

Istraživanje:

"Gaming - svijet videoigara!"

Autor rada: Hajdi Škarica, prof., stručna suradnica knjižničarka savjetnica

Gimnazija Franje Petrića Zadar

U Zadru 27. veljače 2024. godine

UVOD:

Školska je knjižnica aktivan sudionik svih oblika učenja i poučavanja, a školski je knjižničar podrška nastavnom i izvannastavnom procesu. Školska knjižnica osigurava uvjete za učenje i poučavanje, nudeći relevantne izvore znanja i informacija na različitim medijima kao i razvijanje čitalačke, informacijske, medijske, digitalne i drugih pismenosti svojih korisnika. Suradnja školskog knjižničara i nastavnika Informatike ostvaruje se na različite načine i različitim oblicima odgojno-obrazovnog rada. Ističe se korelacija u planiranju i realizaciji nastavnih sati Informatike i programa knjižnično-informacijske i medijske pismenosti (KIMP) i poticanja čitanja, koji je već čitav niz godina sastavni dio Kurikuluma Gimnazije Franje Petrića Zadar. Ta se suradnja razvija i realizacijom zajedničkih projekata kao i uključivanjem u nacionalne/međunarodne kampanje kojima se promiču informacijska i medijska pismenost, poput Dana medijske pismenosti ili Dana sigurnijeg interneta.

Dan sigurnijeg interneta predstavlja ključan datum u kalendaru internetske sigurnosti. Uvršten je u Kurikulum Gimnazije Franje Petrića Zadar kao poseban školski projekt kojemu su ciljevi: educirati i senzibilizirati mlade za problematiku sigurnosti na internetu; promicati i poticati sigurnije korištenje *online* tehnologije i mobilnih uređaja; naglasiti brojne opasnosti koje donosi digitalni svijet; upoznati učenike s mogućnostima zaštite; razvijati digitalnu pismenost i vještine kritičkog mišljenja nužnih za uspješno snalaženje u svijetu interneta.

Jedna od projektnih aktivnosti obilježavanja Dana sigurnijeg interneta svake je godine, između ostaloga, sudjelovanje u programu i provođenje aktivnosti Centra za nestalu i zlostavljanu djecu i hrvatskog nacionalnog Centra za sigurniji internet. Tema je ovogodišnje manifestacije u Hrvatskoj bila *Igrajte sigurno – zajedno za bolji Internet!* U fokusu su se našle videoigre, kao neizostavan dio života djece i mladih diljem svijeta.

U digitalnom okruženju u kojemu danas živimo videoigre su sve češći oblik provođenja slobodnog vremena djece, mladih i odraslih, koji to vrijeme ispunjavaju igrajući ih na računalu, različitim konzolama, mobilnim uređajima ili u virtualnoj stvarnosti. U ponudi su brojni atraktivni žanrovi videoigara kojima je teško odoljeti. Industrija videoigara danas predstavlja jednu od najbrže rastućih svjetskih industrija. Kod djece i mladih posebno je popularno igranje *online* videoigara jer nudi zabavu te im pruža mogućnost da budu aktivni sudionici, priliku da se druže.

Istraživanja (Sherry i Lucas 2003) otkrivaju šest glavnih motiva zbog kojih ljudi igraju videoigre: natjecanje, izazov, društvena interakcija, razonoda, maštanje, uzbuđenje i napetost. Osnovne potrebe koje igrači nastoje zadovoljiti tijekom igranja videoigra su želja za natjecanjem, autonomijom, interakcijom i dobrim raspoloženjem (Przybylskia i dr. 2010:154).

Zavodljivi svijet *online* videoigara u sebi krije i različite sigurnosne rizike poput *online* predatora i nasilnika, novčanih prevara, zloćudnih softvera pa sve do razvoja ovisnosti.

Ključne riječi: školski projekt, školska knjižnica, nastava Informatike, Dan sigurnijeg interneta, videoigre, anketno istraživanje

ANKETNI UPITNIK: "GAMING – SVIJET VIDEOIGARA"

Za sve učenike prvih i drugih razreda Gimnazije Franje Petrića Zadar pripremljena je anketa naziva *GAMING – svijet videoigara* kojom su ispitane njihove navike igranja videoigara te se željelo detaljnije doznati što učenici misle o pozitivnim i negativnim učincima igranja videoigara, koji su njihovi stavovi.

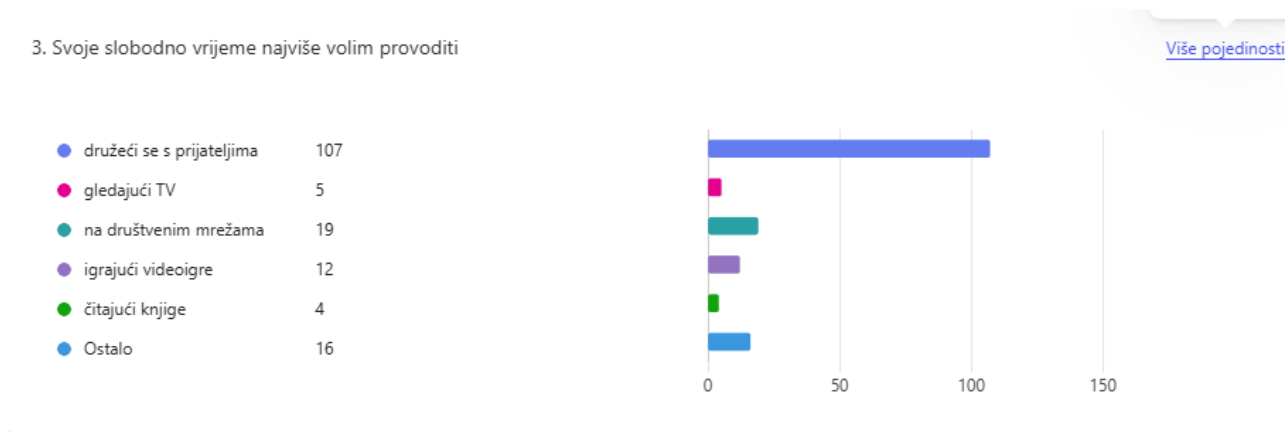
Istraživanje je provedeno 14. veljače 2024. godine u okviru školskog projekta *Dan sigurnijeg interneta*, kojim se naša škola uključila u aktivnosti nacionalnog Centra za sigurniji Internet.

Za potrebe istraživanja korištena je kvantitativna metodologija prikupljanja podataka o stavovima i mišljenjima ispitanika. Želeći prikupiti što veću količinu podataka, koristili smo metodu ankete. U ovom je slučaju korišten anonimni *online* upitnik kreiran u programu Google Forms, koji je putem hipertekstualne veze proslijeđen učenicima.

Anketni se upitnik sastojao od 16 pitanja, što je uključilo 15 zatvorenih pitanja, od kojih je u 5 pitanja ispitanicima dana mogućnost odabira više odgovora i dodana je opcija "Ostalo", gdje su mogli upisati svoje odgovore. Uz zatvorena pitanja anketni je upitnik uključio i Likertovu skalu s 12 tvrdnji. Njome su se mjerili stavovi učenika, razina njihova slaganja ili neslaganja s pojedinom tvrdnjom. Svaku tvrdnju prati pet mogućih odgovora (potpuno slaganje, slaganje, neodlučnost/neutralnost, neslaganje, potpuno neslaganje).

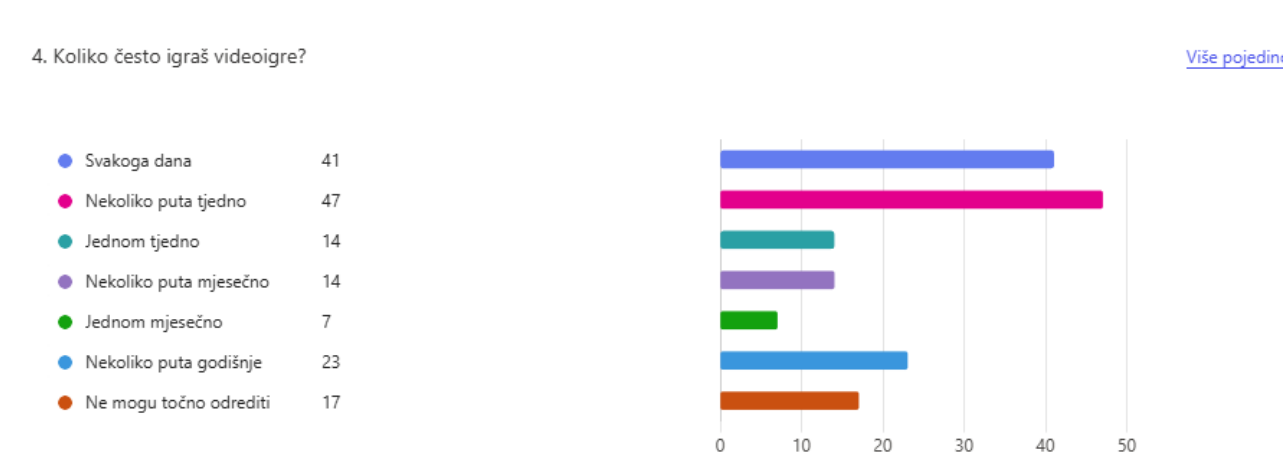
Uzorak je obuhvatio 163 ispitanika, učenika prvih i drugih razreda (2 prva i 2 druga razreda općeg gimnazijskog programa te 2 prva i 2 druga razreda prirodoslovno-matematičkog smjera). Anketi je pristupilo 83 učenika prvih razreda (51%) i 80 učenika (49%) drugih razreda. U istraživanju su sudjelovala 83 učenika (51%) i 80 učenika (49%).

Istraživanje je pokazalo kako učenici svoje slobodno vrijeme najviše vole provoditi družeći se s prijateljima (107 učenika, 66%). Nakon druženja s prijateljima, provođenja vremena na društvenim mrežama (12%), ostalih aktivnosti (izvanškolske aktivnosti poput treniranja nekog sporta, sviranja, programiranja...) (10%), učenici svoje slobodno vrijeme najviše vole provesti igrajući videoigre (7%). Videoigre su prisutne, ali nisu prioritet za većinu, što može ukazivati na dobar balans između igranja i drugih aktivnosti. Gledajući TV svoje slobodno vrijeme provodi 3% učenika, a najmanji ih broj to vrijeme provodi čitajući knjige (2%). (vidi Grafikon 1).



Grafikon 1. Slobodno vrijeme

Više od polovine ispitanika videoigre igra redovito: nekoliko puta tjedno (47 ispitanika, 29%), a čak 41 učenik (25%) ih igra svaki dan. To pokazuje kako igranje videoigara velikom broju mladih uzima značajan dio slobodnog vremena. Nekoliko puta godišnje videoigre igra 23 učenika (14%) dok nekoliko puta mjesečno, isto kao i jednom tjedno, to radi po 14 učenika (po 9%). Jednom mjesečno videoigrama pristupa 7 učenika (4%), dok čak njih 17 (10%) ne može točno odrediti učestalost svoga igranja videoigara. (vidi Grafikon 2)



Grafikon 2. Učestalost igranja videoigara

Na pitanje koliko vremena dnevno provedu igrajući videoigre najveći je broj ispitanika odgovorio kako videoigre ne igraju na dnevnoj bazi (62 učenika, 38%). To pokazuje kako više od trećine učenika ne igra videoigre svaki dan, što je važno za razumijevanje da igranje nije univerzalna ili svakodnevna aktivnost za sve mlade. Od onih koji svaki dan igraju videoigre čak njih 43 (26%) to čini manje od jednog sata. Sat do dva sata igra 32 učenika (20%), što pokazuje umjerenu i kontroliranu naviku igranja. Od 2 do 4 sata igra 23 učenika (14%), 4 do 6 sati 2 učenika (1%) te 1 učenik (1%) videoigre igra više od 6 sati dnevno. Ovi podaci sugeriraju da kod dijela učenika postoji rizična navika predugog igranja, posebno ako je svakodnevna. (vidi Grafikon 3)

5. Koliko vremena dnevno provedeš igrajući videoigre?

[Više pojedinosti](#)



Grafikon 3. Vrijeme igranja u jednom danu

Želeći utvrditi na kojim platformama učenici igraju videoigre, ponuđeni su im je odgovori: računalo/laptop, mobitel, tablet, konzole i opcija "Ostalo" gdje su mogli upisati neki drugi odgovor. Rezultati pokazuju dominaciju mobitela (87 učenika, 53%), mobilno igranje najdostupniji je i najčešći oblik igranja među mladima (mobitel je uvijek pri ruci, veliki izbor besplatnih igara, igranje u kratkim pauzama ili usputno). Slijedi računalo/laptop (40 učenika, 25%) i različite konzole (26 učenika, 16%). U opciji "Ostalo" 8 učenika (5%) navodi pametni telefon. Najmanji broj ispitanika za igranje videoigara koristi tablet (2 učenika, 1%), što je očekivano jer su tableti manje prisutni u svakodnevnoj upotrebi. (vidi Grafikon 4)



Grafikon 4. Platforme videoigara

Rezultati istraživanja pokazuju kako učenici podjednako vole singleplayer, multiplayer i *online* videoigre (57 učenika, 35%), što pokazuje fleksibilan pristup igranju. Pri tome 41 učenik (25%) preferira igrati multiplayer igre, 36 učenika (22%) prednost daje singleplayer igrama. *Online* stil igranja preferira 29 (18%) učenika. (vidi Grafikon 5)

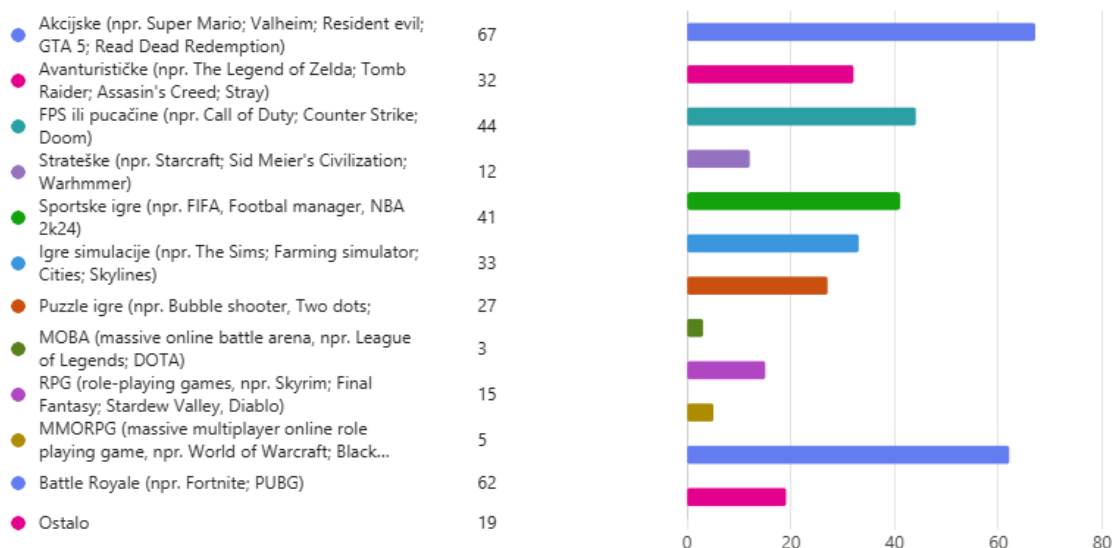


Grafikon 5. Stilovi igranja videoigara

Vezano uz žanrove videoigara koje učenici preferiraju, uz navedene neke od najčešćih žanrova, ponuđena im je i opcija "Ostalo" gdje su mogli navesti žanrove koji nisu navedeni. Ispitanici su imali mogućnost odabira više od jednog žanra. Srednjoškolci najviše igraju akcijske videoigre (67 učenika, 19%), a potom Battle Royale (62 učenika, 17%). Slijede FPS ili "pucačine" (44 učenika, 12%) koje zapravo spadaju u akcijski žanr, no vrlo se često u zajednici igrača izdvajaju kao zaseban žanr. Na četvrtom su mjestu sportske igre s 41 učenikom (11%), a potom igre simulacije (33 učenika, 9%) i avanturističke igre (32 učenika, 96%) koje nude priču, izazov i kreativnost. Slijede puzzle videoigre (27 učenika, 8%), RPG igre (15 učenika, 4%), strateške videoigre (12 učenika, 3%). MMORPG (5 učenika, 1%) te MOBA igre (3 učenika, 1%) su manje popularni žanrovi. Pod "Ostalo" (19 učenika, 5%) istaknute su Roblox i Rougelike/rougelite videoigrice (tu su moguće simulacije letenja, edukativne igre, retro igre, indie igre...) (vidi Grafikon 6)

8. Koje žanrove videoigara najviše voliš igrati?

[Više pojedinosti](#)



Grafikon 6. Žanrovi videoigara

Sljedeće je anketno pitanje bilo vezano uz igranje hvaljene videoigre *Minecraft* koja je osvojila nekoliko nagrada i mnogi je smatraju jednom od najboljih videoigara svih vremena. Ta se videoigra koristi i u obrazovnom okruženju za kreativno učenje kemije, povijesti, geografije, informatičkog dizajna, informatike... Rezultati kažu kako 26 učenika (9%), nije nikada igralo tu videoigru, a igralo ih je čak 137 (84%). *Minecraft* je dokaz da igre koje potiču kreativnost i suradnju mogu biti jednako privlačne kao i kompetitivne igre. (vidi Grafikon 7)

9. Jesi li ikad igrao/la videoigru Minecraft?

[Više pojedino](#)



Grafikon 7. *Minecraft* videoigra

Primarna motivacija za igranje za čak 113 (44%) učenika je zabava, što je očekivano i univerzalno. Videoigre su za većinu oblik razonode i izvora pozitivnih emocija. Ipak, visok postotak učenika 70 (27%) kao razlog igranju videoigara navodi dosadu, što može ukazivati na nedostatak drugih zanimljivih aktivnosti u slobodno vrijeme ili naviku "popunjavanja praznog vremena" igrom. Igranje djeluje opuštajuće na 45 (18%) učenika dok ih 17 (7%) kao razlog igranju navodi mogućnost virtualnog druženja. Ispitanici su imali mogućnost odabira više od jednog razloga. (vidi Grafikon 8)

10. Videoigre igram zbog

[Više pojedinosti](#)



Grafikon 8. Razlozi igranja videoigara

U najvećem broju slučajeva (113 (69%) učenici neće odbiti poziv na druženje s prijateljima iako u tom trenutku igraju videoigru. Ovo je pozitivan pokazatelj i suprotan je stereotipu da "mladi samo žele biti pred ekranima". Njih 35 (21%) to će učiniti rijetko, povremeno će prednost nad druženjem s prijateljima dati videoigrama. Ponekad ili često 6 (4%) ispitanika daje prednost igrama, s potencijalnim rizicima poput socijalne izolacije, razvoja ovisnosti o videoigrama i narušavanja prijateljskih odnosa. Ne želeći prekinuti igranje videoigre, poziv za druženje uvijek odbije 3 (2%), što je mala, ali značajna skupina učenika. (vidi Grafikon 9)

11. Odbit ćeš poziv na druženje i/ili igru s prijateljima/prijateljicama jer u tom trenutku igraš videoigru.

[Više pojedinost](#)



Grafikon 9. Druženje s prijateljima nasuprot igranju videoigara

Odgovori na sljedeće pitanje pomažu nam razumjeti socijalnu dimenziju videoigara među učenicima, što je važno za njihovo mentalno zdravlje i razvoj socijalnih vještina. Igrajući videoigre čak je 63 učenika (39%) steklo prijatelje dok kod većine (100, 61%), ispitanika to nije bio slučaj. To može značiti da više igraju singleplayer igre (što se poklapa s ranijom analizom koja pokazuje kako mnogi učenici vole singleplayer), igraju s već postojećim prijateljima, ne žele širiti krug *online* poznanstava, nemaju interes za povezivanje u *online* zajednicama, svjesno izbjegavaju potencijalno nesigurne situacije na internetu. (vidi Grafikon 10)

12. Igrajući videoigre, stekao/la sam prijatelje/prijateljice.

[Više pojedinosti](#)



Grafikon 10. Videoigre i stjecanje prijatelja

Najveći broj ispitanika (128 učenika, 79%) nikada nije bio ismijavan zbog igranja videoigara. To ukazuje na visok stupanj prihvaćenosti videoigara u njihovom socijalnom okruženju. To može biti rezultat sve veće popularnosti i prihvaćanja *gaminga* u društvu, osobito među mlađim generacijama. Značajan broj učenika (24, 15%) priznaje da su bili ismijavani, ali ih to nije dirnulo, što se može odraziti na njihovo samopouzdanje. Manji broj odgovora (8 + 2 = 10 ukupno, 6.1%) govori o pojedinačnim slučajevima ismijavanja koji su rezultirali ignoriranjem ili objašnjavanjem svoga stava. Samo 1 učenik (1%) navodi da ga/ju je ismijavanje povrijedilo, što pokazuje da, iako je takvo negativno iskustvo vrlo rijetko, može imati snažan emocionalni utjecaj. (vidi Grafikon 11)

13. Je li te ikad itko ismijavao zbog igranja videoigara?

[Više pojedinosti](#)

● Da, ali me nije bilo briga za tuđa mišljenja	24
● Da, i to me zasmetalo	1
● Nikad mi se to nije dogodilo	128
● Samo jednom, ali sam to zanemario/la	8
● Samo jednom, ali sam objasnio/la zašto igram videoigre	2

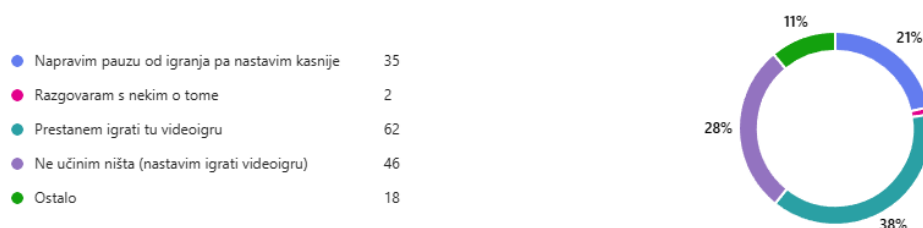


Grafikon 13. Ismijavanje zbog igranja

Ukoliko uoči da neka videoigra ima negativan utjecaj, najveći broj ispitanika potpuno prekida igranje (62 učenika, 32%) što pokazuje visoku razinu samoregulacije i svijesti o vlastitom mentalnom stanju. Druga najčešća reakcija je neodustajanje od igre (46 učenika, 26%). Ova skupina predstavlja gotovo trećinu ispitanika, što može ukazivati na nedostatak svijesti o posljedicama, ovisnost ili osjećaj da ne mogu ili ne znaju kako prekinuti igru. Privremenu pauzu od igranja učinit će 35 (21%) učenika što pokazuje zrelost jer im daje vremena da se emocionalno stabiliziraju. Iako rijetko, dio ispitanika (2 učenika, 1%) bira dijeljenje problema s drugima, što je važno za emocionalnu obradu negativnih iskustava. Čak 18 (11%) učenika pod "Ostalo" navodi kako se takvo nešto njima nikada nije dogodilo, tj. nisu uočili mogućnost negativnog utjecaja *gaminga* na svoje emocije. (vidi Grafikon 14)

14. Ako uočiš da neka videoigra na tebe utječe negativno, poduzmeš li nešto?

[Više pojedinosti](#)

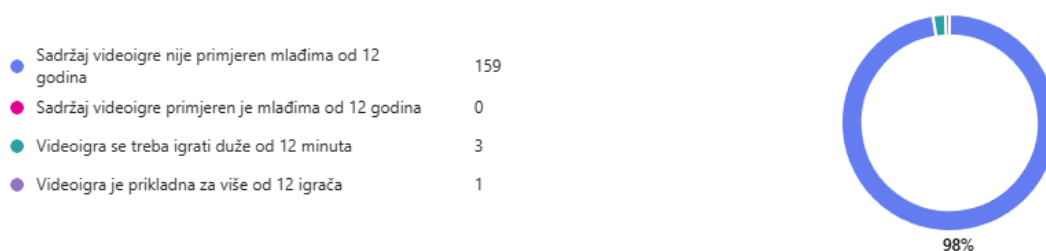


Grafikon 14. Reakcija na negativan utjecaj videoigara

Većina ispitanika (159, 98%) točno razumije da oznaka 12+ označava dobnu preporuku, odnosno da sadržaj nije primjeren za djecu mlađu od 12 godina. Ova visoka razina točnosti pokazuje da su učenici informirani o PEGI klasifikacijskim oznakama videoigara i da prepoznaju njihovu svrhu, što je važno za medijsku pismenost i odgovorno konzumiranje digitalnog sadržaja. Da se igra treba igrati duže od 12 minuta misli 3 (2%) učenika, a 1 učenik (1%) misli da je videoigra prikladna za više od 12 igrača što ukazuje na moguću zbunjenost između brojčane oznake i konteksta. Ovi odgovori su izolirani i malobrojni, ali ukazuju na potrebu da se jasno istakne razlika između dobne preporuke i drugih oznaka na igrama (trajanje, broj igrača, itd.). (vidi Grafikon 15)

15. Što znači oznaka 12+ na videoigri?

[Više pojedinosti](#)



Grafikon 15. PEGI klasifikacija videoigara

Stavovi učenika o utjecaju videoigara

Učenici su iskazali različite stavove o utjecaju videoigara, a njihovo mišljenje o pozitivnim i negativnim učincima igranja ispitano je pomoću Likertove skale s 5 stupnjeva (od "u potpunosti se ne slažem" do "u potpunosti se slažem").

Pozitivni doživljaji igranja izraženi su tvrdnjom *"Osjećam se dobro dok igram videoigre"*: čak 39,9 % učenika uglavnom se slaže s tom tvrdnjom, a dodatnih 25,2 % u potpunosti se slaže. S druge strane, 11 % učenika u potpunosti se ne slaže, što ukazuje da je, ipak za većinu ispitanika igranje videoigara pozitivno emocionalno iskustvo. Suprotno tome, tvrdnja *"Osjećam se loše dok igram videoigre"* nije naišla na široku potporu: 36,8 % učenika u potpunosti se ne slaže s njom, dok samo 8 % učenika priznaje da se u potpunosti slaže. Većina učenika također prepoznaje potrebu za odgovornim pristupom igranju. Na tvrdnju *"Trebali bismo uzimati pauze tijekom igranja"*, 20,9 % učenika u potpunosti se slaže, a 25,8 % uglavnom se slaže. Ipak, 17,8 % učenika u potpunosti se ne slaže, što ukazuje da kod dijela učenika postoji još uvijek manjak svijesti o važnosti odmora. Kada je riječ o odnosu između igranja i obveza, 35 % učenika u potpunosti se ne slaže s tvrdnjom *"Često mi se dogodi da sam zanemario/la obveze zbog igranja videoigara"*, što pokazuje da većina učenika ne smatra da im igre ometaju svakodnevne obveze. Ipak, 25,8 % učenika priznaje da im se to događa (u potpunosti se slaže), dok je ostatak odgovora podijeljen. Učenici u značajnom broju prepoznaju edukativni potencijal videoigara: 39,9 % u potpunosti se slaže da igre mogu biti edukativne, dok se 10,4 % u potpunosti ne slaže. Također, 29,4 % učenika u potpunosti se slaže, a 31,3 % uglavnom se slaže da videoigre mogu poboljšati motoričke i mentalne sposobnosti, što ukazuje na prepoznavanje koristi u ovom području. Tvrdnja da videoigre uče bržem donošenju odluka naišla je na umjereniju potporu: 25,8 % učenika uglavnom se slaže, dok se 12,3 % u potpunosti ne slaže. Kada se radi o utjecaju videoigara na ponašanje, rezultati pokazuju veliku neodlučnost: čak 51,2 % učenika niti se slaže niti se ne slaže s tvrdnjom *"Videoigre dobro utječu na moje ponašanje"*, dok s tvrdnjom *"Videoigre loše utječu na moje ponašanje"* najveći dio učenika (39,9 %) također odabire neutralan odgovor. Ipak, 28,2 % učenika u potpunosti se ne slaže da videoigre loše utječu na njih, dok samo 5,5 % misli suprotno. Tvrdnju da videoigre potiču agresivnost većina učenika odbacuje: 38 % u potpunosti se ne slaže s tom tvrdnjom, dok se 13,5 % u potpunosti slaže.

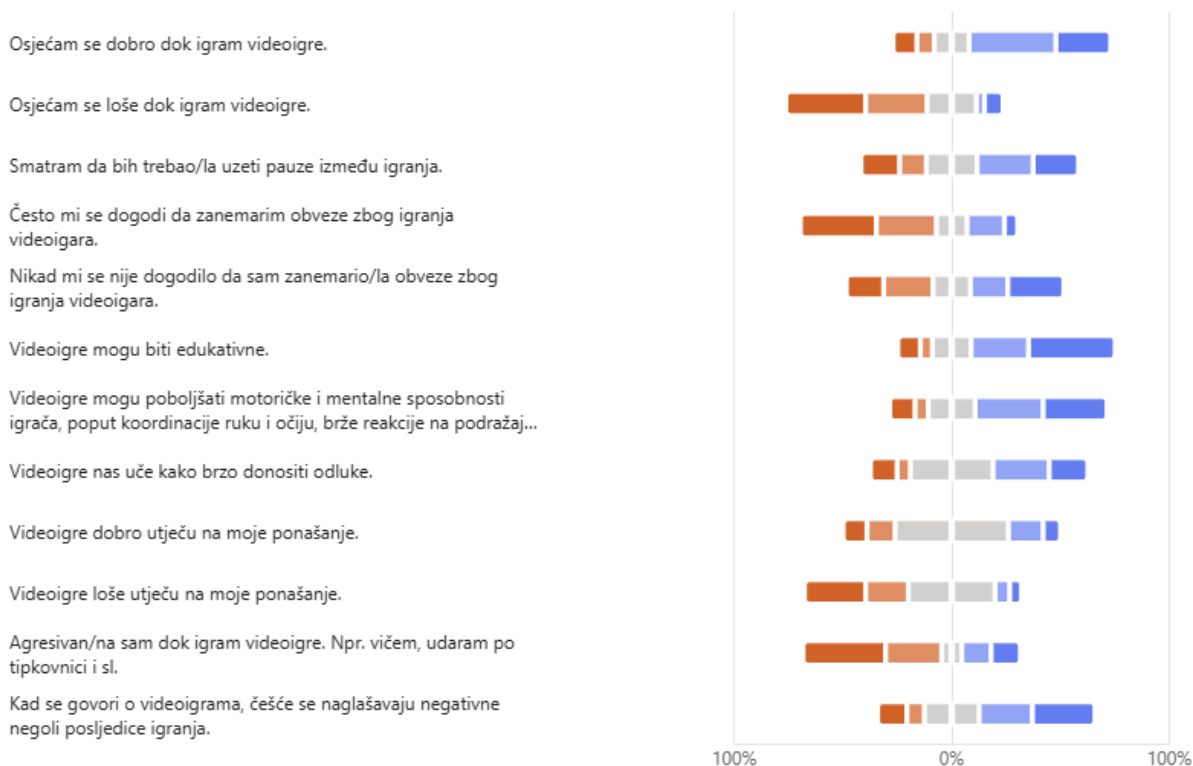
Zanimljivo je da mnogi učenici smatraju kako se češće naglašavaju negativni nego pozitivni aspekti videoigara: 28,8 % u potpunosti se slaže s tom tvrdnjom, 24,5 % uglavnom se slaže, dok 25,2 % zauzima neutralan stav. (vidi Grafikon 16)

16. Procijenite koliko se slažete sa sljedećim tvrdnjama.

Pažljivo pročitajte svaku tvrdnju i zaokružite broj na ljestvici koji odgovara vašem mišljenju za tu pojedinu tvrdnju. Svaki broj predstavlja određeni stupanj slaganja ili neslaganja s tvrdnjom:

[Više pojedinosti](#)

● u potpunosti se ne slažem ● uglavnom se ne slažem ● niti se slažem, niti se ne slažem ● uglavnom se slažem ● u potpunosti se slažem



Grafikon 16. Stavovi učenika o igranju videoigara

ZAKLJUČAK:

Provedena anketa pružila je vrijedan uvid u navike igranja videoigara i stavove učenika o pozitivnim i negativnim učincima ovog oblika zabave. Rezultati pokazuju da su videoigre sastavni dio svakodnevice značajnog broja učenika, iako se navike igranja među njima razlikuju. Većina učenika videoigre igra umjereno, najčešće nekoliko puta tjedno. Najveći broj onih koji ih igra svakodnevno, to čini manje od dva sata dnevno. Kao najčešće platforme za igranje ističu se mobiteli i računala/laptopi, dok konzole zauzimaju nešto manji, ali značajan udio. Ispitanici najčešće igraju videoigre iz razloga zabave i opuštanja, dok virtualno druženje i "ubijanje" dosade predstavljaju dodatne motive. Iako živimo u digitalnom dobu, većina učenika i dalje najviše cijeni izravne međuljudske kontakte. Preferiraju se raznovrsni žanrovi igara. Najpopularnije su akcijske, *battle royale*, sportske i FPS pucačine, što odražava dominantne trendove u globalnoj i lokalnoj *gamerskoj* zajednici. Većina učenika voli igrati u različitim stilovima, pri čemu je značajan broj jednako sklon *singleplayer*, *multiplayer* i *online* iskustvima. Pozitivno je što većina učenika pokazuje kritički odnos prema vlastitim navikama. U slučaju negativnog utjecaja igre, većina bi uzela pauzu ili prestala igrati. Isto tako, većina nije spremna zanemariti socijalne kontakte zbog igranja. Većina ispitanika nije iskusila ismijavanje zbog igranja, a među onima koji jesu, najveći broj je pokazao otpornost prema takvom iskustvu. Iako većina učenika, igrajući igre nije stekla prijatelje, značajan dio njih ipak jest, što potvrđuje socijalni potencijal igara. Također, učenici pokazuju visoku razinu medijske pismenosti. Velika većina točno razumije oznake dobne primjerenosti na videoigrama. Stavovi o pozitivnim i negativnim učincima videoigara su nijansirani. Većina učenika prepoznaje da se tijekom igranja osjećaju dobro te vjeruju u edukativni potencijal igara i njihov doprinos razvoju mentalnih i motoričkih sposobnosti. S druge strane, većina se ne slaže s tvrdnjom da igre potiču agresivnost ili da im značajno narušavaju ponašanje, no istovremeno postoji svjesnost o potrebi za odgovornim korištenjem (pauze, balansiranje s obvezama). Učenici također primjećuju da se u javnom prostoru često više naglašavaju negativni, negoli pozitivni učinci igranja videoigara.

Zaključno, rezultati pokazuju da učenici imaju prilično uravnotežen i zreo odnos prema videoigrama. Prepoznaju njihove prednosti, svjesni su mogućih rizika i većinom upravljaju vlastitim navikama na odgovoran način. Videoigre im pružaju zabavu, opuštanje i razvoj određenih vještina, dok istovremeno prepoznaju potrebu za umjerenošću. Uočavaju i neuravnotežen javni diskurs koji češće ističe negativne strane videoigara. Zaključci ovog istraživanja mogu poslužiti kao temelj za osmišljavanje edukativnih i preventivnih sadržaja kojima bi se učenike dodatno poticalo na uravnoteženo, kritičko i odgovorno korištenje videoigara, uz jačanje svijesti o mogućim pozitivnim i negativnim učincima.

LITERATURA:

1. Anketa GAMING – svijet videoigara. 2023. Gimnazija Franje Petrića Zadar. Zadar.
2. Bray, Ollie; Hosein Anesa. 2023. *Primjena videoigara u nastavi: priručnik za postizanje uspješnih ishoda učenja*. Ministarstvo kulture i medija RH. Zagreb.
3. *Naše online vrijeme: igrice, kupovina, društvene mreže*. 2023. Centar za sigurniji Internet. Zagreb. URL: <https://www.dansigurnijeginterneta.org/wp-content/uploads/2023/03/DSI2023-1.-4.-razred-OS-Nase-online-vrijeme.pdf> (pristupljeno 20. veljače 2024.)
4. Čičić, T. 2022. *Gaming: mogućnosti i rizici igranja video igara kod djece i mladih*. Diplomski rad. Sveučilište u Zagrebu. Zagreb.
5. Digitalni vodič za sigurno igranje videoigara – za roditelje i djecu. 2018. Medijska pismenost Zagreb. URL: <https://www.medijskapismenost.hr/digitalni-vodic-za-sigurno-igranje-videoigara-za-roditelje-i-djecu/> (pristupljeno 20. veljače 2024.)
6. *Godišnje istraživanje o navikama korištenja interneta među djecom i mladima u RH*. 2023. HAKOM. Zagreb.
7. Jurić, V.; Domitrović, M. 2016. Videoigre kao fenomen suvremenog društva i njihove edukativne mogućnosti. *Život i škola: časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 62(1), 49–62.
8. Przybylski, A. K.; Rigby, C. S.; Ryan, R. M. 2010. A motivational model of video game engagement. *Review of General Psychology*, 14 (2), 154-166.
9. *Razlozi za igranje videoigara*. 2021. Medijska pismenost. URL: <https://www.medijskapismenost.hr/razlozi-za-igranje-videoigara/> (pristupljeno, 20. veljače 2024.)
10. Sherry, J. L.; Lucas, K. 2003. Video Game Uses and Gratifications as Predictors of Use and Game Preference, 213- 224. U: Bryant, J., Vorderer, P. (ur.), *Playing video games: Motives, responses, consequences*. Mahwah. Lawrence Erlbaum Associates. New Jersey.
11. Žalac, Zoran. 2010. *Evolucija žanrova videoigara*. URL: <https://www.hcl.hr/game-special/evolucija-zanrova-video-igara-49981/> (pristupljeno, 20. veljače 2024.)