Pregledni članak / Review Article
Diacovensia 33(2025.)IV, 633–652
Primljeno/Received: 28. listopada 2024. / 28th October 2024
Prihvaćeno/Accepted: 13. siječnja 2026. / 13th January 2026
UDK/UDC: 379.8-053.6:795
https://doi.org/10.31823/d.33.4.8

Bruno MATIJAŠEVIĆ*

Videoigre u slobodnom vremenu djece i mladih

Video Games in Children's and Young People's Leisure Time

Sažetak: Slobodno vrijeme djece i mladih podložno je pozitivnim utjecajima u društvu, kao i rizicima na koje mogu nailaziti. Jedan od načina provođenja slobodnoga vremena, čija se zastupljenost u vremenu poslije pandemije koronavirusne bolesti posebno brzo širi, jesu videoigre. Brz razvoj industrije videoigara, društvene okolnosti te veća pojava internaliziranih poremećaja u ponašanju nagnale su znanstvenike diljem svijeta na propitkivanje učinaka videoigara. U radu se analiziraju suvremene teorijske paradigme slobodnoga vremena, vrste i načini provođenja slobodnoga vremena u virtualnom svijetu videoigara, kao i njihovi učinci te uloga obitelji i škole u navedenoj problematici. Daju se primjeri pozitivnih načina korištenja videoigrama u obiteljskom i školskom okruženju kao polazištima postavljanja ispravnoga okvira pozitivnih obrazaca ponašanja u svezi s igranjem videoigara. Navedeno se stavlja u odnos pedagoške znanosti, suvremenih empirijskih rezultata, ali se i kritički osvrće na navedenu tematiku za područje Republike Hrvatske.

Ključne riječi: virtualno slobodno vrijeme; prevencija; virtualna ovisnost; kultura djetinjstva i adolescencije; obitelj; škola.

Summary: Children's and young people's leisure time is influenced by positive factors in society and is exposed to risks they may encounter. One of the ways of spending leisure time that has grown rapidly in the post-COVID-19 pandemic period is playing video games. The rapid development of the video game industry, social circumstances, and the increased occurrence of internalizing behavioural disorders have prompted scientists worldwide to question the effects of video games. The paper analyzes contemporary theoretical paradigms of leisure time, types and ways of spending leisure time in the virtual world of video games, their effects, and the role of family and school in the issue above. Examples of positive ways of using video games in the family and school environment provide a starting point for establishing the correct framework for positive video game-playing behaviour patterns. The paper draws on pedagogical science and contemporary empirical findings, while also offering a critical review of this topic for the Republic of Croatia.

Keywords: virtual leisure time; prevention; virtual addiction; culture of childhood and adolescence.

* Doc.dr.sc. Bruno Matijašević, Hrvatsko katoličko sveučilište, Ilica 244, 10 000 Zagreb, Hrvatska ▪ Asst. Prof. Bruno Matijašević, Ph.D., Croatian Catholic University, Ilica 244, 10000 Zagreb, Croatia ✉ bruno.matijasevic@unicath.hr

UVOD

Društveno-povijesni kontekst značenja, uloge i poimanja slobodnoga vremena bogat je i dinamičan. Percepcija slobodnoga vremena varirala je od društveno nepoželjnoga i neprihvatljivoga pa sve do jednoga od najvažnijih dijelova ljudske svakodnevice.[1] Njegova važnost i sveprisutnost vidljiva je u različitim društvenim sferama, ali i slojevima društva. Važnost slobodnoga vremena uočava već i Aristotel koji navodi kako ljudi idu u rat zbog mira, a na posao zbog slobodnoga vremena[2]. Neodvojivost slobodnoga vremena od posla ili radno-formalnih obveza nezaobilazna je tema. Sveobuhvatnost slobodnoga vremena u životu ljudi predstavlja problematiku definiranja koja bi udovoljila svim sferama njegove prisutnosti. Slobodno vrijeme kao interdisciplinarno područje istraživanja obuhvaćeno je i pedagoškim istraživanjima u kojima se ispituju interesi djece i mladih, odgojni i socijalni učinci.[3] Uporište važnosti slobodnoga vremena vidljivo je i iz perspektive bioekološke teorije [4] unutar koje je slobodno vrijeme prepoznato kao dio mikrosustava uz moguću pojavnost u ostalim sustavnim okvirima. Upravo iz okolinske *borbe* rizičnih i zaštitnih čimbenika unutar slobodnoga vremena proizlazi i njegova važnost za dijete i njegov razvoj. Bioekološka teorija polazište je ovoga rada iz čije će se perspektive promatrati utjecaj slobodnoga vremena na dijete. Polazište aktualnih istraživanja o različitim utjecajima na provođenje slobodnoga vremena za dijete jest kriterij strukture aktivnosti slobodnoga vremena.[5] Nestrukturirane aktivnosti općenito se povezuju s negativnim utjecajem na dijete, dok se strukturirane aktivnosti općenito smatraju poželjnim oblikom provođenja slobodnoga vremena s naglaskom pozitivnoga utjecaja na dijete i mladu osobu. Jedan od nestrukturiranih načina provođenja slobodnoga vremena jest igranje videoigara. Ovaj rad dat će pregled recentne literature koja se bavi utjecajem videoigara, kao oblikom provođenja slobodnoga vremena, na razvoj djece i mladih.

1. Definiranje slobodnoga vremena

Slobodno vrijeme kao koncept, ali i društveni konstrukt izazovno je za definiranje zbog svoje interdisciplinarnosti. Definicijska polazišta slobodnoga vremena mogu se pronaći u sociološkim, filozofskim, psihološkim, ali i pedagoškim znanstvenim istraživanjima. Još uvijek nema potpunoga konsenzusa o istoznačnoj definiciji slobodnoga vremena.[6] Unatoč nesuglasju, većina autora slaže se kako je to

[1] Usp. G. LIVAZOVIĆ, *Uvod u pedagogiju slobodnog vremena,* Osijek, 2018.
[2] Usp. A. J. GUREVIČ, *Nebe, peklo, svět: cesty k lidové kultuře středověku,* Češka, 1996.
[3] Usp. G. LIVAZOVIĆ, *Uvod u pedagogiju slobodnoga vremena*.
[4] Usp. U. BRONFENBRENNER, P. A. MORRIS, *The Bioecological Model of Human Development*, *Handbook of Child Psychology 1*, Medford, 2007.
[5] P. C. MARTINS, V. H. OLIVEIRA, S. M. MENDES, G. FERNÁNDEZ-PACHECO, After-school time use of urban adolescents: Effects on achievement, problem behaviors, and happiness, u: *Journal of Leisure Research* 52(2021.)3, 286–306.
[6] Usp. G. DUX, *Die Zeit in der Geschichte,* Berlin, 2017.

vrijeme provedeno »izvan društvenih, profesionalnih i obiteljskih obaveza«.[7] Nastavak dihotomije rada i slobodnoga vremena u njegovu definiranju, ali i istraživačkoj percepciji vidljiv je iz triju različitih teorija kojima istraživanja slobodnoga vremena mogu pripadati: teorija kontrasta, teorija proporcije i teorija neutralnosti. Poimanje slobodnoga vremena suprotnoga značenja od rada pripada teoriji kontrasta. Promatrano u sličnostima s radom smatra se teorijom proporcije. Ako slobodno vrijeme i rad nemaju dodirnih točaka i promatraju se odvojivo jedno od drugoga, onda ono pripada teoriji neutralnosti.[8]

Neodvojivost slobodnoga vremena od rada vidljiva je i iz djetetove perspektive. U tom slučaju slobodno vrijeme bilo bi vrijeme izuzeto od školskih obaveza, a oslobođeno je za stvaralaštvo i igru[9], a »zadatak pedagogije unutar njega jest odgoj«.[10] Važnost slobodnoga vremena za dijete proizlazi iz njegove funkcionalnosti: odmora, razonode i zabave te razvijanja osobnosti.[11] Navedene slobodnovremenske funkcionalnosti mogu se konkretizirati na različite načine i vrste provođenja slobodnoga vremena. Različite vrste provođenja slobodnoga vremena imaju i različite utjecaje na dijete. Navedeno najbolje objašnjava Bronfenbrennerova bioekološka teorija[12] koja slobodno vrijeme i aktivnosti unutar njega prepoznaje kao razvojne mikročimbenike i makročimbenike. U obzir se uzimaju brojni zaštitni i rizično-manipulativni te štetni razvojni čimbenici koji uvjetuju razvoj djeteta i mlade osobe. Valjanom identifikacijom suvremenoga trenda provođenja slobodnoga vremena među djecom i mladim osobama mogu se mjeriti trenutačni i dugoročni utjecaji određene vrste slobodnoga vremena na različite razvojne aspekte. Dinamične društvene promjene uvjetuju i brze promjene u kulturi djetinjstva i odrastanja što postaje znanstveni i praktični izazov. Bez pravovaljane identifikacije slobodnovremenskih trendova anulira se preventivni i odgojni potencijal slobodnoga vremena te se time oduzima pravodobna i sustavna mogućnost optimiziranja slobodnoga vremena u razvojnom smislu. U tom kontekstu, nužna interdisciplinarnost, s naglaskom na pedagošku ulogu, ima veliku važnost u području pedagogije slobodnoga vremena.

1.1. Trendovi provođenja slobodnoga vremena mladih

Aktualna istraživanja provođenja slobodnoga vremena djece i mladih uglavnom su provedena prije pandemije bolesti COVID-19, dok istraživanja nakon pandemije još uvijek nisu zastupljena u većoj mjeri. S obzirom na to da je riječ o kronosustavnom aspektu, navedeno nije zanemarivo te će nadolazeća istraživanja o slobodnom

---

7 V. JANKOVIĆ, A. VUKASOVIĆ, *Slobodno vrijeme u suvremenoj pedagoškoj teoriji i praksi,* Zagreb, 1967.

8 *Isto.*

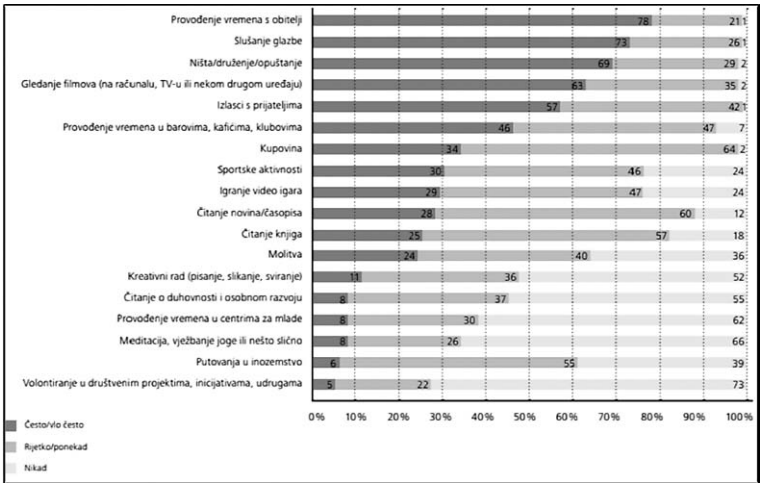
9 Usp. M. POLIĆ, R. POLIĆ, Vrijeme, slobodno od čega i za što? U: *Filozofska istraživanja* 29(2009.)2, 255–270.

10 W. NAHRSTEDT, *Leben in freier Zeit: Grundlagen und Aufgaben der Freizeitpädagogik*, Darmstadt, 1990.

11 V. JANKOVIĆ i A. VUKASOVIĆ, *Slobodno vrijeme u suvremenoj pedagoškoj teoriji i praksi,* Zagreb, 1967.

12 Usp. U. BRONFENBRENNER, P. A. MORRIS, *The Bioecological Model of Human Developmen*t, *Handbook of Child Psychology 1,* Medford, 2007.

vremenu djece i mladih dati bolji uvid u potencijalne promjene koje su se dogodile u sferi slobodnoga vremena. Istraživanje Instituta za društvena istraživanja u Zagrebu[13] pokazalo je veliku zastupljenost slobodnoga vremena u nestrukturiranom obliku, kao i u interakciji s osobama iz okoline što najviše uključuje provođenje vremena s obitelji i druženje s prijateljima. Zanimljivo je kako je zastupljenost sportskih aktivnosti, koje su gotovo uvijek bile među najzastupljenijima u slobodnom vremenu djece i mladih, skoro pa izjednačena s igranjem videoigara. Navedeno je posebno značajno jer je istraživanje provedeno prije pandemije koronavirusne bolesti, kada je zastupljenost videoigara i korištenja virtualnim platformama bila značajno manja nego u vremenu nakon pandemije bolesti COVID-19.



Slika 1. *Prikaz načina provođenja slobodnoga vremena mladih u Republici Hrvatskoj*[14]

Slobodno vrijeme mladih može se promatrati i iz ESPAD-ovih (eng. *European school survey project on alcohol and other drugs)* nalaza rizika kod mladih. Pokazalo se kako je slobodno vrijeme adolescenata u velikoj mjeri obuhvaćeno virtualnim svijetom, točnije igranjem videoigara. U posljednjih 30 dana 60 % adolescenata izvještava o igranju videoigara za vrijeme školskoga tjedna, dok njih 69 % izvještava o igranju videoigara tijekom vikenda. To pokazuje visoku zastupljenost svijeta videoigara u životima adolescenata. Izdvojeni uzorak hrvatskih adolescenata u istom istraživanju izvještava kako njih 37 % uopće ne igra videoigre za vrijeme školskoga tjedna, a njih 32 % ne igra videoigre tijekom vikenda. Navedeni su podatci unutar europskoga prosjeka. Ono na što posebno treba obratiti pozornost jest percepcija igranja videoigara kod mladih. ESPAD-ovo istraživanje objašnjava kako samo 21 % europskih adolescenata vidi rizik u igranju videoigara, dok je u Hrvatskoj taj postotak za 1 % veći od ukupnoga

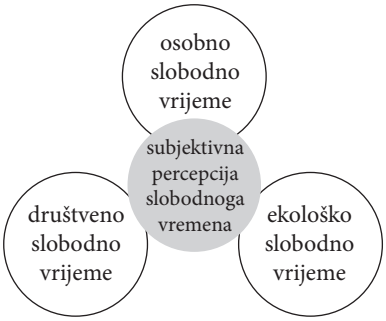
[13] Usp. A. GVOZDANOVIĆ, V. ILIŠIN, M. ADAMOVIĆ, D. POTOČNIK, N. BAKETA, M. KOVAČIĆ, *Youth Study Croatia 2018/2019*, Zagreb, 2019.

[14] *Isto.*

europskoga prosjeka. Navedeno upućuje na to kako postoji svijest o riziku igranja videoigara tijekom slobodnoga vremena, no ono je zastupljeno kod manje skupine mladih. To implicira kako je potrebno dodatno osvještavanje pozitivnih obrazaca, ali i rizika igranja videoigara te virtualnoga svijeta općenito.

1.2. Subjektivistička prizma promatranja aktivnosti slobodnoga vremena

Polazište u klasifikaciji što pozitivno, a što negativno utječe na dijete jest kriterij strukturiranosti slobodnoga vremena, ali i subjektivna percepcija slobodnovremenske aktivnosti.[15] Subjektivna percepcija aktivnosti slobodnoga vremena sintetizira tri domene subjektivnosti koje dijete ili mlada osoba procjenjuje: intrapersonalnost, ambijent i interakciju. Intrapersonalnost se odnosi na osobno slobodno vrijeme te vlastiti doživljaj samoga sebe preko aktivnosti u kojoj dijete ili mlada osoba sudjeluje. Ambijent podrazumijeva prostor i mjesto u kojem se odvija aktivnost slobodnoga vremena. Zapažanje mjesta u kojem se provodi aktivnost ima važnu ulogu u ukupnom subjektivnom uvidu slobodnoga vremena. Kao treća domena navodi se društveno slobodno vrijeme koje se veže za interakcije koje pojedinac ostvaruje za vrijeme aktivnosti slobodnoga vremena.[16] Vršnjačka interakcija posebno je značajna za vrijeme adolescencije kada preuzima interakcijski primat u životu adolescenta. Pozitivna percepcija i motivacija prema aktivnosti slobodnoga vremena važna je za daljnji pozitivan doprinos od kojega polaznik određene aktivnosti slobodnoga vremena može *profitirati*.



Slika 2. *Prikaz domena subjektivne percepcije slobodnoga vremena*[17]

[15] Usp. T. FREIRE, Leisure experience and positive identity development in adolescents, u: Positive leisure science: From subjective experience to social contexts, Dordrecht, 2012., 61–79.; usp. P. C. MARTINS, V. H. OLIVEIRA, S. M. MENDES, G. FERNÁNDEZ-PACHECO, After-school time use of urban adolescents: Effects on achievement, problem behaviors, and happiness, u: Journal of Leisure Research 52(2021.)3, 286–306.

[16] Usp. T. FREIRE, Leisure experience and positive identity development in adolescents, 61–79.

[17] *Isto*; usp. B. MATIJAŠEVIĆ, *Povezanost situacijske dokolice adolescenata i rizičnih stilova ponašanja (doktorska disertacija)*, Filozofski fakultet u Osijeku, Osijek, 2024.

Slobodno vrijeme indikator je suvremenoga načina življenja, odraz društvenoga stanja, ali i trenutačne slobodnovremenske klime među djecom i mladima. Unatoč nemogućnosti precizne predikcije posljedica i doprinosa slobodnoga vremena na razvoj, neistraživanje i nedostatak istraživačkih radova s fokusom na slobodno vrijeme potencijalno mogu štetno djelovati na neispunjavanje potpunoga odgojnoga potencijala koje slobodno vrijeme uz optimalnu operacionalizaciju nudi. Subjektivistički pristup slobodnomu vremenu dopušta da ono ostane osobno i intimno te unatoč potrebi da se ono za dijete organizira prema optimalnim odgojnim standardima, treba biti izuzeto od pretjerane pedagogizacije[18] kako se ne bi izgubio subjektivistički i slobodnovremenski *meritum.*

Odabir aktivnosti slobodnoga vremena uvjetovan je sociodemografskim čimbenicima. Dječaci slobodno vrijeme više provode u natjecateljskim, sportskim aktivnostima, dok djevojčice slobodno vrijeme više provode u interakciji s vršnjacima u nestrukturiranom obliku.[19] Slične rezultate dobivaju Opić i Đuranović[20] koji navode kako je slobodno vrijeme djevojaka vezano za interakciju s vršnjakinjama te za kulturne aktivnosti. Kao i u prethodnom uzorku, slobodno vrijeme dječaka veže se za sportske aktivnosti. Općenito, slobodno vrijeme djece i mladih prati promjene na globalnoj razini, pa se, za razliku od prije, slobodno vrijeme navedene populacije okrenulo prema zabavljačkim i potrošačkim aktivnostima.[21]

U skladu s tim stvara se novi način provođenja slobodnoga vremena virtualnim putem. Uz paralelan živi svijet, djeca i mladi stvaraju virtualan svijet koji obiluje posebnim načinom komunikacije, načinom funkcioniranja, kao i korištenjem slobodnim vremenom. Vršnjačka interakcija i igra ne koriste se didaktičkim materijalima, kao ni podražajima iz *stvarnoga svijeta*, već se interakcija nalazi u virtualnom, neopipljivom svijetu s dvojakim posljedicama. Pojava virtualnoga svijeta, čija je pojavnost značajna u aktivnostima slobodnoga vremena djece i mladih, slobodnom vremenu dodaje novu domenu, vrijednu istraživanja. Kontekst ključnih odrednica subjektivističke percepcije slobodnoga vremena, koji se konkretizira u virtualnom slobodnom vremenu, doveden je u pitanje. Ambijent virtualnoga slobodnoga vremena prelazi iz stvarnih mjesta u virtualne prostore. Razgovor iz slobodnoga vremena u stvarnom svijetu može biti prisutan i u virtualnom svijetu, ali uz smanjeni doživljaj osobe, facijalne ekspresije i stvarnoga doticaja s osobom u komunikaciji.

---

[18] Usp. G. LIVAZOVIĆ, *Uvod u pedagogiju slobodnoga vremena*.

[19] Usp. G. LIVAZOVIĆ, S. KAKUK, (2019.). Odgoj i socijalizacija u slobodnom vremenu: razlike u provođenju slobodnoga vremena djece osnovnoškolske dobi, korelati sociodemografskih obilježja i aktivnosti slobodnog vremena. U: PEKO, A., DUBOVICKI, S., VARGA, R., HULJEV, A. (ur.), *Didaktički izazovi III.: didaktička retrospektiva i perspektiva – Kamo i kako dalje? Zbornik radova* (str. 10–120.). Osijek: Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti, Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku.

[20] Usp. S. OPIĆ, M. ĐURANOVIĆ, Leisure Time of Young Due to Some Socio-Demographic Characteristics, u: *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 159(2014.)6, 546–551.

[21] Usp. M. ULE, A. ŽIVODER, Studentska omladina u Sloveniji – u potrazi za budućnošću, u: *Sociologija* 54(2012.)2, 315–332. https://doi.org/10.2298/SOC1202315U.

2. Videoigre u razvojnom kontekstu djece i mladih

Dinamičan tehnološki napredak osim industrije, načina obavljanja svakodnevnih poslova mijenja i kulturu provođenja slobodnoga vremena djeteta. Novosti koje tehnološki napredak dovodi u djetinjstvo, ali i život mlade osobe jesu različiti i inovativni načini provođenja slobodnoga vremena. Djeca su slobodno vrijeme prije provodila u različitim oblicima strukturiranih i nestrukturiranih aktivnosti izvan svoga doma. Pojavom različitih tehnologija djeca slobodno vrijeme sve više provode u kućama gdje je slobodnovremenska socijalizacija svedena ili na minimalan broj prijatelja koji slobodno vrijeme provode igrajući igrice uživo ili se događa interakcija preko *chatova* videoigara.[22] Virtualno slobodno vrijeme postalo je sastavni, u nekim slučajevima i jedini oblik slobodnoga vremena djeteta i mlade osobe. Provođenje slobodnoga vremena virtualno postalo je dio supkulture djece i mladih koji se okupljaju oko istih interesnih virtualnih igara.[23, 24] Videoigre sfera su koja predstavlja svojevrsno buntovništvo spram autoriteta koji u većini slučajeva nisu upoznati s videoigrama. Takva vrsta otpora predstavlja izlaz iz svakodnevnoga formalnoga ritma obveza i višestrukih iščekivanja roditelja, učitelja i društva.[25] Virtualno slobodno vrijeme kao sasvim nova domena, nastala u suvremenom društvu, važna je za znanost kako bi se identificiralo, preveniralo, ali i interveniralo u posljedice virtualnoga slobodnoga vremena. U slobodnom vremenu djece i mladih postoje brojni manipulativni čimbenici[26] koji odvlače njihovu pozornost. Tehnološka revolucija videoigara na ekonomskom polju bilježi konstantan porast zarade velikih kompanija i korporacija zaduženih za razvoj i prodaju videoigara. To je jasan indikator porasta potražnje videoigara, ali i korištenja videoigrama općenito.[27] Videoigre su djeci izrazito primamljiv način provođenja slobodnoga vremena te je legitimno razmišljati o njihovim manipulativnim aspektima. Je li sve bilo bolje prije? Ključno je pitanje koje nema jednoznačan odgovor, ali je u središtu pozornosti znanstvenika i praktičara. Videoigre sa sobom su donijele pozitivne, ali i negativne aspekte.

Igranje videoigara razlikuje se po vrsti igre. Pokazalo se kako su strateške videoigre pozitivno povezane s boljim akademskim uspjehom, ali i kompetencijama za

---

[22] Usp. L. KARSTEN, It All Used to Be Better? Different Generations on Continuity and Change in Urban Children's Daily Use of Space, u: *Children's Geographies* 3(2005.)3, 2005, 275–290.; usp. E. KUNTSCHE, B. SIMONS-MORTON, T. TER BOGT, I. S. QUEIJA, V. M. TINOCO, M. GASPAR DE MATOS, HBSC PEER CULTURE FOCUS GROUP, Electronic Media Communication with Friends from 2002 to 2006 and Links to Face-to-Face Contacts in Adolescence: An HBSC Study in 31 European and North American Countries and Regions, u: *International Journal of Public Health* 54(2009.), 243–250.

[23] Usp. A. L. DÍEZ, Video Games, Markers of Tendencies in Technological Leisure, u: *Comunicar* 27(2006.), 79–84.

[24] Usp. F. GÓMEZ-GONZALVO, P. MOLINA, J. DEVÍS-DEVÍS, Which Are the Patterns of Video Game Use in Spanish School Adolescents? Gender as a Key Factor, u: *Entertainment Computing* 34(2020.)100366.

[25] Usp. S. L. Wearing, D. Porter, J. Wearing, M. McDonald, Exploring Adolescent Computer Gaming as Leisure Experience and Consumption: Some Insights on Deviance and Resistance, u: *Leisure Studies* 41(2022.)1, 28–41.

[26] Usp. Z. MILIŠA, *Manipuliranje potrebama mladih*. Zagreb, 2006.

[27] Usp. *2018 GLOBAL GAMES MARKET REPORT*. NEWZOO, 2018.

rješavanje problema.[28] Izbor vrste videoigre ovisi o korištenju ostalim medijima kao što je TV[29], glazbenim preferencijama[30], ali i o vršnjačkom utjecaju. Vršnjaci utječu i na količinu igranja videoigara.[31] Iz toga se može zaključiti kako se izbor videoigre ne može promatrati izolirano, bez uzimanja u obzir ostalih čimbenika mikrosustava. S obzirom na to da se pokazalo kako mediji također imaju utjecaj na izbor žanra videoigre, legitimno je promatrati medije kroz prizmu razvojne manipulativnosti koja usmjerava dijete i mladu osobu prema određenoj igrici. Posebna vrsta igranja igrica jest *online* i u *multiplayer* načinu u kojem se osim interakcije s ostalim osobama, koje nisu uvijek poznate igraču, nude i različiti promotivni sadržaji koji potiču i usmjeravaju potrošačke aktivnosti djece i mladih. To pokazuje kako je takav vid provođenja slobodnoga vremena, unatoč virtualnoj socijalizaciji, izložen snažnomu manipulativnomu utjecaju.[32] Djeca i mladi u *online* okružju videoigara postaju marketinške mete velikih korporacija, koje na tržište osim igara promoviraju i implementiraju primamljive sadržaje djeci i mladima. Igrač samim time nesvjesno postaje aktivan sudionik nametljive ekonomske politike nositelja kapitalističkoga društva. Vrste videoigara širokoga su spektra – od sportskih, strateških, ratnih pa sve do edukativnih. Igre popularne među djecom i mladima muškoga spola često sadrže više ili manje agresivnoga sadržaja u pojedinim dijelovima igranja videoigre. Adolescenti koji igraju videoigre koje su agresivne biraju i vršnjake koji su na istim ili sličnim razinama agresivnosti kao oni.[33] S obzirom na to da za vrijeme adolescencije vršnjaci imaju značajnu ulogu u socijalnom životu adolescenta, ne čudi utjecaj selektiranja vršnjaka po kriteriju razine agresivnosti.

Kao i kod provođenja slobodnoga vremena općenito, tako i kod virtualnoga slobodnoga vremena značajnu ulogu ima varijabla spola. Pokazalo se kako su na igraćim konzolama kao igrači zastupljeniji igrači muškoga spola.[34] Spolne razlike uočene su i u vrsti igara. Dječaci preferiraju akcijske, sportske, strateške i ratne igre, dok djevojke preferiraju igranje igrica edukativnoga sadržaja.[35] S obzirom na to da dje-

[28] Usp. P. J. C. ADACHI, T. WILLOUGHBY, More Than Just Fun and Games: The Longitudinal Relationships Between Strategic Video Games, Self-Reported Problem Solving Skills, and Academic Grades, u: *Journal of Youth and Adolescence* 42(2013.), 1041–1052. https://doi.org/10.1007/s10964-013-9913-9.

[29] Usp. T. N. FRIEMEL, Network Dynamics of Television Use in School Classes, u: *Social Networks* 34(2012.)3, 346–358.

[30] Usp. C. STEGLICH, T. A. SNIJDERS, P. WEST, Applying siena, u: *Methodology* 2(2006.)1, 48–56.

[31] Usp. A. AMIALCHUK, A. KOTALIK, Do Your School Mates Influence How Long You Game? Evidence from the US, u: *PLoS One* 11(2016.)8.

[32] Usp. Y. Y. KIM, M. H. KIM, The Impact of Social Factors on Excessive Online Game Usage, Moderated by Online Self-Identity, u: *Cluster Computing* 20(2017.)1, 569–582.

[33] Usp. G. P. VERHEIJEN, W. J. BURK, S. E. STOLTZ, Y. H. VAN DEN BERG, A. H. CILLESSEN, A Longitudinal Social Network Perspective on Adolescents' Exposure to Violent Video Games and Aggression, u: *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 24(2021.)1, 24–31.

[34] Usp. F. REHBEIN, A. STAUDT, M. HANSLMAIER, S. KLIEM, Video game playing in the general adult population of Germany: Can higher gaming time of males be explained by gender-specific genre preferences, *Computers in Human Behavior* 55(2016.), 729–735.

[35] Usp. F. GÓMEZ-GONZALVO, P. MOLINA, J. DEVÍS-DEVÍS, Which Are the Patterns of Video Game Use in Spanish School Adolescents? Gender as a Key Factor, u: *Entertainment Computing* 34(2020.)100366.

čaci slobodno vrijeme izvan virtualnoga svijeta više od djevojaka provode na sportskim i natjecateljskim aktivnostima, očekivan je podatak o zastupljenosti takve vrste igara među muškom populacijom. Prema tim znanstvenim nalazima, nekoć stvarni svijet dječjih igara u suvremenom slobodnom vremenu djece i mladih prenesen je s dječjih igrališta, ulica i kvartova u virtualni svijet pomoću različitih igraćih konzola. Identifikacija igranja različitih žanrova kvalitetan je podatak za daljnje istraživanje i mjerenje utjecaja videoigara.

Posebno je značajno promatrati videoigre, kao i njihovu zastupljenost u životu djece i mladih u vremenu poslije pandemije bolesti COVID-19 i za njezina trajanja. Djeca i mladi, primorani ostajati u svojim domovima za vrijeme povremenih zaključavanja i održavanja nastave *online* putem, socijalizacijski aspekt svoga razvoja alternativno su pronašli u komunikaciji s vršnjacima preko videoigara. Tako se, očekivano, zastupljenost korištenja videoigrama općenito, s naglaskom na *online* igrače, znatno povećala za vrijeme trajanja pandemije koronavirusne bolesti.[36] Iako je virtualni svijet u obliku videoigara očekivano povećano zastupljen tijekom navedene pandemije, pokazalo se kako je prvotno alternativni način provođenja slobodnoga vremena i socijalizacije ostao u velikoj mjeri zastupljen i po završetku pandemije bolesti COVID-19. Igranje videoigara značajno se povećalo u odnosu na vrijeme prije pandemije te se u skladu s tim više ne može promatrati kao alternativni obrazac provođenja slobodnoga vremena u djece i mladih, nego preuzima primat u aktivnostima slobodnoga vremena djece i mladih.[37] Slobodno vrijeme provedeno igrajući videoigre te virtualni svijet općenito pobuđivao je interes znanstvenika u kontekstu razvoja negativnih posljedica za dijete i mladu osobu te posebno u kontekstu razvoja rizičnih stilova ponašanja. Pozornost prema navedenoj korelaciji posebno se intenzivirala nakon pandemije zbog uvida u podatke koji upućuju na značajno povećanje virtualnoga slobodnoga vremena. U skladu s tim važno je promatrati slobodno vrijeme provedeno u virtualnom svijetu u korelaciji s razvojem različitih rizičnih stilova ponašanja. Dosadašnja istraživanja često su se usredotočivala na identifikaciju količine igranja videoigara uz ostvarivanje korelacija s internaliziranim poremećajima u ponašanju. Radi dobivanja šire slike utjecaja videoigara na razvoj rizičnih ponašanja važno je uključiti i ostale razvojne aspekte kako bi se dobio bolji uvid u navedenu problematiku. Dodatno, znanstveni okvir promatranja videoigara i njihovih utjecaja na djecu i mlade u Republici Hrvatskoj posebno je ograničen. To dodatno otežava preciznost odgojnih napora i za roditelje i školu jer bez kvalitetnoga znanstvenoga uporišta teško je ispravno usmjeriti odgoj djece i mladih u suvremenom virtualnom svijetu.

[36] Usp. W. ELSAYED, Covid-19 Pandemic and Its Impact on Increasing the Risks of Children's Addiction to Electronic Games from a Social Work Perspective, u: Heliyon 7(2021.)12.

[37] Usp. D. ŞENER, T. YALÇIN, AND O. GULSEVEN, The Impact of COVID-19 on the Video Game Industry, u: *Available at SSRN* (2021.)3766147.; usp. Z. TENG, H. M. PONTES, Q. NIE, M. D. GRIFFITHS, C. GUO, Depression and Anxiety Symptoms Associated with Internet Gaming Disorder Before and During the COVID-19 Pandemic: A Longitudinal Study, u: *Journal of Behavioral Addictions* 10(2021.), 169–180.

2.1. Videoigra i rizični stilovi ponašanja djece i mladih

Slobodno vrijeme provedeno igrajući videoigre značajno je za određene kognitivne dobrobiti igrača videoigara.[38] S druge strane kontinuitet znanstvenih istraživanja pokazuje kako postoje i različiti negativni utjecaji slobodnoga vremena provedenoga u virtualnom svijetu, konkretno igrajući videoigre.

Agresivnost

Jedan od glavnih rizika koji se pojavljuje kod djece i mladih koji igraju videoigre jest agresivnost, posebno kod onih koji igraju igre koje u sebi sadrže nasilje. Autori izvještavaju kako djeca koja su izložena igricama koje sadrže nasilje imaju smanjen osjećaj sreće.[39] U kontekstu adolescencije, uočeno je kako adolescenti postaju nasilniji i manje svjesni drugih oko sebe. Njihovi stavovi o nasilju također su znatno drukčiji od onih koji ne igraju navedene vrste videoigara. Otvoreniji su prema nasilju te u njemu ne vide problem kao ostali koji nisu izloženi navedenomu sadržaju.[40] Pojava agresije povezana je s manjkom samokontrole koja se igrajući videoigre značajno smanjuje. Niža razina samokontrole povezana je i s vremenom provedenim igrajući videoigre. To je povezano i s problematičnim ponašanjem u školi[41] koje se manifestira kao verbalna agresija prema drugima u vidu ruganja.[42] Vrijeme provedeno u virtualnom svijetu također može biti povezano s pojavom agresije i delinkventnoga ponašanja.[43] Pokazalo se kako djeca koja provode više od dva sata dnevno igrajući videoigre iskazuju više razine agresivnosti, kao i delinkventnoga ponašanja. S obzirom na to da je agresivnost značajno povezana s vrstom videoigara koja u sebi ima sadržaj nasilja, važan je podatak kako je agresivnost i delinkventno ponašanje povezano s videoigrama kod svakoga četvrtoga ispitanika, to jest kod 25 % uzorka ispitanika.[44] Dodatno, znanstveno-istraživački podatci povezuju igranje videoigara s nošenjem oružja u škole.[45] Iako je riječ o istraživanju druge kulture, američke, gdje

[38] Usp. L. MARTINEZ, M. GIMENES, E. LAMBERT, Video Games and Board Games: Effects of Playing Practice on Cognition, u: PLoS ONE, 18(2023.)3.

[39] Usp. S. J. KIRSH, J. R. W. MOUNTS, Violent Video Game Play Impacts Facial Emotion Recognition, u: *Aggressive Behavior* 33(2007.)4, 353–358.

[40] Usp. R. WEI, Effects of Playing Violent Video Games on Chinese Adolescents' Pro-Violence Attitudes, Attitudes Toward Others, and Aggressive Behavior, u: *Cyberpsychology & Behavior* 10(2007.)3, 371–380.

[41] Usp. I. SHARIF, T. A. WILLS, J. D. SARGENT, Effect of Visual Media Use on School Performance: A Prospective Study, u: *Journal of Adolescent Health* 46(2010.)1, 52–61.

[42] Usp. E. YILMAZ, S. YEL, M. D. GRIFFITHS, THE Impact of Heavy (Excessive) Video Gaming Students on Peers and Teachers in the School Environment: A Qualitative Study, u: *Turkish Journal of Addiction* 5(2018.)2, 147–161.

[43] Usp. S. YOUSEF, V. EAPEN, T. ZOUBEIDI, A. MABROUK, Behavioral Correlation with Television Watching and Video Game Playing Among Children in the United Arab Emirates, *International Journal of Psychiatry in Clinical Practice* 18(2014.)3, 203–207.

[44] Usp. E. M. M. SALIH, A. H. ALGHAMDI, A. Y. B. ALZAHRANI, H. A. D. ALGHAMDI, F. A. S. ALGHAMDI, A. S. M. ALZUBAIDY, Prevalence and Negative Impact of Video Games Among Children and Adolescents in Albaha City, KSA, u: *Medical Sciences* 24(2020.), 4001–4009.

[45] Usp. M. M. DENNISTON, M. H. SWAHN, M. F. HERTZ, L. M. ROMERO, Associations Between Electronic Media Use and Involvement in Violence, Alcohol and Drug Use Among United States High School

je oružje značajno prisutnije u društvu, neizbježna je činjenica kako su mladi koji su igrali agresivne videoigre nosili i oružje u školu. To upozorava kako je nužna budnost u smislu preventivnih i afirmativnih napora odgojno-obrazovnih ustanova, kao i obitelji, ne bi li se štetne pojave igranja određenih žanrova videoigara smanjile i neutralizirale.

Ovisnost o videoigrama

Laka dostupnost i raširenost videoigara rezultirala je zdravstvenom krizom koja se očituje u ovisnostima o videoigrama.[46] Povećanje igranja videoigara koje je u većoj mjeri bilo zastupljeno za vrijeme pandemije bolesti COVID-19, ali koje se nastavilo i u vremenu poslije pandemije može objasniti izazivanje ovisnosti koje su značajne za igranje videoigara. U tom kontekstu, ne začuđuje nastavak visoke zastupljenosti igranja igrica i nakon prestanka ograničenja koja su onemogućila normalno funkcioniranje društva. Poremećaj igranja videoigara naveden je klasifikacijski u *Dijagnostičkom i statističkom priručniku za mentalne poremećaje* (DSM-V) pod pojmom »Internet Gaming Disorder«[47] što upućuje na jasnu identifikaciju ozbiljnosti problema igranja videoigara. Svjetska zdravstvena organizacija također u svojoj klasifikaciji poremećaja navodi poremećaj povezan s igranjem videoigara.[48] Karakteristično ponašanje ovisnika o videoigrama ponajviše se očituje u nekontroliranom igranju videoigara koje posljedično ima negativan utjecaj na društveni i obiteljski život pojedinca.[49] Znanstvena istraživanja pokazala su kako postoje skupine koje su sklonije razvoju ovisnosti o videoigrama. Pokazalo se kako su osobe muškoga spola sklonije razviti ovisnost od osoba ženskoga spola.[50] Isto istraživanje pokazuje kako osobe s ADHD-om također imaju veću sklonost razvoju poremećaja u obliku ovisnosti o videoigrama od osoba koje nemaju navedeni poremećaj. Kontinuitet istraživanja ovisnosti o videoigrama s obzirom na spol pokazuje kako su dječaci skloniji razviti ovisnost, i to 2,6 puta više od djevojaka.[51] Znanstveni podatci upozoravaju na

Students, u: *The Western Journal of Emergency Medicine* 12(2011.)3, 310–315.; usp. M. L. YBARRA, L. R. HUESMANN, J. D. KORCHMAROS, S. L. REISNER, Cross-Sectional Associations Between Violent Video and Computer Game Playing and Weapon Carrying in a National Cohort of Children, u: *Aggressive Behavior* 40(2014.)4, 345–358.

46 Usp. Y. C. CHIU, Y. C. PAN, Y. H. LIN, Chinese Adaptation of the Ten-Item Internet Gaming Disorder Test and Prevalence Estimate of Internet Gaming Disorder Among Adolescents in Taiwan, u: *Journal of Behavioral Addictions* 7(2018.)3, 719–726.

47 Usp. AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. 5th ed., text rev., 2022, https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425787.

48 Usp. Y. S. JO, S. Y. BHANG, J. S. CHOI, H. K. LEE, S. Y. LEE, Y. S. KWEON, Clinical Characteristics of Diagnosis for Internet Gaming Disorder: Comparison of DSM-5 IGD and ICD-11 GD Diagnosis, u: *Journal of Clinical Medicine* 8(2019.)7, 945.

49 Usp. L. GROS, N. DEBUE, J. LETE, C. VAN DE LEEMPUT, Video Game Addiction and Emotional States: Possible Confusion Between Pleasure and Happiness?, u: *Frontiers in Psychology* 10(2020.), 2894.

50 Usp. H. J. YOO, S. C. CHO, J. HA, S. K. YUNE, S. J. KIM, J. HWANG, ET AL., Attention Deficit Hyperactivity Symptoms and Internet Addiction, u: *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 58(2004.)5, 487–494.

51 Usp. S. GENIŞ, S. AYAZ-ALKAYA, Digital Game Addiction, Social Anxiety, and Parental Attitudes in Adolescents: A Cross-Sectional Study, u: *Children and Youth Services Review* 149(2023.), 106931.

to da videoigre, osim što izazivaju ovisnosti, negativno utječu i na pozornost.[52] Točnije, u njihovu uzorku pokazalo se kako je smanjena pozornost kod 23 % igrača videoigara. Ovisnost o videoigrama ima utjecaj na mozak koji se kod igrača koji su ovisni mijenja kao i kod ovisnika o opijatima i kockanju, iz čega se može zaključiti kako je ovisnost o videoigrama izrazito zabrinjavajući zdravstveni problem.[53] Poremećaj igranja igrica koji izaziva i ovisnost ne mora nužno imati uzrok u prekomjernom igranju videoigara, nego može biti posljedica životnih problema s kojima se dijete ili mlada osoba susreće. U tom slučaju igranje videoigara predstavlja bijeg od stvarnosti i situacija koje osoba ne može riješiti, suočiti se s njima ili pak nositi se s njima.[54], [55] Analizirajući dobivene podatke, razvidno je kako izrazito važnu ulogu u prevenciji ovisnosti o videoigrama ima obitelj, i to kod obaju glavnih izvora ovisnosti: prekomjernoga igranja videoigara i *bijega* od stvarnosti. Obitelj kao primarna zajednica stvara razvojno okruženje u kojem je nužno postavljati ispravne granice, ali i razvijati vrline kod djeteta od samoga početka kako bi se naučilo suočavati s izazovima suvremenoga društva. Škola u tom slučaju svakako može biti podrška roditeljima u dodatnom informiranju, savjetovanju, ali i u odgojnom usklađivanju.

Emocionalni poremećaji

Jedan od glavnih poremećaja koji se odnosi na igrače videoigara povezan je s razvojem anksioznosti, tjeskobe i depresivnih simptoma. Navedeni poremećaji mogu biti povezani s vremenom provedenim igrajući videoigre i s vrstom igre koju igrači igraju. Slobodno vrijeme predadolescentske dobi provedeno igrajući videoigre ima poveznicu s razvojem depresivnih simptoma, i to ponajviše kod ispitanika koji dnevno igraju videoigre dva sata i više.[56] Osim vremenskoga aspekta, povezanost videoigara i depresivnih simptoma očitovala se i u vrsti videoigre. Ispitanici koji prakticiraju igranje videoigara s agresivnim sadržajem pokazali su značajniju povezanost s razvojem depresivnih simptoma. Osim toga pokazalo se kako igranje videoigara može potaknuti razvoj anksioznosti.[57] U usporedbi igranja videoigara s obzirom na spol i razvoj anksioznosti pokazalo se kako su djevojke sklonije razvoju

[52] Usp. E. M. M. SALIH, A. H. ALGHAMDI, A. Y. B. ALZAHRANI, H. A. ALGHAMDI, F. A. S. ALGHAMDI, A. S. M. ALZUBAIDY, Prevalence and Negative impact of Videogames among children and adolescents in Albaha city, KSA, u: *Med. Sci* 24(2020.), 4001–4009.

[53] Usp. S. MOHAMMAD, R. A. JAN, S. L. ALSAEDI, Symptoms, Mechanisms, and Treatments of Video Game Addiction, u: *Cureus* 15(2023.)3.

[54] Usp. J. G. SNODGRASS, M. G. LACY, H. J. F. DENGAH II, S. EISENHAUER, G. BATCHELDER, R. J. COOKSON, A Vacation from Your Mind: Problematic Online Gaming Is a Stress Response, u: *Computers in Human Behavior* 38(2014.), 248–260.

[55] Usp. P. PRAX, B. SJÖBLOM, L. EKLUND, GameOff–A critical analysis of a digital game exhibition, u: *Stockholm Internet Research Group-Working Paper Series, SIRR16*, 1(2016.).

[56] Usp. S. R. TORTOLERO, M. F. PESKIN, E. R. BAUMLER, P. M. CUCCARO, M. N. ELLIOTT, S L. DAVIES, M. A. SCHUSTER, Daily violent video game playing and depression in preadolescent youth, u: *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 17(2014.)9, 609–615.

[57] Usp. D. LOTON, E. BORKOLES, D. LUBMAN, R. POLMAN, Video game addiction, engagement and symptoms of stress, depression and anxiety: The mediating role of coping, u: *International Journal of Mental Health and Addiction,* 14(2016.), 565–578.

anksioznosti u odnosu na vršnjake mladiće.[58] Količina igranja videoigara može biti povezana i s ovisnošću o njima. Time dijete i/ili mlada osoba ulazi u začarani krug štetne ovisnosti koja ima višestruko negativne posljedice. S obzirom na to da pojedine mentalne poteškoće nisu odmah vidljive, to može biti *zamka* za roditelje koji odmah ne prepoznaju internalizirane ponašajne devijacije. Ojačavanje roditeljskih kompetencija za prepoznavanje i prevenciju mentalnih poteškoća te intervenciju može biti zadaća škole koja u tom pogledu može kvalitetno usmjeravati obitelji.

Rizična ponašanja

Posljedice igranja videoigara povezane su najčešće sa žanrom videoigre. U tom kontekstu, vrsta igre uvjetuje te može negativno utjecati na igrača u njegovu stvarnom životu. Igre postaju aktivatori koji ohrabruju igrača da u stvarnom životu preuzima rizike i ponaša se rizično što nije bilo značajno prije igranja određenoga žanra videoigre. Vremensko povećanje igranja videoigara, koje potiče rizično ponašanje, ohrabruje pojedinca za pokušavanje življenja života iz virtualnoga svijeta u stvarnome. Adolescenti koji su igrali takve vrste igara skloniji su pokušati u stvarnom svijetu voziti brzo, ali se i upuštati u rizične načine vožnje kako bi vožnja postala zabavna kao u videoigri.[59] Slični zaključci dobiveni su u istraživanju na uzorku igrača trkaćih videoigara, koji pokazuju tendenciju rizične vožnje u stvarnom svijetu.[60] Do toga dolazi zbog promjene u percepciji sebe kao vozača. Počinju ulaziti u ulogu vozača koji voze rizično. Navedena uloga čini im se privlačnom u igricama gdje nemaju stvarnu posljedicu rizične vožnje te je kao takvu prenose i u stvarni život te stvarnu vožnju. Iz toga je razvidno kako, ovisno o igraču, virtualni svijet *briše* granice između stvarnosti i virtualnoga svijeta. Iako se znanstvena istraživanja ne bave detaljnim otkrivanjem kada dolazi do toga stanja te kod kojega tipa igrača i njihovih profila, sama spoznaja kako dolazi do takvoga stanja poziva na oprez.

Rizično ponašanje očituje se i kod igrača koji igraju videoigre s različitim sadržajima za odrasle. Igrajući takve igre, igrači u slobodnom vremenu traže situacije unutar kojih mogu osjetiti zabavu, senzaciju i atraktivnost. Devijantno ponašanje koje potencijalno može biti prisutno u videoigrama dodatno potiče takvo ponašanje u stvarnom svijetu što je dokazano u četverogodišnjem longitudinalnom istraživanju. Pokazalo se kako su igre za odrasle kod adolescenata povezane s ulaskom u rizične seksualne odnose, opijanja, ali i pušenje.[61] Analizirajući sve navedeno,

[58] Usp. C. M. OHANNESSIAN, Video game play and anxiety during late adolescence: the moderating effects of gender and social context, u: *Journal of affective disorders* 226(2018.), 216–219.

[59] Usp. K. BEULLENS, K. ROE, J. VAN DEN BULCK, Excellent Gamer, Excellent Driver? The Impact of Adolescents' Video Game Playing on Driving Behavior: A Two-Wave Panel Study, u: Accident; Analysis and Prevention 43(2011.)1, 58–65.

[60] Usp. P. FISCHER, T. GREITEMEYER, T. MORTON, A. KASTENMÜLLER, T. POSTMES, D. FREY, ... J. ODENWÄLDER, The racing-game effect: why do video racing games increase risk-taking inclinations?, u: *Personality and Social Psychology Bulletin* 35(2009.)10, 1395–1409.

[61] Usp. J. G. HULL, T. J. BRUNELLE, A. T. PRESCOTT, J. D. SARGENT, A Longitudinal Study of Risk-Glorifying Video Games and Behavioral Deviance, u: *Journal of Personality and Social Psychology* 107(2014.)2, 300–325.

razvidna je značajna prisutnost rizika i videoigara. Virtualni je svijet prisutan, a kako bi se optimizirao, potrebno je stvaranje sigurnoga razvojnoga okružja koje bi uključivalo bolju količinsku kontrolu igranja videoigara, ali i bolju kontrolu žanra i dobnoga ograničenja videoigara.

2.2. Pozitivni obrasci igranja videoigara

Prema prethodnim navodima, vidljiva je velika skupina autora koja na različite načine povezuje igranje videoigara s razvojnim rizicima za djecu i mlade. S druge strane dio autora naglašava kako videoigre u određenoj mjeri mogu pozitivno djelovati na razvojne aspekte djece i mladih.

Virtualna socijalizacija

Jedan od pozitivnih aspekata videoigara jest olakšavanje interakcijskoga i socijalizacijskoga aspekta. Smatra se kako unatoč tomu što virtualna socijalizacija ne može zamijeniti socijalizaciju uživo, ona nužno ne mora biti smatrana negativnim oblikom funkcioniranja u društvu, nego pak jednim od pozitivnih i modernih načina suvremene komunikacije. Virtualnom socijalizacijom nadilazi se preprjeka prostorne udaljenosti te se time olakšava komunikacijski aspekt.[62] Smatra se kako igranje videoigara s drugima može pomoći pri razvijanju vještina kooperativnosti i međusobnoga pomaganja, ali uz uvjet da se navedena videoigra ne igra iz opsesije. Takva vrsta socijalizacije vodi do većega osjećaja uživanja i smanjuje potencijal nastanka agresivnosti.[63] Navedeni oblik socijalizacije potencijalno može biti koristan za djecu i mlade u trenutcima dužega izbivanja ili izoliranosti od svojih vršnjaka kao što se dogodilo za vrijeme pandemije bolesti COVID-19. U tom kontekstu, na zabavan način, može se održavati socijalni kontakt u trenutcima nemogućnosti održavanja kontakta uživo.

Pozitivan utjecaj na kognitivni razvoj i kompetencije donošenja odluka

Utjecaj videoigara na djecu i mlade može biti uvjetovan i vrstom igre koju pojedinac igra, ali i složenošću zadataka zastupljene videoigre u slobodnom vremenu. U slučaju da pojedinac prakticira igranje videoigara koje imaju višu razinu složenosti, povremeno prakticiranje igranja videoigara takve vrste može pozitivno djelovati na kognitivni razvoj. To se posebno očituje u povećanoj kompetenciji donošenja odluka u stvarnom životu. Složenost videoigre reflektira se na brže, jednostavnije i učinkovitije donošenje odluka.[64] Kombinacija virtualnoga svijeta u videoigrama uz aktivaciju tijela

[62] Usp. Y. J. HALBROOK, A. T. O'DONNELL, R. M. MSETFI, When and How Video Games Can Be Good: A Review of the Positive Effects of Video Games on Well-Being, u: Perspectives on Psychological Science 14(2019.)6, 1096–1104.

[63] Usp. D. R. EWOLDSEN, C. A. ENO, B. M. OKDIE, J. A. VELEZ, R. E. GUADAGNO, J. DECOSTER, Effect of Playing Violent Video Games Cooperatively or Competitively on Subsequent Cooperative Behavior, u: Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking 15(2012.), 277–280.

[64] Usp. D. RUMESER, M. EMSLEY, Can Serious Games Improve Project Management Decision Making Under Complexity?, u: Project Management Journal, 50(2019.)1, 23–39.

u stvarnom svijetu kroz tzv. *exergames* također može pozitivno utjecati na kognitivni razvoj osobe. U trenutcima kombiniranja virtualnoga i stvarnoga svijeta događa se dodatna kognitivna aktivacija koja ovisno o dužini prakticiranja takve vrste videoigara omogućuje razvoj kognitivnoga kapaciteta osobe.[65] Također videoigre daju mogućnost opuštanja ako je igranje motivirano zabavom i opuštanjem. U tom kontekstu mogu pomoći opustiti osobu koja zbog toga može potencijalno biti osposobljena za donošenje životnih odluka.[66] U svijetu brzih i dinamičnih promjena povremen i kratak odmak od stvarnosti ne mora nužno rezultirati negativnim posljedicama za osobu. U tom kontekstu, djeca i mladi mogu si pažljivim izborom videoigara, kao i načinom te vremenom igranja, osim zabave, priuštiti i pozitivne razvojne aspekte.

Smanjivanje razine stresa

Igranje videoigara može se smatrati povremenim bijegom u virtualni svijet. Iako se navedeno može percipirati kao negativan fenomen, ono također može imati i pozitivan aspekt u kontekstu smanjenja stresa i opuštanja. Školske i izvanškolske obveze djece i mladih često mogu prouzročiti zasićenje formalnim obavezama. U tom kontekstu, *alat* za opuštanje uz uvjet umjerenosti i povremenosti mogu biti videoigre. Pokazalo se kako umjereno korištenje videoigrama može imati upravo takav učinak. Uvjet učinkovitosti djelovanja na smanjen stres jest kraće igranje videoigara uz unaprijed određenu funkciju samo za zabavu i opuštanje kako bi se prevenirao potencijal stvaranja ovisnosti. Također navedeni doprinos uvjetovan je i vrstom videoigre što u kontekstu djece i mladih zahtijeva roditeljsku pomoć i usmjeravanje.[67] Navedeno upozorava na nužnost uključenosti roditelja u svijet videoigara djece i mladih jer, unatoč nekolicini razvojnih doprinosa, bez pravoga usmjeravanja doprinosi mogu biti anulirani ili smanjene učinkovitosti.

Pozitivni utjecaji na mentalno zdravlje

Iako se može smatrati kako je igranje videoigara isključivo negativan oblik slobodnoga vremena s većinom negativnim utjecajem na djecu i mlade, to ne mora uvijek biti točno. U pojedinim situacijama – kao što su globalne krize, razdoblja dužih izolacija i nemogućnosti interakcije sa svijetom oko sebe – videoigre mogu poslužiti kao *prijelazno sredstvo* od početka do kraja određene krize. U novijoj povijesti to se očitovalo za vrijeme pandemije bolesti COVID-19. Pokazalo se kako je za vrijeme pandemije koronavirusne bolesti igranje videoigara imalo pozitivan utjecaj

[65] Usp. E. STANMORE, B. STUBBS, D. VANCAMPFORT, E. D. DE BRUIN, J. FIRTH, The Effect of Active Video Games on Cognitive Functioning in Clinical and Non-Clinical Populations: A Meta-Analysis of Randomized Controlled Trials, u: Neuroscience & Biobehavioral Reviews 78(2017.), 34–43.

[66] Usp. C. K. MOREWEDGE, How a Video Game Helped People Make Better Decisions, u: Harvard Business Review 13(2015.), 1–5.

[67] Usp. V. DESAI, A. GUPTA, L. ANDERSEN i dr., Stress-Reducing Effects of Playing a Casual Video Game Among Undergraduate Students, u: Trends in Psychology 29(2021.), 563–579.; usp. R. PINE, T. FLEMING, S. MCCALLUM, K. SUTCLIFFE, The Effects of Casual Videogames on Anxiety, Depression, Stress, and Low Mood: A Systematic Review, u: Games for Health Journal 9(2020.)4, 255–264.

na ublažavanje anksioznosti te je stvaralo alternativan interakcijski kanal što je u konačnici rezultiralo boljom subjektivnom dobrobiti i boljim mentalnim zdravljem općenito.[68] Bijeg od stvarnoga svijeta u virtualni koji je u uobičajenim okolnostima smatran nepoželjnim oblikom ponašanja, odnosno negativnim eskapizmom, za vrijeme pandemije bolesti COVID-19 imao je pozitivan utjecaj, odnosno pretvorio se u pozitivan eskapizam. U tom kontekstu, igranje videoigara za djecu i mlade, koji se ne mogu suočiti s izvanrednim i globalnim izazovima te krizama, može imati terapeutski učinak kada u obliku pozitivnoga eskapizma zaboravljanju na poteškoće iz stvarnoga svijeta.[69] Tehnologija, konkretizirana u obliku zabave, odnosno videoigara u tom pogledu postaje pozitivan alat čija prisutnost u razdobljima globalnih izazova može imati pozitivan utjecaj na mentalno zdravlje.[70] Sve navedeno upućuje na to da videoigre osim negativnih internaliziranih devijacija mogu imati i pozitivan aspekt, posebice na mentalno zdravlje u doba kriza i globalnih izazova. Time se pokazuje kako videoigre te tehnologija općenito može imati i pozitivan obrazac ponašanja te da je ključno kada se, na koji način i za koju svrhu koristi.

3. Odnos roditelja prema videoigrama

Izbor provođenja slobodnoga vremena u mlađoj dječjoj dobi, što se ponajviše odnosi na razdoblje osnovne škole, nije uvjetovano isključivo djetetovim odabirom aktivnosti. Konkretizacija slobodnoga vremena u nekoj strukturiranoj ili nestrukturiranoj aktivnosti slobodnoga vremena proizvod je interakcije djeteta s ostalim dionicima mikrosustava, što je povezano s obitelji i vršnjacima. To uključuje i odnos prema slobodnomu vremenu te načinima provođenja slobodnoga vremena. Općenito, korištenje ekranima, što uključuje i igranje videoigara, usko je povezano s roditeljskom percepcijom videoigara, vizijom zdravoga načina provođenja slobodnoga vremena, ali i njihovim općenitim stavom o videoigrama. Obitelj ima glavnu ulogu u socioemocionalnoj podršci djetetu te u formiranju stavova i vrijednosti.[71] U tome leži i važnost roditeljske uloge u konkretizaciji slobodnoga vremena djece u virtualnom svijetu. To je ponajviše važno jer igranje videoigara može imati brojne negativne utjecaje na život djece i mladih koji su subjekti virtualnoga svijeta. Videoigre, ali i virtualni svijet općenito, stvaraju zbunjenost kod roditelja koji često ne znaju koliko

[68] Usp. M. BARR, A. COPELAND-STEWART, Playing video games during the COVID-19 pandemic and effects on players' well-being, u: *Games and Culture* 17(2022.)1, 122–139.

[69] Usp. A. BOLDI, A. RAPP, M. TIRASSA, Playing during a crisis: The impact of commercial video games on the reconfiguration of people's life during the COVID-19 pandemic, u: *Human–Computer Interaction*, 39(2022.)5–6, 338–379.

[70] Usp. G. RIVA, F. MANTOVANI, B. K. WIEDERHOLD, Positive technology and COVID-19, u: *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(2020.)9, 581–587.

[71] Usp. F. D. KEYA, M. M. RAHMAN, M. T. NUR, M. K. PASA, Parenting and Child's (Five Years to Eighteen Years) Digital Game Addiction: A Qualitative Study in North-Western Part of Bangladesh, u: *Computers in Human Behavior Reports* 2(2020.), 100031.

je za njihovu djecu optimalno ili barem dovoljno korištenje ekranima.[72] Navedeno otežava i stvaranje stava prema igranju igrica što može rezultirati i negativnim utjecajem na korištenje ekranima općenito. Pokazalo se kako je roditeljski stav prema igranju videoigara bio ključan kod stvaranja ovisnosti o igranju videoigara.[73] Adolescenti kojima je dijagnosticiran poremećaj igranja videoigara, u znanstvenom istraživanju Bulanik Koca i sur.[74], izvijestili su kako njihovi roditelji nisu pretjerano marili za njih. Autori dodaju kako se upravo roditeljski stav iz razvojno-mikrosustavne perspektive može smatrati rizičnim čimbenikom. Način odgoja i roditeljskoga stila pokazao se također kao važan čimbenik u razvoju poremećaja povezanoga s igranjem videoigara. Roditeljski perfekcionizam koji se konkretizirao u pretjeranim roditeljskim reakcijama u odgojnom kontinuitetu pokazao se kao rizičan za razvoj poremećaja igranja videoigara. Uz perfekcionizam, povećana kontrola u odgoju ima jednak učinak.[75], [76] Iz navedenih istraživanja može se zaključiti kako krajnosti s obaju polova imaju negativan utjecaj na dijete i mladu osobu u kontekstu poremećaja igranja videoigara. Općenita nebriga i odgojna zanemarenost djeteta kao jedna krajnost u prethodnim istraživanjima po utjecaju je izjednačena sa suprotnom krajnosti pretjerane reakcije i kontrole u životu djeteta i mlade osobe. Privrženost kao varijabilan čimbenik također se pokazao kao potencijalno rizičan. Djeca niske privrženosti prema roditeljima imaju veći razvojni rizik za pojavu poremećaja povezanih s igranjem videoigara. Koliko je taj aspekt važan, govori i činjenica da je utjecaj vršnjaka, koji su za djecu i mlade izrazito važni, manji nego roditeljski utjecaj kroz privrženost.[77] S druge strane djeca koja imaju dobre odnose s roditeljima u smanjenom su riziku razvoja poremećaja povezanoga s videoigrama.[78]

---

[72] Usp. A. HALLAM, Media Influences on Mental Health Policy: Long-Term Effects of the Clunis and Silcock Cases, u: International Review of Psychiatry 14(2002.)1, 26–33.; usp. M. D. SLATER, F. LAWRENCE, M. L. G. COMELLO, Media influence on alcohol-control policy support in the US adult population: The intervening role of issue concern and risk judgments, u: *Journal of health communication*, 14(2009.)3, 262–275.

[73] Usp. C. BONNAIRE, O. PHAN, Relationships Between Parental Attitudes, Family Functioning and Internet Gaming Disorder in Adolescents Attending School, u: *Psychiatry Research* 255(2017.), 104–110.; usp. F. D. KEYA, M. M. RAHMAN, M. T. NUR, M. K. PASA, Parenting and child's (five years to eighteen years) digital game addiction: A qualitative study in North-Western part of Bangladesh, u: *Computers in Human Behavior Reports* 2(2020.), 100031.

[74] Usp. E. BULANIK KOC, G. KARACETIN, C. MUTLU, B. S. ONAL, A. CIFTCI, O. ERCAN, Assessment of Attitude of Parents Towards Adolescents with Internet Gaming Disorder, u: *Pediatrics International: Official Journal of the Japan Pediatric Society* 62(2020.)7, 848–856.

[75] Usp. L. C. COOK, C. A. KEARNEY, Parent Perfectionism and Psychopathology Symptoms and Child Perfectionism, u: *Personality and Individual Differences*, 70(2014.), 1–6.

[76] Usp. A. ZSILA, R. SHABAHANG, M. S. ARUGUETE, B. BŐTHE, Z. DEMETROVICS, G. OROSZ, Pursuing virtual perfection: Preoccupation with failure mediates the association between internalized parental criticism and gaming disorder, u: *Computers in Human Behavior* 145(2023.), 107775.

[77] Usp. S. KIM, J. CHUN, The Impact of Parental and Peer Attachment on Gaming Addiction Among Out-of-School Adolescents in South Korea: The Mediating Role of Social Stigma, u: *International Journal of Environmental Research and Public Health* 20(2022.)1, 72.

[78] Usp. P. NIELSEN, N. FAVEZ, H. RIGTER, Parental and family factors associated with problematic gaming and problematic internet use in adolescents: A systematic literature review, u: *Current Addiction*

Jedna skupina roditelja čak i igra videoigre sa svojom djecom. Sudjelujući pristup u vidu igranja videoigara pokazao se kao pozitivan obrazac za procjenu rizika, ali i razvojnih doprinosa koji proizlaze iz igranja videoigara. Pokazalo se kako su roditelji koji s djecom igraju videoigre svjesniji rizika i doprinosa, ali i objektivniji pri procjeni navedenoga segmenta utjecaja na dijete ili mladu osobu.[79] Roditeljska prisutnost u virtualnom svijetu djeteta tako može postati dobar analitički alat u smislu procjene rizika sadržaja i vremena provedenoga u igranju videoigara. Zajednička aktivnost igranja videoigara može pomoći u zbližavanju roditelja i djeteta, dok s druge strane može imati snažan preventivni utjecaj u smislu igranja vrsta igara koje roditelj smatra nepoželjnima. Svjesnim filtriranjem sadržaja i vrste videoigara dijete može usvajati i poželjne obrasce koje roditelj pokazuje primjerom pri zajedničkom igranju videoigara.

4. Škola i videoigre

Škola kao odgojno-obrazovna institucija ima veliku ulogu u pripremi djece i mladih za organizaciju slobodnoga vremena. Škola u kontekstu slobodnoga vremena ima potencijal odgoja *za* slobodno vrijeme i *u* slobodnome vremenu. Odgoj *za* slobodno vrijeme očituje se u pripremi djeteta i mlade osobe za što kvalitetnije provođenje slobodnoga vremena.[80] U tom kontekstu mogu pomoći aktivnosti u nastavi koje kod učenika razvijaju vještine za prepoznavanje vlastitih talenata, razvoj samorefleksije, prepoznavanje potencijalnih opasnosti u slobodnome vremenu, kao i identifikaciju vlastite intrinzične motiviranosti za uključivanje u pojedinu aktivnost.[81] Iz toga se može iščitati preventivna uloga škole koja odgojno-obrazovnim djelovanjem pomoću izravnoga poučavanja o slobodnome vremenu, ali i o videoigricama može odgajati u smjeru pozitivnih obrazaca ponašanja u virtualnom svijetu. Poučavanje navedene tematike ne mora nužno biti povezano s određenim predmetom, nego se tematici slobodnoga vremena i videoigara može pristupiti iz korelacijske perspektive, povezujući poučavani sadržaj s navedenim pojmovima. Pomoć u takvom vidu poučavanja mogu biti i međupredmetne teme koje imaju potencijal odgoja *za* slobodno vrijeme. Drugi način na koji škola može pristupiti i pristupa videoigrama jest korištenjem videoigrama i elementima videoigara u poučavanju. Tehnološki napredak koji postupno mijenja društvo te odgojno-obrazovni sustav, kojega je škola sastavni dio, prilagođava se na učenike koji su u središtu te koji generacijski imaju drukčije načine na koje uče. U tom kontekstu mogu se raspoznati dvije kategorije poučavanja pomoću igara:

Reports 7(2020.), 365–386.

79 Usp. A. K. PRZYBYLSKI, N. WEINSTEIN, How we see electronic games, u: *PeerJ* 4(2016.)e1931.

80 Usp. P. PEJIĆ PAPAK, S. VIDULIN, *Izvannastavne aktivnosti u suvremenoj školi,* Zagreb, 2016.

81 Usp. L. L. Caldwell, Adolescents and Healthy Leisure Contexts: The HealthWise and TimeWise Interventions, u: *National Institute on Drug Abuse Conference, Can Physical Activity and Exercise Prevent Drug Abuse* (2008.).

1) Obrazovna gamifikacija (eng. *educational gamification)*

Tim pristupom učenju se prilazi uzimajući u obzir pojedine elemente iz videoigara koji imaju za cilj motivirati učenike jer se poučavanju sadržaja pristupa iz perspektive koja je učenicima poznata.[82]

2) Pristup učenju pomoću videoigara (eng. *game-based learning approach*) svrhovit je zbog cilja, a to je postizanje ciljeva učenja na zabavan i učenicima pristupačan način što omogućuje i korištenje videoigrama.[83]

Iako oba pristupa imaju za cilj poučavanju pristupiti na način koji je učeniku blizak, s druge strane na neizravan način postavljaju ispravne okvire korištenja videoigrama. Navedeni obrazac te pravila ponašanja pri korištenju videoigrama u obrazovne svrhe, koja su naučena u školi, učenici mogu primjenjivati i u slobodnome vremenu. Kako bi navedeno doista i bilo primjenjivo u praksi, potrebna je motiviranost učitelja, ali i kompetencije za poučavanje na takav način. Učitelj koji pristupa učeniku pomoću videoigara neizravno odgaja učenika za jedan aspekt njegova slobodnoga vremena.

Odgoj *u* slobodnome vremenu vrsta je odgoja i obrazovanja, ali ovaj put u slobodnome vremenu koje škola može pružiti djetetu. To se očituje u izvannastavnim aktivnostima koje su oblik provođenja slobodnoga vremena u školi. Izuzete su brojčanoga vrjednovanja, a učenici ih samostalno biraju na temelju ponuđenih programa u svojoj školi. Ponuđeno ne mora nužno odgovarati učeničkim preferencijama, no učenik nije prisiljen na bilo koji način pristupati takvoj aktivnosti, zbog čega se izvannastavna aktivnost i smatra jednim od oblika provođenja slobodnoga vremena.[84] U kontekstu videoigara i slobodnoga vremena, izvannastavne aktivnosti različitih sadržaja mogu biti pozitivno polazište postavljanja pozitivnih obrazaca korištenja slobodnim vremenom u virtualnom svijetu. Ovisno o sadržaju izvannastavne aktivnosti, učitelj preko toga vida odgoja može u većoj ili manjoj mjeri pripremati učenika na ispravno korištenje videoigrama i sličnim sadržajima u slobodnome vremenu.

Zaključak

Dijete i mlada osoba, kao aktivni sudionici društva, u središtu su promjena koje su zahvaćene brzim tehnološkim napretkom. Promjene nadolazećih generacija vidljive su u načinima učenja, vrstama komunikacije i interakcije, ali i u promjeni aktivnosti zastupljenih u slobodnome vremenu. Vrijeme koje dijete i mlada osoba smatra slobodnim posljednjih desetljeća dobilo je novu domenu – virtualnu. Interakcija vrš-

[82] J. J. LEE, J. HAMMER, Gamification in education: What, how, why bother?, u: *Academic exchange quarterly* 15(2011.)2, 146.

[83] Usp. J. L. PLASS, B. D. HOMER, C. K. KINZER, Foundations of game-based learning, *Educational psychologist* 50(2015.)4, 258–283.

[84] Usp. G. LIVAZOVIĆ, *Uvod u pedagogiju slobodnoga vremena,* Osijek, 2018.

njaka i načini druženja u većoj mjeri, posebice nakon pandemije bolesti COVID-19, zastupljeni su u virtualnom svijetu kojim dominiraju društvene mreže i videoigre. Laka dostupnost, brz razvoj novih videoigara, kao i širok spektar vrsta videoigara otvorio je sasvim novu domenu slobodnoga vremena djece i mladih. Dok s jedne strane djeca i mladi u videoigrama vide zabavu, s druge se strane industrija videoigara širi te u tome vidi profitabilnost. Imajući u vidu navedenu činjenicu, legitimno je razmišljati o rasponu manipulativnosti sadržaja koji se događa u videoigrama, kao i etičnosti metoda dolaska do novih igrača u svijetu videoigara. Videoigre nesumnjivo su donijele jedan nov način zabave i razonode uz mogućnost korištenja u obrazovne svrhe. Pružaju učenicima stjecanje novih vještina, no s druge strane pojavom videoigara javljaju se i razni rizici. Pojava videoigara sa sobom je donijela ovisnosti, smanjenu interakciju s vršnjacima te posljedično povećala anksioznost i depresivne simptome. Videoigre u tom kontekstu valja pažljivo promatrati u daljnjem znanstvenom okviru. Slobodno vrijeme mladih, što uključuje i igranje videoigara, nije izdvojeno od drugih mikrosustavnih čimbenika kao što su obitelj i škola. Obitelj kao primarna odgojiteljska zajednica ima snažnu preventivnu ulogu u smislu prekomjernoga igranja videoigara, kao i postavljanja pozitivnih obrazaca ponašanja u virtualnom svijetu. Kao i škola, obitelj ima potencijala odgoja *za* slobodno vrijeme i *u* slobodnome vremenu. Suradnja obitelji i škole u navedenom polju izazovna je zadaća današnjega društva koje još uvijek upoznaje mogućnosti, pozitivne utjecaje, ali i rizike koji proizlaze iz brzošireće industrije videoigara. Znanost u službi društva i u toj problematici ima važnu ulogu. Daljnji znanstveni nalazi budućih istraživanja teme videoigara u pedagoškom, psihološkom, ali i u sociološkom kontekstu mogu uvelike doprinijeti boljemu shvaćanju širih posljedica videoigara i za djecu i mlade, njihove obitelji, školske izazove i za društvo u cjelini.