorno temeljila na teoriji razumnog djelovanja (Ajzen & Fishbein, 1977), koji je osmišljen da objasni gotovo svako ljudsko ponašanje i pokazalo se uspješnim u predviđanju i objašnjavanju ponašanja u različitim aplikacijama kationskim kontekstima (Davis i sur., 1989.). Postavlja da su namjere ponašanja pojedinca odrednice njihovog stvarnog ponašanja. Namjera ponašanja u

„Teoriji planiranog ponašanja“ funkcija je triju determinanti: stava, subjektivne norme i percipirane kontrole ponašanja. Stav se odnosi na pozitivne ili negativne osjećaje pojedinca o izvođenju ciljanog ponašanja. Teorija planiranog ponašanja predviđa da što pojedinac povoljnije ocjenjuje određeno ponašanje, to je vjerojatnije da će on ili ona namjeravati izvesti to ponašanje (Ajzen, 1987). Subjektivna norma odražava percepciju osobe da većina ljudi koji su joj važni misli da bi trebali ili ne bi trebali oblikovati dotično ponašanje. Što pojedinac više percipira da značajni drugi misle da bi se on ili ona trebao uključiti u ponašanje, to je veća razina motivacije pojedinca da se povezuje s tim drugima (Ajzen & Fishbein, 1977). Jedan od ciljeva rada je uvidjeti koliko ova teorija iskazuje predikciju ponašanja kod dijela naših ispitanika, odnosno djece i mladih koji sudjeluju u istraživanju. Nastojat ćemo usporediti determinante iz teorije s nalazima rezultata iz provedenog istraživanja te donijeti zaključak jesu li stav, subjektivna norma i percipirana kontrola ponašanja uistinu bili prediktori dobrih, ali i loših obrazaca ponašanja kod sudionika istraživanja. Uzeti ćemo u obzir odgovore o samom igranju i internetu (stav), zatim ćemo izvući informacije o tome kako roditelji i odgajatelji, a kako vršnjaci gledaju na igranje video igara i provođenje vremena na internetu te izvući zaključke, a naposljetku uzeti u obzir saznanja o njihovoj percepciji i obrascima ponašanja iz podataka dobivenih razgovorom u fokus grupama.

### *1.5. Korištenje interneta*

Király i suradnici (2020.) naglašavaju kako je važnost informacijske i komunikacijske tehnologije u sadašnjoj krizi još veća nego što je uobičajeno te da su ranjive skupine, gdje spadaju djeca i mladi, izložena riziku razvijanja problematičnih obrazaca upotrebe interneta uslijed pojačanog korištenja (Ajduković i sur., 2020). Prema istraživanju Ajduković i sur. (2020) internet kod kuće ima velika većina osnovnoškolaca, točnije, 93,8% učenika 2. razreda, 97,1% učenika 4. razreda i 97,5% učenika 6. razreda. Što se tiče video igri, brojke su sljedeće: svakodnevno igranje video igara podjednako je zastupljeno u svim dobnim skupinama pa tako u drugom razredu 40,5% učenika, u četvrtom razredu 41,4% učenika te u šestom razredu 36,5% učenika izjavljuje da video igre igra svaki dan. U ovoj aktivnosti u svim dobnim skupinama značajno češće sudjeluju

dječaci od svojih ženskih vršnjakinja Gledajući društvene mreže, učestalost korištenja društvenih mreža očekivano raste s dobi učenika pa tako u drugom razredu osnovne škole društvene mreže svaki dan koristi 35,3% učenika, u četvrtom razredu 49,0% učenika dok u šestom razredu 63,1% učenika društvene mreže koristi svakodnevno (Ajduković i sur., 2020). Što se tiče adolescenata i studenata, prema Državnom zavodu za statistiku (2021) 100% mladih u Hrvatskoj koristi internet. Koriste ga u razne svrhe, prema Vejmelka i sur. (2016) s obzirom na sadržaj online aktivnosti u kojima mladi sudjeluju, pokazalo se kako 63% hrvatskih tinejdžera rabi internet za komunikaciju s prijateljima, 61% za skidanje raznih sadržaja, 47% pretražuje sadržaje za školu i učenje, 42% pretražuje bez posebnoga cilja, 20% rabi za e-poštu, 18% njih kao aplikacije za socijalizaciju, 10% piše blogove, a 9% mladih sudjeluje u raspravama (Buljan Flander, Čosić i Profaca, 2009). Proučavanjem sudjelovanja mladih u online aktivnostima uočavaju značajne spolne razlike, prema kojima adolescenti češće pretražuju web stranice, igraju igre, skidaju filmove, dok adolescentice češće rabe internet za obrazovne i socijalne aktivnosti, poput društvenih mreža i slušanja glazbe (Lenhart i Madden, 2005; prema Vejmelka i sur., 2017). Kao dokaz kontinuiranog rasta, ukupna potrošačka potrošnja u sektoru video igara porasla je s 5,6 milijardi dolara u 2000. na 30,4 milijarde u 2016., pri čemu 95% domova s djecom mlađom od 18 godina posjeduje neki oblik platforme za videoigre (Brand, 2012.; prema Pontes i sur., 2020). Štoviše, broj vrsta i platforme videoigara dramatično su se povećale (Pontes i sur., 2020.), omogućujući video igrama da dosegnu mnogo širu populaciju nego što bi to moglo biti pretpostavljeno. S obzirom na to da nema dovoljno podataka o dobrobitima i pozitivnim stranama video igara kako bi se obuhvatili svi aspekti, potrebno je dodatno ispitivanje kako bi stručnjaci mogli bolje razumjeti problem te pomoći osobama od potrebe. Prema Beranuy i sur. (2013) ovisnost o online igrama relativno je nedovoljno istraženo područje i bilo je nekoliko studija koje ispituju online igrače u postupcima liječenja/smještaja u boravak. Većina istraživanja se bavi temom ovisnosti i negativnim posljedicama prekomjernog korištenja interneta ili povezanosti agresivnosti s igranjem video igara, stoga smo htjeli produbiti uvid u stavove djece i mladih o pozitivnim aspektima i potencijalnoj digitalnoj dobrobiti koja proizlazi iz *online gaminga*.



## **2. Cilj istraživanja i istraživačko pitanje**

CILJ:

Ispitati mišljenje djece u poludnevnom boravku te stručnjaka koji rade sa njima o *online gamingu* s naglaskom na pozitivne aspekte i doprinose digitalnoj dobrobiti njih samih.

ISTRAŽIVAČKO PITANJE:

1. Kako online gaming doprinosi digitalnoj dobrobiti djece i mladih iz perspektive djece i mladih u poludnevnom boravku?
2. Kako online gaming doprinosi digitalnoj dobrobiti djece i mladih u poludnevnim boravcima iz perspektive stručnjaka?

## **3. Uzorkovanje**

### *3.1. Populacija istraživanja*

Populaciju koju smo odabrali smo odabrali iz razloga što želimo steći uvid u aktivnost za koju znamo da veliki broj djece i mladih ispunjava slobodno vrijeme te ponekad i u prekomjernoj količini te bi htjeli dobiti dublji uvid u pozitivne aspekte samih video igara te što one mogu donijeti u obrazovanju/edukaciji te na koji način da mi kao stručnjaci donosimo odluke vezane za tu aktivnost. Stoga smo s obzirom na dostupnost (suradnja mentorice s Centrom za sigurniji internet koji su povezani s projektom “Legosi u centru”) te dobrovoljnost koja je potvrđena, odabrali djecu i mlade koji su u poludnevnom boravku povezanih s njima.

Ciljana skupina korisnika obuhvaćenih aktivnostima su djeca i mladi s problemima u ponašanju i maloljetni počinitelji kaznenih dijela osnovnoškolske (7 – 14 godina) i srednjoškolske dobi (14 – 18 godina). Isti su skupina djece koja su u riziku te koriste usluge poludnevnog boravka u “Centru za nestalu i zlostavljaju djecu” te kod njih postoji prethodno identificirana problematična upotreba interneta. Također, stručnjaci koji su zaposleni i rade s djecom u “Centru za nestalu i zlostavljaju djecu”, a koji je

vodeća organizacija koja djeluje već više od deset godina u području zaštite djece od zlostavljanja i seksualnog iskorištavanja putem interneta.

Sudjelovalo je sedmero djece/mladih iz poludnevnog boravka Osijek te troje djece/mladih iz poludnevnog boravka u Slavonskom brodu i troje iz poludnevnog boravka u Vinkovcima. Kod stručnjaka, svi su zaposleni u Centru za nestalu i zlostavljaju djecu u Osijeku. Četvero je zaposleno u glavnom uredu u Osijeku, dok je ostalih šest zaposleno u drugim podružnicama Centra za nestalu i zlostavljaju djecu koje pružaju usluge poludnevnog boravka za djecu s problemima u ponašanju. U uzorku imamo sedam psihologa, jednog socijalnog radnika, jedan odgajatelj i jedan profesor hrvatskog jezika i književnosti. Od deset sudionika, osam sudionika su osobe ženskog spola, a dva sudionika su muškog spola. Raspon godina ispitanika je od 26 do 38 godina (srednja vrijednost= 30,6 godina). Trinaest djece/mladih je sudjelovalo u istraživanju, od toga je šest osoba ženskog spola, a sedam osoba muškog spola. Raspon godina je od 10 do 19 godina (srednja vrijednost=14,5 godina).

### *3.2. Metoda prikupljanja podataka*

Istraživački pristup koji smo odabrali za izradu diplomskog rada je kvalitativno istraživanje. Prema Milasu (2009.) kvalitativni pristup proučava fenomene u njihovu prirodnom okruženju, nastojeći im dati smisao i protumačiti ih sukladno značenju koje im pridaju ljudi. Kvalitativne metode se temelje na analizi tekstualne građe nastale na temelju osobnih iskustava, životnih priča, pojedinačnih i skupnih intervjuja, opažanja i svih drugih dokumenata koji opisuju podjednako svakodnevne i izuzetne trenutke značajne za život pojedinca. Metode koje odgovaraju mogućnostima ispitivanja populacije vezano za istraživanje pojedinih aspekata „online gaminga“ više idu prema kvalitativnima s obzirom da je tema vrlo moderna i ne pronalazimo ju u većini dobnih skupina te je iz tog razloga nepovoljno uopćavanje na populaciju. Postoji niz teorija koje predviđaju i opisuju utjecaj online komunikacije na društvene interakcije i razvoj prijateljstva. Dok neki pretpostavljaju negativne posljedice takve komunikacije jer ljudi provode manje vremena licem u lice s postojećim prijateljima (Nie, 2016.; prema Mittman i sur., 2022), drugi tvrde

da su prijateljstva čvršća zbog dodatnog vremena provedenog na internetu (u kontaktu) s prijateljima, jačanje društvene povezanosti, pripadnosti i posljedično dobrobiti (Bourgeois i sur., 2014.; prema Mittman i sur., 2022.)

Metoda prikupljanja podataka koja je odabrana za ovo istraživanje je metoda fokus grupe. Fokus grupa je 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 (Milas, 2009). Kvalitativnim metodama istraživanjima prikupljamo informacije o vrijednostima, vjerovanjima i motivima koji su u podlozi određenih ponašanja, a fokusna grupa ima kao ključnu zadaću spoznati dublji motiv koji se nalazi iza racionalne evaluacije određene teme te pridonijeti boljem razumijevanju podloge pojedinčevog, ali i grupnog stava, mišljenja i vjerovanja (Paradžik i sur., 2018). U fokus grupama sudionike se želi potaknuti na slobodno iznošenje vlastitih mišljenja i stavova. Odabrali smo fokus grupe iz više razloga, a to su: ušteda vremena, ekonomski isplativije, mogućnost dijeljenja mišljenja odnosno neslaganja te poticanja rasprave uz argumentiranje. Prema Benković i Skoko (2009) fokus grupama dobivamo odgovor na pitanje zašto, a ne koliko. One nam omogućuju da rekonstruiramo spektar stavova prema nekom pitanju, splet motiva koje ljudi imaju, strukture modela racionalizacije određenih odluka ili stavova, vezu između različitih tema koje možda na prvi pogled ne izgledaju povezano itd. A to je točno ono što smo htjeli, produbiti spoznaje iz dvije perspektive kako bi socijalni radnici i ostali stručnjaci pa i roditelji bolje razumjeli igranje video igara i kako bi pokušali iskoristiti internet i video igre u terapijske i/ili edukativne svrhe. Uz navedene prednosti, fokus grupe imaju i svoje nedostatke. Jedan od nedostataka je relativno mali broj ispitanika. Prema Paradžik i sur. (2018.) uzorak sudionika u fokusnim grupama često je prigodan samim time što sudionici koji su pristali na istraživanje za koje su odvojili vrijeme i došli na ispitivanje, mogu pokazivati i bolju motiviranost (prema Đurić, 2005). Nedostatak je činjenica da neke osobe neće htjeti sudjelovati u diskusiji (na primjer sramežljivi, manje samopouzdana i slično). Moderator ima bitnu ulogu u fokusnoj grupi, ali također ima slabiju kontrolu nad interakcijom u grupi što može biti nedostatak. Potencijalni nedostatak može biti nedovoljno poznavanje moderatora grupne dinamike

zbog čega se može dogoditi da određeni ispitanici dominiraju grupom i nameću se, a ostali se povlače i ne iznose svoje stavove, mišljenja, vjerovanja.

### *3.3. Strategija uzorkovanja*

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 s temom i ciljem rada. Temeljni kriterij odabira sudionika kod djece/mladih je korištenje usluge poludnevnog boravka te prethodna procjena rizika problematične upotrebe interneta, a za stručnjake iskustvo rada s djecom kod kojih je prepoznato problematično igranje videoigara.

### *3.4. Način provedbe istraživanja*

Istraživanje smo započeli pribavljanjem pristanka od strane roditelja djece do kojih smo došli putem suradnje mentorice ovog rada sa stručnjacima iz Osijeka koji su u kontaktu s roditeljima djece u poludnevnom boravku, nakon toga dobili smo pristanak stručnjaka za sudjelovanje odnosno suglasnosti za provođenje istraživanja od predsjednika udruge Centar za nestalu i zlostavljaju djeću. Kontaktom s organizatoricom skupa djece i mladih u Kopačkom ritu smo dogovorili termin dolaska i provođenja fokus grupa s djecom/mladima. Nakon toga, putem e-maila, stupili smo u kontakt sa stručnom radnicom Centra kako bismo dogovorili termine *online* fokus grupa. Termin provođenja je srpanj 2022' godine za sve četiri fokus grupe.. Provedene su 4 grupe, s korisnicima poludnevnog boravka su provedene dvije fokus grupe te dvije sa stručnjacima koji rade u poludnevnom boravku. S korisnicima poludnevnog boravka su održane uživo, jedna u Osijeku, a druga u Kopačkom ritu. Snimane su diktafonom te transkriptirane u Word. U prvoj fokus grupi provedenoj u Osijeku je bilo 7 sudionika, a u Kopačkom ritu je imala 6 sudionika. Što se tiče stručnjaka, obje fokus grupe su vođene online preko aplikacije Google Meet, sudjelovalo je 10 sudionika, u svakoj po 5. Razlog odabira online formata je geografska udaljenost sudionika te je iz tog razloga bilo ekonomičnije i jednostavnije organizirati grupe online.

### 3.5. Mjerni instrumenti

Kao mjerni instrument koristili smo set pitanja za fokus grupe, početno s osnovnim demografskim pitanjima te smo postepeno prelazili prema kompleksnim pitanjima koja otvaraju nova potpitanja i raspravu. Važno je naglasiti da smo postavljali pitanja za pozitivne i negativne aspekte „online gaminga“ i korištenja interneta kako bismo dobili širu sliku te „sakrili“ istraživačko pitanje na koje tražimo odgovor. Ovdje ćemo navesti par primjera;

Pitanja iz protokola za djecu:

- *Koji tip igara igraš na računalu ili internetu?*
- *Koliko sati dnevno provodiš igrajući igre na računalu ili internetu?*
- *Što je pozitivno kod igranja igara online i na računalu?*
- *Kako na tvoje igranje igara reagiraju tvoji roditelji i koliko su oni upoznati s načinom na koji provodiš vrijeme dok si na internetu?*

Pitanja iz protokola za stručnjake:

- *Što smatrate doprinosima kod gaminga djece predškolske i školske dobi?*
- *Na koji način bi se po Vama trebala koristiti tehnologija u školama?*
- *Ima li nešto što ste zamijetili da je korisno kod igranja igrica/korištenja internetom?*

Protokol pitanja je bio osnovan pod tipom polustrukturirane forme, tako da je omogućio postavljanje potpitanja te smo dopustili minimalna skretanja s teme kako bi dobili više informacija i pokušali potaknuti raspravu.

### 3.6. Obrada podataka

Za obradu podataka smo koristili tematsku analizu transkripta provedenih fokus grupa. Analiza rezultata uključuje prikupljanje dojmova, pažljivu analizu seta transkripta i kodiranje svake grupe. Tematsku analizu možemo definirati kao metodu identifikacije, analize i izvještavanja o uzorcima (temama) među prikupljenim podacima. Pomoću

tematske analize podatke možemo organizirati i detaljno opisati, a zatim možemo interpretirati aspekte različitih istraživanih tema (Braun i Clarke, 2006.; prema Vejmelka i Sabolić, 2015). Kodiranje u kvalitativnom istraživanju omogućuje istraživačima identificiranje, organiziranje i izgradnju teorije. Tematska analiza omogućuje detaljan opis podataka što istraživaču i čitatelju omogućuje stjecanje dojma o dominantnim i relevantnim temama koje proizlaze iz prikupljenih podataka pri čemu se najčešće koristi s ciljem istraživanja i/ili iskustava. Za svako tematsko područje analize, odnosno istraživačko pitanje definirane su specifične teme, dok su za svaku temu postupkom kodiranja utvrđene odgovarajuće kategorije po standardnoj metodologiji (Braun i Clarke, 2006.; prema Vejmelka i Sabolić, 2015). Svaka faza procesa kodiranja progresivno integrira novonastale teme stečene tijekom prikupljanja podataka i kontinuirano usavršava teme koje kulminiraju u razvoju teorije i stvaranju značenja (Williams i Moser, 2019). Uzevši u obzir dosadašnje rezultate istraživanja o doprinosima „online gaminga“ stvorili smo stupnjevanje rezultata kod/potkategorija/kategorija/ tema. Dakle, kodirali smo podudarne izjave sudionika kako bi došli do potkategorija, srodne potkategorije smo svrstali u kategorije koje odgovaraju na temu istraživačkog pitanja.

### *3.7. Etička načela*

Prije početka istraživanja, potrebno je prikupiti potrebne pristanke i odobrenja. S obzirom da se dio istraživanja odnose na djecu, pridržavali smo se Etičkog kodeksa istraživanja s djecom (Ajduković i Keresteš, 2020). Prvenstveno trebamo dobiti odobrenje za provođenje istraživanja od ravnatelja ustanove što je u našem slučaju Centar za nestalu i zlostavljanu djecu te Pravni fakultet – Studijski centar socijalnog rada. Kada smo dobili odobrenje, trebali smo prikupiti informirani pristanak svih ispitanika da dobrovoljno sudjeluju u samom istraživanju (pismena suglasnost). Za djecu mlađu od 14 godina potreban nam je i pristanak roditelja ili skrbnika za koje smo zamolili zaposlenike Centra da prikupe kako bismo roditeljima osigurali anonimnost. Potrebno je svim sudionicima, kao i roditeljima sudionika iznijeti detalje i objasniti im cilj, svrhu i istraživanja i način provedbe te treba jasno objasniti na koji način će se čuvati podaci koje su oni iznijeli. Za djecu je važno da im na prikladan i njima jasan način približimo cilj i svrhu istraživanja.

Također, mjerni instrument, odnosno pitanja fokus grupa su prilagođena dobi, sposobnostima i zrelosti djeteta. Svim ispitanicima osigurali smo anonimnost i povjerljivost podataka. Tijekom obrade podataka, kako bi se osigurala anonimnost, podaci nisu obrađivani individualno već na razini grupe te informacije o sudionicima fokus grupa su dostupni samo istraživačima. Prikupljeni podaci su dostupni samo istraživačima i bit će pohranjeni na računalima istraživača. Sudionike smo upoznali s načelom dobrovoljnosti, odnosno, mogućnosti da u bilo kojem trenutku odustanu od istraživanja, čak i nakon prikupljanja podataka.

#### 4. Rezultati i rasprava

Na početku ćemo prikazati analizu dobivenih podataka podijeljenu na dva istraživačka pitanja. U nastavku ćemo prikazivati podatke od strane djece koje ćemo označavati sa slovom D, a izjave stručnjaka sa slovom S kako bi olakšali raspoznavanje izjava i osigurali potpunu anonimnost.

Tablica 4.1 Rezultati provedenih fokus grupa s djecom

POJAM/KOD	KATEGORIJA	TEMA
Dodatno učenje stranog jezika	Doprinosi edukaciji djece	Doprinosi „online gaminga“
Internet u edukativne svrhe		
Poboljšava refleksije	Doprinos kognitivnom razvoju djece	
Potiče logičko razmišljanje		
Pozitivan doprinos komunikaciji	Doprinos razvoju socijalnih vještina	
Olakšava upoznavanje s vršnjacima		
Poticanje timskog rada		

Tablica 4.2 Rezultati provedenih fokus grupa sa stručnjacima

POJAM/KOD	KATEGORIJA	TEMA
Dodatno učenje stranog jezika	Doprinosi edukaciji djece	Doprinosi „online gaminga“
Edukativna uloga video igara		
Terapijska uloga video igara	Doprinos kognitivnom razvoju djece	
Poboljšanje percepcije i orijentacije		
Povezivanje s vršnjacima i poboljšana komunikacija	Doprinosi razvoju socijalnih vještina	
Poticanje timskog rada		

U nedavno objavljenoj meta-analizi (prema Uttal i sur., 2013.) zaključili su da se prostorne vještine poboljšavaju izvedeno iz reprodukcije komercijalno dostupnog pucačkih video igri te da su usporedive s učincima formalnih (srednje škole i na sveučilišnoj razini) tečajeva usmjerenih na njihovo poboljšanje iste vještine. Nadalje, ova nedavna meta-analiza je to pokazala prostorne vještine mogu se uvježbavati pomoću videoigara u relativno kratkom razdoblju, da te prednosti obuke traju tijekom duljeg vremenskog razdoblja, i što je ključno, da se te vještine prenose na druge prostorne zadatke izvan konteksta videoigre. Ove studije obuke imaju kritične implikacije za obrazovanje i razvoj karijere (Granic i sur., 2014). Prema našim sudionicima (tablica 4.1.) D2: „Možemo naučiti mnogo novih stvari, možemo savladati lakši pristup bilo čemu, snalaženje“ te (tablica 4.2.) S3: „Pa ja bi općenito rekla učenje, generalno. Nešto što je pozitivna strana i igranja igrice i općenito. Učenje u smislu novih pojmova.“ Prema Wouters i sur. (2013) korištenje ozbiljnih videoigara se posebno preporučuje u školskom kontekstu za učenje stranog jezika, gdje su efekti najsnažniji. Naime, dinamični vidni prikazi dovode do boljeg kodiranja značenja i interpretacije stranih riječi. Osim toga, igre pomažu učenicima u vježbanju jezika na autentičan i zabavan način (Martinčević i Vranić,



2019). Tijekom razgovora sa sudionicima bilo je puno komentara o učenju i lakšem savladavanju engleskog jezika uz igranje video igara kao npr. D3: *“ Ali mi je igranje igrice dosta pomoglo kod stranih jezika, engleski mi je puno bolji s obzirom da su sve igrice na engleskom.”* te se i stručnjaci slažu S2: *“..bolje razumijevanje engleskog jezika, bolje poznavanje rada na računalu općenito..”* Dakle, doprinos lakšeg i bržeg učenja globalno prihvaćenog stranog jezika je svakako pozitivan doprinos igranja video igrica i korištenja interneta općenito. Čak neki navode i kako je bolje od trenutnog načina učenja u sustavu obrazovanja kakvog ga poznajemo. Gee (2003.), lingvist i kognitivni znanstvenik artikulirao je 36 principa učenja koje dobre igre (većinom MMORPG) utjelovljuju, a mnoge učionice nemaju. Također je raspravljao o načinima na koje bi video igre mogle biti bolje za akademsku izvedbu učenika nego tradicionalne metode poučavanja. Aldrich (2004.) usredotočio se na obrazovne prednosti simulacija, pa je čak napravio i simulaciju pomoći igračima da razviju tradicionalno tešku vještinu za poučavanje, a to je vodstvo, a Steinkuehler (2004.) je otkrio učenje kroz oblik stažiranja koje se događa u masovnim online igrama s ulogama za više igrača (Wagner, 2008).

Uz navedeno, očito je kako igranje video igara utječe na osobu koja igra kako pozitivno pa tako i negativno. Među ostalim, primijetili smo izjave sudionika koje ukazuju na biološke promjene koje su pozitivne, a proizlaze od igranja i korištenja internetom. D1: *“Pa mislim da od igrice, to znam po sebi, rekla bi refleksi, stvarno se vježbaju refleksi, također logika, često ju moraš koristiti za rješavanje nekih zadataka u igricama..”*. Stručnjaci uz reflekse navode i poboljšanu prostornu orijentaciju te percepciju, S1: *“ja bi još spomenuo vidnu percepciju, mislim da se to izoštrava, i vrijeme reakcije djeci postaje kraće..”*. Ukazuje se kako zadaci u igrama i vještina koja je potrebna za njihovo prolaženje pomažu i u realnom svijetu. Pristalice računalnih igrica i videoigara koje ističu njihove pozitivne strane, naglašavaju svijet mašte i nebrojenih mogućnosti, te kako one poboljšavaju brzinu, koncentraciju, usredotočenost, potiču misaone procese, asocijativno i hipotetičko mišljenje, pospješuju koordinaciju pokreta (Laniado, Pietra, 2005.;; prema Bilić i sur., 2010.), navedene pozitivne strane spominju i sudionici našeg istraživanja naprimjer D6: *„Pomaže za razvijanje refleksa i moždanih vijuga..”* i S4: *„mislim da*

*izoštravaju sva osjetila.*“ U video igrama se forsiraju brze izmjene kadrova, montažne izmjene, promjene kuta kamere, zumiranja, te iznenadni zvukovi. Sve to potiče lučenje adrenalina koji u organizmu pokreće reakcije borbe ili bijega, te aktivira amigdalnu, dio limbičkog sustava, koji je zadužen za prepoznavanje opasnosti i reakcije tijela. Za vrijeme igranja primarne emocije potiču i lučenje hormona endorfina i dopamina. (Brčić, 2020). I drugi autori ističu pozitivne utjecaje na proširivanje kognitivnih sposobnosti uključujući pažnju, pamćenje i kontrolu (Boot i sur. 2008). Često se navodi da videoigrama igrači razvijaju različite sposobnosti: koordinaciju ruka – oko, odnosno usklađivanje osjetila i motorike, općenito koordinaciju pokreta, oštrinu vida, prostornu orijentaciju, pa čak i inteligenciju (Loton, 2007.; prema Bilić i sur., 2010). Njihovo igranje obično zahtijeva pamćenje upravljačkih shema, prilagodbu na promjene u izazovima te donošenje brzih odluka. Neke igre zahtijevaju koordinaciju pokreta ruku i oči. Brzina kojom igrači djeluju utječe na njihovu izvedbu. Igrači koji su motivirani napredovati ili pobijediti moraju se angažirati u brznoj obradi informacija. Iako različite videoigre stavljaju naglasak na uvježbavanje drugačijih vještina, zajednička je karakteristika svih videoigara pamćenja pravila. Navedene karakteristike sugeriraju kako bi igranje trebalo pozitivno utjecati na pamćenje, donošenje odluka, brzinu i motornu koordinaciju (Green i Bavelier, 2008.; prema Martinčević i Vranić, 2019). Usporedbom neigrača s igračima akcijskih videoigara utvrdili su bolji rezultat igrača u svim mjerama pažnje. Igranje akcijskih videoigara ima značajne efekte ne samo na pažnju, već i na vidnu oštrinu, osjetljivost na kontrast, sposobnost praćenja većeg broja brzopokretnih objekata vidno kratkoročno pamćenje radno pamćenje, mentalnu fleksibilnost) te brzo donošenje odluka (Green, Pouget i Bavelier, 2010.; prema Strobach i Karbach, 2016).

Postoje aplikacije i video igre koje su stvorene i/ili su praktične za korištenje u terapijske svrhe. Naprimjer *Minecraft* prostor omogućava lakšu komunikaciju među osobama s poremećajem autističnog spektra. Ne trebaju se suočiti s poteškoćama povezanim s interakcijom licem u lice koja zahtijeva neverbalne socijalne znakove kao što su kontakt očima, izraz lica i geste (Mu i Sin, 2018.; prema Mazurek, Engelhardt & Clark, 2015). Imali su i stručnjaci primjer poput *S2: “ aplikacija za mentalno zdravlje, to*

*sam znala recimo dati N, ali najviše ICT AAC, oni imaju najveći izbor tih aplikacija čak i za djecu s problemima u komunikaciji...“; S1: „Ja sam tad u boravku imao instaliran Roblox i Minecraft, to su nekakve igrice koje dosta pomažu djeci, prema nekim mojim saznanjima, s ADHD-om.“* Osim navedenoga, objasnili su kako je u ekstremnim slučajevima pomoglo imati dostupno alate za korištenje video igara te da su zamijetili kako djeca, koja imaju povišenu anksioznost i sramežljive su prirode, u igri komuniciraju puno bolje nego tijekom kontakta licem u lice.

U video igrama nema kritike niti bilo kakve klasifikacije. Razlike u spolu, dobi, rasi, te vjeri nisu bitne. Jedino što je važno je koliko se pridonosi zajedničkom cilju u video igri. Međutim, u svakodnevnom životu djeca se često osjećaju odbačenima, manje vrijednima ili nesposobnima zbog učestalih kritika roditelja, učitelja ili vršnjaka (Brčić, 2020). Prema izjavama sudionika, ukazali su kako igranje pozitivno utječe na **komunikaciju**; prema stručnjacima S5: *“Mislim da su možda općenito otvoreniji za to neko pristupanje ljudima.“* te prema djeci D5: *„...pomaže u razgovoru s nepoznatim ljudima jer u igricama pričamo da ni ne znamo s kim..“*, **upoznavanje s vršnjacima** D10: *“Ja sam upoznao jednu curu u igrici isto imam prijateljicu..“*; L: *“ja imam prijateljicu iz Zagreba s kojom stalno igram i sad smo team; stručnjaci također prenose kako ih igranje video igara povezuje pa i budi ponos u njima, naprimjer S1: “baš se vidi da im bude jako drago i da im poraste zadovoljstvo kad ih ovi stariji dečki pozovu da s njima igraju neke igrice“*, stručnjaci sudionici istraživanja smatraju kako *online gaming* pozitivno osposobljava djecu i mlade na **timski rad** S3: *„Ja bi nadodala timski rad. onda se oni tako dogovaraju, osjećaj kako se funkcionira u timu..“* Djeca i mladi svakodnevno koriste moderne tehnologije, a virtualna komunikacija je za ovu dobnu skupinu sve prisutniji oblik komunikacije. Način korištenja modernih tehnologija neupitno mijenja način provođenja vremena djece tijekom odrastanja, a aktualna situacija COVID 19 pandemijom dodatno naglašava važnost dječje dobrobiti u digitalnom okruženju, s obzirom da su se mnoge aktivnosti ubrzano i neplanirano „preselile“ u online oblik (Ajduković i sur., 2020). Također, Barr (2007) je izjavio da igranje komercijalnih

videoigara može imati pozitivan učinak na sposobnost komunikacije, prilagodljivost i snalažljivost kod odraslih učenika (Long, 2019).

Čini se da igrači stječu važne prosocijalne vještine kada igraju igre koje su posebno dizajnirane za nagraditi učinkovitu suradnju, podršku i ponašanja koja pomažu (prema Ewoldsen i sur., 2012). Jedno istraživanje koje je saželo međunarodni dokazi iz korelacijskih, longitudinalnih i eksperimentalne studije otkrile su da reprodukcija prosocijalnog videa igre dosljedno povezane s, ili predviđenim, prosocijalnim ponašanjem (prema Gentile i sur., 2009). Točnije, igranje prosocijalne igre dovele su do uzročnih, kratkoročnih učinaka na "pomažuća" ponašanja, a pronađeni su i longitudinalni učinci, u da su djeca koja su igrala više prosocijalnih igara na početkom školske godine vjerojatnije je da će izlagati korisna ponašanja kasnije te godine (Granic i sur., 2014).

Osim navedenih rezultata, bilo je još podudarnih odgovora koje ćemo navesti ovdje. Vezano za fokus grupe provedene s djecom/mladima, sudjelovalo je 13 osoba, od toga 6 osoba ženskog spola, zanimljivo je kako one u većini ne igraju toliko video igre već najviše vremena provode na društvenim mrežama: D8: “*Paaa Instagram, Tik tok*”; D9: “*Tik tok da, Snapchat i tako to*”. No, isti sudionici nisu bili voljni dijeliti više informacija o aktivnosti na društvenim mrežama, ali su spomenuli kako prate par „kanala“ u kojima se dijele savjeti te uče trikovi; D8: *imaju tu kao stranicu na Instagramu koja se zove trikovi o matematici kako se naprimjer rješavaju matematički zadaci*. Rezultati istraživanja koje su proveli Vejmelka, Strabić i Jazvo (2016) pokazuju kako postoje spolne razlike u aktivnostima u kojima mladi sudjeluju na internetu. Naime, djevojke provode više vremena na internetu od mladića na društvenim mrežama, u slušanju glazbe, razmjeni instant poruka, pretraživanju informacija za pisanje domaćih zadaća i medicinskih informacija te u kupovini. S druge strane, adolescenti značajno više od adolescentica provode vrijeme u igranju online igara, pretraživanju sadržaja za odrasle, online kockanju, na chatu i internetskim forumima. Možemo vidjeti da su rezultati fokus grupe u skladu s navedenim istraživanjem prije 6 godina.

Uzevši u obzir subjektivnu normu prije spomenute Teorije planiranog ponašanja, a to je norma koja odražava percepciju osobe da većina ljudi koji su joj važni misli da bi trebali ili ne bi trebali oblikovati dotično ponašanje. Što pojedinac više percipira da značajni drugi misle da bi se on ili ona trebao uključiti u ponašanje, to je veća razina motivacije pojedinca da se povezuje s tim drugima (Ajzen & Fishbein, 1977). Ovdje možemo iščitati kako bi stav obitelji te stav i podudarnost prijatelja s njima i njihovim online aktivnostima trebala jasno utjecati na motivaciju i oblik ponašanja tijekom igranja video igara ili provođenja vremena na internetu. Spomenuti ćemo neke od izjava sudionika; D7: *“Ja sam upoznao jednu curu u igrici CS, ona je živjela u Pleternici i sad se znamo uživo i sve.”*; D2: *„Ja u World of Tanks, isto imam prijateljicu iz Zagreba s kojom stalno igram i sad smo team.”*; D6: *Upoznaš puno ljudi, ja bi htio napraviti kao neku sobu za trening igranja u kojoj su naprimjer Srbija, Bosna i Hrvatska pa da se tako družimo.* Očito je, kako povezuju igranje s druženjem s vršnjacima te čak žele otvoriti nove mogućnosti *online* upoznavanja i druženja tijekom same igre. Nasuprot potpori i ugodi u razgovoru sa sudionicima kada su tema bili prijatelji i vršnjaci s kojima igraju igrice, roditeljska strana se razlikuje; neki od primjera iz tablice 4.1.: D8: *„Meni mama kaže da sam previše na mobitelu pa mi se prijete da će mi uzeti mobitel“*., D1: *„Meni tata kaže kako se gubi doticaj s okolinom, da utječe loše na komunikaciju tj. da se gubi doticaj s govorom.”* Dakle, dolazi do sukoba interesa između roditelja i djeteta što je potencijalni razlog manjkavosti odgovora na pojedina pitanja ili nelagoda oko iznošenja informacija. Smatram kako je vrlo teško dostići „zlatnu sredinu“ no može se uočiti kako je disbalans među potporom roditelja i prijatelja vrlo velik te bi bilo poželjno da roditelji imaju više razumijevanja, a prijatelji da ponekad usmjeravaju motivaciju na ostale stvari (npr. škola, fizička aktivnost).

Svakako treba navesti kako je tijekom provođenja fokus grupa s djecom i mladima bilo pitanja na koja nismo dobili odgovor ili je isti bio beskoristan za analizu. To je očekivan rezultat s obzirom na činjenicu da su u grupi bili sudionici različitih godišta koji se svi međusobno poznaju, a što često utječe na manjak informacija koje žele podijeliti pred skupinom. Prema Powell (1996) kaže kako je najbolje izabrati neutralnu lokaciju

kako bi se izbjegle bilo kakve asocijacije (bilo negativne ili pozitivne) vezane uz određeno mjesto, što jesmo ispunili s provođenjem druge fokus grupe, no prva se odvila u objektu njihovog polu dnevnog boravka te su u drugoj sobi bili njihovi odgajatelji što je potencijalno igralo ulogu kod otkrivanja novih informacija za koje grupa/odgajatelji ne znaju. Veoma je značajno saznanje o kojim pitanjima te prilikom kojih reakcija okoline su sudionici prestali pričati ili se nakon međusobnih pogleda nitko ni ne javi odgovoriti. Mišljenja sam kako bi bilo poželjno provesti intervju jedan na jedan ili fokus grupu u neutralnom okruženju bez prisustva odgajatelja te pokušati „sakriti“ cilj istraživanja odnosno produbiti trajanje i količinu pitanja kako bi sakupili dovoljno sadržaja za donošenje zaključaka u analizi. Tijekom provođenja fokus grupe primijetio se određeni pritisak vršnjaka u smislu da su određeni sudionici podsmijehom ili kratkim komentarama utjecali na izjave drugih odnosno šutnju. Zatim, smatram kako bi poželjna grupa za ispitivanje ove teme bila srednjoškolska zbog opširnijih odgovora te svakako više razumijevanja srži negativnih odnosno pozitivnih strana određenog konstrukta poput „online gaminga“. Uz provedbu kvantitativnog oblika ovakve tipologije istraživanja što se tiče cilja i istraživačkog pitanja što je potrebno kako bi se rezultati donekle mogli uopćiti, tijekom rada u ovom području, zaintrigirao me pojam uronjenosti u virtualni svijet (engl. immersion) koji se danas prepoznaje i među igračima videoigara i među znanstvenicima (Piasecki, 2014.; prema Labaš i sur., 2018.), no te dvije zajednice još uvijek nisu suglasne oko značenja pojma i odlučujućih čimbenika koji utječu na njega. Prema istraživanjima, uronjenost u virtualni svijet ili virtualnu stvarnost je razina sudjelovanja u igri pri čemu se na prvoj razini igraču privuče pažnja (engl. engagement), na drugoj razini je zaokupljen igrom (engl. engrossment), a na zadnjoj, trećoj razini je potpuno uronjen u virtualni svijet (engl. total immersion) (Brown i Cairns, 2004.; prema Slivar i sur., 2014). Fenomenom uronjenosti također su se bavili Timothy Sanders i Paul Cairns (2010.) koji su proučavali utječe li uronjenost zaista na psihološku percepciju prolaznosti vremena kod ljudi, pri čemu su uronjenost definirali kao dojam bivanja u igri - pojavu pri kojoj su misli, pažnja i ciljevi osobe usmjereni isključivo na svijet u igri i okolnosti vezane za igru, a nisu usmjereni ni na što drugo, kao na primjer na ono što se događa u prostoriji u kojoj se nalaze (Slivar i sur., 2014). Uzevši u obzir dobivene

rezultate, kategorije odgovora naših sudionika se podudaraju sa srodnim istraživanjima, no potrebno je provesti istraživanje na većem broju sudionika u kvantitativnom i kvalitativnom obliku kako bismo dobili jasan uvid u mišljenje o digitalnoj dobrobiti igranja video igara kod stručnjaka koji rade s djecom te same djece. Kada bi školstvo i osobe odgovorne za obrazovni kurikulum uzele u obzir i iskoristile potpuni potencijal interneta odnosno video igri, mlađe generacije bi imale veće šanse za uspjeh kada uđu u radni pogon s obzirom na naučene vještine komuniciranja, prostorne orijentacije, visoku razinu znanja engleskog jezika te osnove programiranja.

## 5. Zaključak

Empirijski dokazi sugeriraju učenje temeljeno na igri („Game based learning“) kao potencijalno zanimljiv oblik suvremenog učenja. Prema Wouters i sur. (2013) korištenje ozbiljnih videoigara se posebno preporučuje u školskom kontekstu za učenje stranog jezika, gdje su efekti naj snažniji. Pristalice računalnih igrica i videoigara koje ističu njihove pozitivne strane, naglašavaju svijet mašte i nebrojenih mogućnosti, te kako one poboljšavaju brzinu, koncentraciju, usredotočenost, potiču misaone procese, asocijativno i hipotetičko mišljenje, pospješuju koordinaciju pokreta (Laniado, Pietra, 2005.; prema Bilić i sur., 2010.), poput mišljenja stručnjaka u istraživanju koji navode *S1*: „Pomaže za razvijanje refleksa i moždanih vijuga..“ i *S4*: „mislim da izoštravaju sva osjetila..“ U video igrama nema kritike niti bilo kakve klasifikacije. Razlike u spolu, dobi, rasi, te vjeri nisu bitne. Jedino što je važno je koliko se pridonosi zajedničkom cilju u video igri. Čini se da igrači stječu važne prosocijalne vještine kada igraju igre koje su posebno dizajnirane za nagraditi učinkovitu suradnju, podršku i ponašanja koja pomažu (Ewoldsen i sur., 2012.; prema Granic i sur., 2014). Prema izjavama sudionika, ukazali su kako igranje pozitivno utječe na komunikaciju, upoznavanje s vršnjacima i timski rad. Postoje aplikacije i video igre koje su stvorene i/ili su praktične za korištenje u terapijske svrhe, naprimjer *Roblox* i *Minecraft*. Iako različite videoigre stavljaju naglasak na uvježbavanje drugačijih vještina, zajednička je karakteristika svih videoigara pamćenja pravila.

Navedene karakteristike sugeriraju kako bi igranje trebalo pozitivno utjecati na pamćenje, donošenje odluka, brzinu i motornu koordinaciju (Martinčević i Vranić, 2019.; prema Green i Bavelier, 2008). Igranje akcijskih videoigara ima značajne efekte ne samo na pažnju, već i na vidnu oštrinu, osjetljivost na kontrast, sposobnost praćenja većeg broja brzopokretnih objekata vidno kratkoročno pamćenje radno pamćenje, mentalnu fleksibilnost) te brzo donošenje odluka (Strobach i Karbach, 2016.; prema Green, Pouget i Bavelier, 2010).

Može se uočiti disbalans među potporom roditelja i prijatelja vrlo velik te bi bilo poželjno da roditelji imaju više razumijevanja, a prijatelji da ponekad usmjeravaju motivaciju na ostale stvari poput obrazovanja i fizičkih aktivnosti. Jedan od sljedećih ciljeva je svakako podići svijest o „online gamingu“ kako bi počeli prepoznavati pozitivne aspekte gaminga i razne mogućnosti i prednosti koje nudi.



## 6. Literatura:

1. Ajduković, M., Rajhvajn Bulat, L., Sušac, N., Vejmelka L. (2020). Subjektivna dobrobit djece u Hrvatskoj. *Ured UNICEF-a za Hrvatsku*, dostupno na [www.unicef.org](http://www.unicef.org)
2. Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational behavior and human decision processes*, 50(2), 179-211.
3. Ajzen, I., & Fishbein, M. (1977). Attitude-behavior relations: A theoretical analysis and review of empirical research. *Psychological bulletin*, 84(5), 888.
4. Ajzen, I., & Madden, T. J. (1986). Prediction of goal-directed behavior: Attitudes, intentions, and perceived behavioral control. *Journal of experimental social psychology*, 22(5), 453-474.
5. Armitage, C. J., & Conner, M. (2001). Efficacy of the theory of planned behaviour: A meta-analytic review. *British journal of social psychology*, 40(4), 471-499.
6. Alawajee, O., & Delafield-Butt, J. (2021). Minecraft in education benefits learning and social engagement. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 11(4), 19-56.
7. Beranuy, M., Carbonell, X., & Griffiths, M. D. (2013). A qualitative analysis of online gaming addicts in treatment. *International journal of mental health and addiction*, 11(2), 149-161.
8. Bilić, V., Gjučić, D., & Kirinić, G. (2010). Mogući učinci igranja računalnih igrica i videoigara na djecu i adolescente. *Napredak: časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju*, 151(2), 195-213.
9. Basak, C., Boot, W. R., Voss, M. W., & Kramer, A. F. (2008). Can training in a real-time strategy video game attenuate cognitive decline in older adults?. *Psychology and aging*, 23(4), 765.
10. Brčić, I. (2020). Utjecaj video igara na djecu. In *medias res: časopis filozofije medija*, 9(17), 2669-2684.
11. Davis, F., Bagozzi, R., & Warshaw, P. (1989). User acceptance of computer technology: A comparison of two theoretical models. *Management Science*, 35, 982–1003.

12. Dickey, M. D. (2007). Game design and learning: A conjectural analysis of how massively multiple online role-playing games (MMORPGs) foster intrinsic motivation. *Educational Technology Research and Development*, 55(3), 253-273.
13. Državni zavod za statistiku (2021). Primjena informacijskih i komunikacijskih tehnologija (IKT) u kućanstvima i kod pojedinaca u 2021., Dostupno na <http://www.dzs.hr/>
14. Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American psychologist*, 69(1), 66.
15. Halbrook, Y. J., O'Donnell, A. T., & Msetfi, R. M. (2019). When and how video games can be good: A review of the positive effects of video games on well-being. *Perspectives on Psychological Science*, 14(6), 1096-1104.
16. Harrington, B., & O'Connell, M. (2016). Video games as virtual teachers: Prosocial video game use by children and adolescents from different socioeconomic groups is associated with increased empathy and prosocial behaviour. *Computers in Human Behavior*, 63, 650-658.
17. Johnston, K. (2021). Engagement and Immersion in Digital Play: Supporting Young Children's Digital Wellbeing. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(19), 10179.
18. Jurić, I. (2020). *Utjecaj engleskoga jezika u videoigrama na mlade igrače u Hrvatskoj* (Doctoral dissertation. Academy of Arts and Culture in Osijek).
19. Labaš, D., Marinčić, I., & Mujčinović, A. (2019). Percepcija djece o utjecaju videoigara. *Communication Management Review*, 4(01), 8-27.
20. Li, J., Theng, Y. L., & Foo, S. (2016). Effect of exergames on depression: a systematic review and meta-analysis. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(1), 34-42.
21. Lin, J., Wohleber, R., Matthews, G., Chiu, P., Calhoun, G., Ruff, H., & Funke, G. (2015). Video game experience and gender as predictors of performance and stress during supervisory control of multiple unmanned aerial vehicles. In *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 59 (1), CA: SAGE Publications.

22. Long, R. U. (2019). Roblox and effect on education. A Capstone submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in Instructional Technology. Dury University.
23. Martinčević, M., & Vranić, A. (2019). Mogu li videoigre osnažiti kognitivne sposobnosti? *Psihologijske teme*, 28(3), 507-528.
24. Meier, A., & Schäfer, S. (2018). The positive side of social comparison on social network sites: How envy can drive inspiration on Instagram. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 21(7), 411-417.
25. Milas, G. (2009). Istraživačke metode u psihologiji i drugim društvenim znanostima. *Naknada Slap, Jastrebarsko*. Mittmann, G., Woodcock, K., Dörfler, S., Krammer, I., Pollak, I., & Schrank, B. (2022). "TikTok is my life and snapchat is my ventricle": A mixed-methods study on the role of online communication tools for friendships in early adolescents. *The Journal of Early Adolescence*, 42(2), 172-203.
- Paradžik, L., Jukić, J., & Karapetrić Bolfan, L. (2018). Primjena fokusnih grupa kao kvalitativne metode istraživanja u populaciji djece i adolescenata. *Socijalna psihijatrija*, 46(4), 442-456.
26. Paavilainen, J., Alha, K., & Korhonen, H. (2017). A review of social features in social network games. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 3(2).
27. Pontes, H. M., Stavropoulos, V., & Griffiths, M. D. (2020). Emerging insights on internet gaming disorder: Conceptual and measurement issues. *Addictive Behaviors Reports*, 11.
28. Powell, R. A., & Single, H. M. (1996). Focus groups. *International journal for quality in health care*, 8(5), 499-504.
29. Rospigliosi, P. A. (2022). Metaverse or Simulacra? Roblox, Minecraft, Meta and the turn to virtual reality for education, socialisation and work. *Interactive Learning Environments*, 30(1), 1-3.
30. Sanchez-Carbonell, X., Beranuy, M., Castellana, M., Chamarro, A., & Oberst, U. (2008). Internet and cell phone addiction: passing fad or disorder?. *Adicciones*, 20(2), 149-159.
31. Skoko, B., & Benković, V. (2009). Znanstvena metoda fokus grupa—mogućnosti i načini primjene. *Politička misao: časopis za politologiju*, 46(3), 217-236.

32. Slivar, I., Suznjevic, M., Skorin-Kapov, L., & Matijasevic, M. (2014). Empirical QoE study of in-home streaming of online games. (*13th Annual Workshop on Network and Systems Support for Games*)
33. Smahel, D., Blinka, L., & Ledabyl, O. (2008). Playing MMORPGs: Connections between addiction and identifying with a character. *CyberPsychology & Behavior*, *11*(6), 715-718.
34. Strobach, T., Karbach, J., & Strobach. (2016). *Cognitive training*. New York, NY: Springer.
35. Taylor, S., & Todd, P. (1995). Decomposition and crossover effects in the theory of planned behavior: A study of consumer adoption intentions. *International journal of research in marketing*, *12*(2), 137-155.
36. Vejmelka, L. (2021). Mogućnosti i izazovi rada u online okruženju, Priručnik projekta „Put oporavka – jačanje mentalnog zdravlja djece, mladih i obitelji“, Osječko – baranjska županija.
37. Vejmelka, L., & Sabolić, T. (2015). Potencijali domova za djecu bez odgovarajuće roditeljske skrbi iz perspektive odgajatelja. *Kriminologija & socijalna integracija: časopis za kriminologiju, penologiju i poremećaje u ponašanju*, *23*(1), 72-98.
38. Vejmelka, L., Strabić, N., & Jazvo, M. (2017). Online aktivnosti i rizična ponašanja adolescenata u virtualnom okruženju. *Drustvena istraživanja*, *26*(1).
39. Wagner, M. D. (2008). *Massively multiplayer online role-playing games as constructivist learning environments in K–12 education: A Delphi study* (Doctoral dissertation, Walden University).
40. Williams, M., & Moser, T. (2019). The art of coding and thematic exploration in qualitative research. *International Management Review*, *15*(1), 45-55.
- Wouters, P., Van Nimwegen, C., Van Oostendorp, H., & Van Der Spek, E. D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *Journal of educational psychology*, *105*(2), 249.
41. Zelinski, E. M., & Reyes, R. (2009). Cognitive benefits of computer games for older adults. *Gerontechnology: international journal on the fundamental aspects of technology to serve the ageing society*, *8*(4), 220.

## 7. Prilog

Tablica 7.1. Analiza 1. istraživačkog pitanja

IZJAVA	POJAM/KOD	KATEGORIJA	TEMA
<p><i>F: "Ali mi je igranje igrice dosta pomoglo kod stranih jezika, engleski mi je puno bolji s obzirom da su sve igrice na engleskom."</i></p> <p><i>A.K.: "...na Omegleu pričamo s ljudima na engleskom.."</i></p>	<p>Dodatno učenje stranih jezika</p>	<p>Doprinosi edukacije djece</p>	<p>Doprinosi „online gaminga“</p>
<p><i>D: „Možemo naučiti mnogo novih stvari, možeš savladati lakši pristup bilo čemu, snalaženje.“</i></p> <p><i>Lj: "vidjela sam imaju tu kao stranicu na instagramu koja se zove trikovi o matematici kako se naprimjer rješavaju matematički zadaci."</i></p> <p><i>T: "logika, često ju moraš koristiti za rješavanje nekih zadataka u igricama, pa rekla bi i maštovitost i svakako se simulacijama uvijek može naučiti nešto pa tako i za stvari u stvarnom svijetu."</i></p>	<p>Internet u edukativne svrhe</p>		
<p><i>T: "Pa mislim da od igrice, to znam po sebi, rekla bi refleksi, stvarno se vježbaju refleksi, također logika, često ju moraš koristiti za rješavanje nekih zadataka u igricama.."</i></p> <p><i>M: „Razvijanje refleksa i moždanih vijuga.."</i></p>	<p>Poboljšanje refleksa</p>	<p>Doprinos kognitivnom razvoju</p>	

<p><i>T:.. "mislim da dosta pomaže za logičko razmišljanje, svaka ta igrice traži da shvatiš i zaključuješ.."</i></p>	<p>Logičko razmišljanje</p>		
<p><i>A: „Ja kad igram Minecraft, onda pričam preko Discorda sa prijateljima dok igramo.“</i>  <i>D: „...pomaže u razgovoru s nepoznatim ljudima jer u igricama pričamo da ni ne znamo s kim..“</i></p>	<p>Pozitivni doprinos komunikaciji</p>		
<p><i>M: „...igranjem dođe i do novih druženja i upoznavanja novih ljudi.“</i>  <i>A: "Mi smo upoznali neku curu iz Zagreba preko Omegle.."</i>  <i>D: "Ja sam upoznao jednu curu u igrici isto imam prijateljicu.."</i>  <i>L: "ja imam prijateljicu iz Zagreba s kojom stalno igram i sad smo team."</i></p>	<p>Upoznavanje s vršnjacima</p>	<p>Doprinos razvoju socijalnih vještina</p>	<p>Doprinosi „online gaminga“</p>
<p><i>L: "Upoznaš puno ljudi, ja bi htio napraviti kao neku sobu za trening igranja u kojoj su naprimjer Srbija, Bosna i Hrvatska pa da se tako družimo."</i>  <i>A: „...igramo najčešće u paru ili u timu od troje, najdraže mi je kad nas je troje..“</i></p>	<p>Poticanje timskog rada</p>		

Tablica 7.2. Analiza 2. istraživačkog pitanja

IZJAVA	POJAM/KOD	KATEGORIJA	TEMA
<p>S2: <i>„bolje razumijevanje engleskog jezika, bolje poznavanje rada na računalu općenito..“</i>                      S5: <i>„ja mislim da pomoću tih igrica jako dobro uče engleski jezik“</i></p>	<p>Dodatno učenje stranih jezika</p>		
<p>S1: <i>„Što se tiče igrica npr. Minecraft, igranje se preporuča u edukativne svrhe u nekim školskim sustavima, naravno ne u Hrvatskoj.“</i>                      S5: <i>„Minecraft je dobar, zato što djeca nešto rade, nešto grade, moraju ulagati neki svoj trud da vide što su napravili.“</i>                      S3: <i>„Pa ja bi općenito rekla učenje, generalno. Nešto što je pozitivna strana i igranja igrica i općenito. Učenje u smislu novih pojmova.“</i></p>	<p>Edukativna uloga video igara</p>	<p>Doprinosi edukacije djece</p>	
<p>S2: <i>„Naomi recimo, aplikacija za mentalno zdravlje, to sam znala recimo starijima, ali najviše ICT AAC, oni imaju najveći izbor tih aplikacija čak i za djecu s problemima u komunikaciji...“</i>                      S1: <i>„Ja sam tad u boravku imao instaliran Roblox i Minecraft, to su nekakve igrice koje dosta pomažu djeci, prema nekim mojim saznanjima, sa ADHD-om.“</i></p>	<p>Terapijska uloga video igara</p>	<p>Doprinosi kognitivnom razvoju djece</p>	<p>Doprinosi online gaminga djeci</p>

<p>S4: „mislim da izoštravaju sva osjetila.“  S2: „djeca imaju bolju socijalnu orijentaciju, da zapravo neka istraživanja pokazuju da se više mogu koncentrirati.“  S5: „ja bi još spomenuo vidnu percepciju, mislim da se to izoštrava, i vrijeme reakcije djeci postaje kraće.“</p>	<p>Poboljšanje percepcije i orijentacije</p>		
<p>S4: „...pozitivniji stav prema novim tehnologijama.“  S1: „Mislim da su možda općenito otvoreniji za to neko pristupanje ljudima.“  S1: „...nekad to bude medij preko kojeg se djeca međusobno povezuju.“  S2: „...bude im puno lakše biti otvoren prema online prijateljima. U svakom slučaju pozitivno na njih djeluje.“</p>	<p>Povezivanje s vršnjacima i poboljšana komunikacija</p>	<p>Doprinosi razvoju socijalnih vještina</p>	
<p>S3: „Ja bi nadodala timski rad. onda se oni tako dogovaraju, osjećaj kako se funkcionira u timu.“  S2: „bar toj djeci koja su socijalno anksiozna može malo lakše biti uspostaviti kontakt i družiti se s tom djecom.“  S4: „automatski se povlače u taj svijet gdje im ta inhibicija pomaže da se tu oslobode i tu osjećaju ugodu komunicirajući tako s drugima.“</p>	<p>Poticanje timskog rada</p>		



*Protokol pitanja za fokus grupe s djecom*

1. Koliko imaš godina?
2. Koju školu ideš?
3. S koliko godina si počeo koristiti Internet?
4. Za što ti sve služi Internet?
5. Imaš li profil na društvenim mrežama? Na kojim?
6. Imaš li više profila na istoj društvenoj mreži? Objasni zašto.
7. Igraš li igre na računalu ili internetu?
8. S koliko godina si počeo igrati igre na računalu ili Internetu?
9. Koji tip igara igraš na računalu ili internetu?
10. Koju igru na računalu ili internetu najčešće igraš?
11. Koliko sati dnevno provodiš igrajući igre na računalu ili internetu?
12. Kako se osjećaš dok igraš igre na računalu ili online? A kako se osjećaš kada ne igraš? Koliko razmišljaš o igranju igara?
13. Koliko su ostali sadržaji koje pretražuješ po internetu povezani s igrama na računalu ili online (gledaš li YouTube filmove te tematike, pretražuješ li Internet o tome, pratiš li influencere koji se time bave? Koliko vremena dnevno provedeš na ovakvim sadržajima?)
14. Tijekom igranja igara komuniciraš li s drugim igračima? Na koji način?
15. Kako provodiš vrijeme kad ne igraš igre? Imaš li još neke hobije?
16. Kako igranje na računalu i online utječe na tvoj život? Odnos s obitelji? Prijateljima? Školu? Spavanje i buđenje?
17. Kako na tvoje igranje igara reagiraju tvoji roditelji? Koliko su oni upoznati s načinom na koji provodiš vrijeme dok si na internetu? Pričate li ikada o tome?
18. Razgovaraš li o igranju igara sa svojim vršnjacima? Koje su vam teme razgovora?
19. Jesi li o igranju igara čuo išta od svojih nastavnika ili nekih drugih odraslih osoba? Kojih i što su ti rekli?
20. Što je pozitivno kod igranja igara online i na računalu? Za što mogu biti korisne kod kuće, u školi, u slobodno vrijeme? Imaš li ideju kako bi se igre mogle koristiti

primjerice tijekom nastave u školi i li si? Kako igranje igara na dobar način utječe na djecu i mlade?

21. Koji su rizici igranja igara online ili na računalu? Kako bi opisao osobu koja ima problema zbog igranja igara online i na računalu? Kako to može utjecati na njen život?
22. Misliš li da bi bilo korisno organizirati više sadržaja u školi na temu igranja online ili na računalu? Misliš li da treba organizirati edukacije za djecu, nastavnike, roditelje? Koje su teme koje bi bilo dobro obuhvatiti na ovim edukacijama?
23. Ukoliko tvoj vršnjak ima problem s korištenjem interneta i prekomjernim igranjem online igara gdje se može javiti? Koga može tražiti za pomoć?
24. Da se tebi dogodi da imaš neki problem zbog igranja igara online ili na računalu kome bi se javio?
25. Imaš li što poručiti odraslima na temu igranja online igara?
26. Postoji li još nešto što bi htio reći na ovu temu, a do sada još nismo komentirali?

#### *Protokol pitanja za fokus grupe sa stručnjacima*

1. Koliko dugo radite ovaj posao?
2. Kako ste se odlučili za ovu poziciju?
3. Kako je Vaša profesija pomogla u radu s djecom?
4. Je li potrebno tehnološko predznanje za ovu skupinu s kojom radite?
5. Na koji način doživljavate ovisnost o internetu?
6. Kako biste objasnili nekom tko ne razumije pojam "ovisnost o internetu"?
7. Kako izgleda Vaš prosječan dan u radu s djecom u poludnevnom boravku? (koliko djece, koliko vas je u smjeni, koliko sati itd.)
8. Na koji način se ukazuje pomoć djetetu?
9. Utječe li broj godina na razlikovanje podtipova ovisnosti i koje su razlike?
10. Ima li nešto što ste zamijetili da je korisno kod igranja igrica/korištenja internetom?
11. Što smatrate doprinosima kod gaminga djece predškolske i školske dobi?
12. Na koji način bi se po Vama trebala koristiti tehnologija u školama?

13. Na koji način bi se po Vama trebala koristiti tehnologija u kući?
14. Što vidite kao najčešći problem i što mislite zašto?
15. Što ste još zamijetili kao problem odnosno kao ovisnički simptom?
16. Smatrate li da je "ovisnost o internetu i gamingu" generacijski problem ili mislite da je do modernizacije i mogućnosti koje su nam dostupne?
17. Postoji li po Vama mogućnost da se smanji broj ovisnih o internetu i koja je to?