

Slobodno vrijeme i korištenje medija: mladi i videoigre

Matković, Ana

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zadar / Sveučilište u Zadru**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:162:480267>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-04-01**



Sveučilište u Zadru
Universitas Studiorum
Jadertina | 1396 | 2002 |

Repository / Repozitorij:

[University of Zadar Institutional Repository](#)



zir.nsk.hr



DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJ

Sveučilište u Zadru
Odjel za sociologiju
Sveučilišni prijediplomski studij
Sociologija



Ana Matković

**Slobodno vrijeme i korištenje medija: mladi i
videoigre**

Završni rad

Zadar, 2024.

Sveučilište u Zadru
Odjel za sociologiju
Sveučilišni prijediplomski studij
Sociologija

Slobodno vrijeme i korištenje medija: mladi i videoigre

Završni rad

Student/ica:

Ana Matković

Mentor/ica:

Izv. prof. dr. sc. Krešimir Krolo

Zadar, 2024.



Izjava o akademskoj čestitosti

Ja, **Ana Matković**, ovime izjavljujem da je moj **završni** rad pod naslovom **Slobodno vrijeme i korištenje medija: mladi i videoigre** rezultat mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na izvore i radove navedene u bilješkama i popisu literature. Ni jedan dio mojega rada nije napisan na nedopušten način, odnosno nije prepisan iz necitiranih radova i ne krši bilo čija autorska prava.

Izjavljujem da ni jedan dio ovoga rada nije iskorišten u kojem drugom radu pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj, obrazovnoj ili inoj ustanovi.

Sadržaj mojega rada u potpunosti odgovara sadržaju obranjenoga i nakon obrane uređenoga rada.

Zadar, 9. listopada 2024.

SADRŽAJ

SAŽETAK	2
1. UVOD	3
2. SVRHA I CILJ RADA	4
3. SLOBODNO VRIJEME	5
3.1. Slobodno vrijeme u povijesti i danas	5
3.2. Pojam i koncept slobodnog vremena	6
3.3. Slobodno vrijeme i obitelj	7
3.4. Digitalne slobodne aktivnosti među djecom i mladima	9
4. KORIŠTENJE MEDIJA: MLADI I VIDEOIGRE	12
4.1. Dimenzije učinaka videoigara	12
4.2. Razlozi za igranje videoigara	13
4.3. Negativni utjecaji videoigara	13
4.4. Pozitivni utjecaji video igara	14
4.5. Razlike u igračkim navikama između spolova	15
5. ISTRAŽIVAČKI PROBLEMI I HIPOTEZE	16
6. METODOLOGIJA	17
7. REZULTATI	18
8. TESTIRANJE HIPOTEZA	28
9. RASPRAVA	31
10. ZAKLJUČAK	33
LITERATURA	34
PRILOZI	37

Slobodno vrijeme i korištenje medija: mladi i videoigre

SAŽETAK

Ovaj rad istražuje način na koji mladi koriste svoje slobodno vrijeme, s posebnim naglaskom na korištenje videoigara. Kroz teorijsku analizu slobodnog vremena te pozitivnih i negativnih učinaka videoigara, cilj rada je dobiti uvid u dinamiku korištenja medija među mladima. Posebna pažnja posvećena je utjecajima videoigara na kognitivni, socijalni i emocionalni razvoj mladih, kao i razlikama u igračkim navikama između spolova. Rezultati provedenog istraživanja pokazuju da su videoigre sastavni dio slobodnog vremena mladih, te da unatoč mogućim negativnim posljedicama, one pružaju značajne mogućnosti za učenje, socijalizaciju i zabavu. Također, igranjem videoigara mladi se ne isključuju iz ostalih aktivnosti, već naprotiv sudjeluju u njima.

Ključne riječi: slobodno vrijeme, mladi, videoigre, ovisnost, aktivnosti, mediji

Leisure time and media use: youth and video games

SUMMARY

This thesis explores how young people spend their free time, with a particular focus on video game usage. Through theoretical analysis of free time and the positive and negative effects of video games, the study aims to gain insight into media usage dynamics among youth. Special attention is given to the impact of video games on young people's cognitive, social, and emotional development, as well as gender differences in gaming habits. The results of the research show that video games are an integral part of young people's leisure time. Despite potential negative consequences, video games offer significant opportunities for learning, socialization, and entertainment. Also, by playing video games, young people are not excluded from other activities, they participate in them.

Key words: leisure time, youth, video games, addiction, activities, media

1. UVOD

Slobodno vrijeme mladih danas je izrazito dinamično i raznoliko, oblikovano mnoštvom aktivnosti koje uključuju sport, umjetnost, hobije, druženje s prijateljima i obiteljima, kao i korištenje različitih medija. U kontekstu ubrzanog razvoja tehnologije, mediji igraju sve važniju ulogu u svakodnevnom životu mladih, pružajući im neograničene mogućnosti za zabavu, informiranje i učenje. Videoigre su posebno popularan oblik zabave među mladima. Kao interaktivan medij, videoigre nude iskustvo koje kombinira zabavu, izazove i socijalnu interakciju. Mnogi mladi provode značajan dio svog slobodnog vremena igrajući videoigre, privučeni raznovršnošću žanrova i mogućnostima koje ove igre pružaju. Videoigre nisu samo pasivna aktivnost; one često zahtijevaju aktivno sudjelovanje, strateško razmišljanje, koordinaciju ruku i očiju te brzo donošenje odluka.

S jedne strane, videoigre mogu imati brojne pozitivne učinke. Kroz igranje, mladi mogu razvijati kognitivne vještine kao što su rješavanje problema, prostorna svijest i logičko razmišljanje. Mnoge igre uključuju složene zadatke i izazove koji zahtijevaju upornost i kreativnost, što može potaknuti osobni rast i razvoj. Osim toga, multiplayer igre omogućuju mladima da se povežu s vršnjacima iz cijelog svijeta, razvijajući socijalne vještine i osjećaj zajedništva. Međutim, prekomjerno igranje videoigara može imati i negativne posljedice. Ako mladi provode previše vremena pred ekranom, to može dovesti do fizičkih problema kao što su manjak tjelesne aktivnosti, loše držanje i problemi s vidom. Također, prekomjerno igranje može negativno utjecati na akademski uspjeh i društveni život, jer može smanjiti vrijeme posvećeno učenju, druženju s obitelji i prijateljima te sudjelovanju u drugim izvanškolskim aktivnostima. Postoji i rizik od razvijanja ovisnosti o videoigramama, što može imati ozbiljne posljedice po mentalno zdravlje mladih.

Ovisnost o videoigramama postala je globalni problem. Autori Gentile, Choo, Liao, Sim, Fung, Khoo i drugi (2011) navode da su online videoigre, niska razina socijalne kompetencije i impulzivnost igrača neki od mogućih faktora koji mogu dovesti do rizika od razvoja patološke ovisnosti o videoigramama. Ovisnik o videoigramama u prosjeku provede 31 sat tjedno igrajući videoigre. Adolescenti ovisni o videoigramama (Gaetan, Bonnet, Pedinelli, 2012) su u manjoj mjeri zadovoljni svojim stvarnim životom. Ovisnost o videoigramama prepoznata je od strane stručnjaka i postoje klinike za njezino liječenje u Kini, Nizozemskoj i Koreji. Istraživanje provedeno među 7757 švedskih adolescenata (13-18 godina) pokazalo je da većina onih koji

igraju MMORPG igre doživljavaju negativne posljedice. Te posljedice uključuju lošu kvalitetu sna, nedostatak vremena za školske zadatke i česte svađe s roditeljima, posebno kod djevojaka. Dječaci su također spominjali nedostatak vremena za druženje s prijateljima i ostajanje kod kuće zbog igranja, dok su djevojke često zaboravljale jesti i imale manje sna (Hellström, Nilsson, Leppert, Lslund, 2012).

Ovaj rad sastoji se iz 6 glavnih poglavlja. Poslije prvog uvodnog poglavlja bit će više riječi o ciljevima i svrsi rada. U trećem poglavlju obrađuje se tema slobodnog vremena, uključujući povijesni pregled i suvremeni koncept, utjecaj na obitelj te digitalne slobodne aktivnosti među djecom i mladima. Četvrto poglavlje fokusira se na korištenje medija, posebno videoigara, analizirajući njihove učinke, razloge igranja, te negativne i pozitivne utjecaje, kao i razlike u igračkim navikama između spolova. Peto poglavlje iznosi metodologiju, dok se šesto poglavlje bavi istraživačkim problemima i hipotezama. Rad završava zaključkom i pregledom literature.

2. SVRHA I CILJ RADA

Svrha rada je pružiti uvid u to kako mladi provode svoje slobodno vrijeme i kako mediji, posebno videoigre, imaju suodnos na njihov život. Ovaj rad ima za cilj razumjeti dinamiku i obrasce korištenja medija među mladima, analizirati njihove preferencije i ponašanja te istražiti kako videoigre mogu utjecati na njihov kognitivni, socijalni i emocionalni razvoj.

Ciljevi rada uključuju nekoliko ključnih aspekata. Prvi cilj je identificirati i analizirati različite aktivnosti kojima se mladi bave u svoje slobodno vrijeme, s posebnim fokusom na korištenje videoigara. Drugi cilj je istražiti kako balansirano korištenje medija može doprinijeti ukupnoj dobrobiti mladih. Konačno, rad ima za cilj pružiti temelje za daljnja istraživanja i razvoj programa koji podržavaju zdrav i uravnotežen razvoj mladih u kontekstu sveprisutnih medija.

3. SLOBODNO VRIJEME

Slobodno vrijeme postalo je ključna značajka kvalitete života u društvima s visokim stupnjem razvoja. Smatra se mjerom osobne slobode, sudjelovanja u društvenom životu i dobrobiti građana. Današnje slobodno vrijeme uključuje ne samo zabavu, rekreaciju i odmor od posla, već i obrazovanje, političku i društvenu akciju te orijentaciju prema zdravlju (Tokarski, Zarotis, 2020).

3.1. Slobodno vrijeme u povijesti i danas

Slobodno vrijeme, koje podrazumijeva izmjenu aktivnosti i odmora, uvijek je bilo prisutno u ljudskoj povijesti, ali je postepeno došlo u fokus interesa društva. Od devetnaestog stoljeća, slobodno vrijeme prestaje biti privilegija plemstva i počinje se širiti na srednju klasu, a kasnije i na radničku klasu. Aktivnosti vezane uz slobodno vrijeme postaju dostupne ljudima iz različitih društvenih slojeva, omogućujući im izlazak izvan tradicionalnog obiteljskog okvira. Razvoj znanstvenog proučavanja slobodnog vremena započinje s Thorsteinom Veblenom, koji se smatra osnivačem sociologije slobodnog vremena. Njegova knjiga "Teorija dokoličarske klase" iz 1899. godine ukazala je na značaj slobodnog vremena, iako ga je Veblen kritizirao kao besposličarenje. Kroz empirijske studije i poboljšanje istraživačkih tehnika, identificirani su faktori koji oblikuju strukturu slobodnog vremena različitih populacijskih skupina (Junova, 2020).

S vremenom, slobodno vrijeme postaje sve važnije i interes društva za njim raste. Zakonodavstva europskih zemalja počinju se baviti reguliranjem slobodnog vremena, a nastaju i nove institucije koje se bave ovom tematikom. Kasnije se razvijaju znanosti o slobodnom vremenu, uključujući obrazovanje za slobodno vrijeme, što dodatno potvrđuje njegovu važnost. Znanstvenici prepoznaju vrijednost slobodnog vremena za pojedince i društvo, videći ga kao prostor za odmor, zabavu, razvijanje sposobnosti i vještina, kao i za kulturno stvaranje. U drugoj polovici dvadesetog stoljeća, slobodno vrijeme postaje još važnije, privlačeći sve veći interes društva. Joffre Dumazedier, francuski sociolog, postavio je prekretnicu u proučavanju slobodnog vremena svojom knjigom iz 1962. godine pod naslovom "Vers une civilization du loisir?" (Prema društvu slobodnog vremena?). On je istaknuo da je ključno postignuće moderne civilizacije univerzalnost postojanja slobodnog vremena, koje značajno utječe na sve druge aspekte života. Naslov knjige, postavljen kao pitanje, naglašavao je ambivalentnost slobodnog

vremena. Dumazedier je istaknuo da slobodno vrijeme može biti prostor za pozitivan razvoj pojedinca i davanje smisla njegovom mjestu u društvu, ali isto tako može dovesti do izolacije i gubitka interesa za događaje izvan privatnog života (Dumazedier, 1962).

U drugoj polovici dvadesetog stoljeća, posebno u zemljama Srednje i Istočne Europe pod utjecajem Sovjetskog Saveza, razvili su se novi koncepti obrazovanja i udruživanja slobodnog vremena, usmjereni na masovnost. To je podržalo aktivnosti mladih na lokalnoj razini, potičući suradnju među vršnjacima. U devedesetima su se nastavili razvijati kvantitativno i kvalitativno aktivnosti slobodnog vremena djece i mladih, dok je individualizacija u slobodnim aktivnostima postajala sve izraženija. U tom razdoblju, utjecaj računala i modernih tehnologija počeo je značajno rasti, mijenjajući načine na koje ljudi provode slobodno vrijeme. Tri faze razvoja slobodnog vremena, prema Njemcu i suradnicima (2002), obuhvatile su različite periode od pedesetih godina dvadesetog stoljeća do danas. Prva faza naglašavala je odmor i rekreaciju kao osnovnu funkciju slobodnog vremena, dok su kasnije faze pokazale sve manju razliku između rada i slobodnog vremena te sve veće zadovoljavanje materijalnih i kulturnih potreba kroz slobodno vrijeme. S druge strane, promjene u strukturi vremena tijekom posljednjih dvjesto godina pokazuju dramatično smanjenje radnog vremena i povećanje slobodnog vremena, što je rezultiralo promjenama u životnom stilu i očekivanjima pojedinaca (Junova, 2020).

3.2. Pojam i koncept slobodnog vremena

Pojam slobodnog vremena ima mnogo definicija u pedagogiji, sociologiji, psihologiji i drugim disciplinama. Kolesárová (2016) jednostavno dijeli vrijeme na radno i neradno. Neradno vrijeme, koje dolazi nakon posla, dalje se dijeli na slobodno i obvezno vrijeme. Obvezno vrijeme uključuje aktivnosti koje su nužne, poput održavanja kućanstva ili putovanja na posao. Kaplánek (2012) ističe razliku između slobodnog vremena u širem i užem smislu. Slobodno vrijeme u širem smislu obuhvaća sve izvan radnog vremena, dok se u užem smislu odnosi samo na aktivnosti koje osoba odabire potpuno slobodno. Vážanský (2001) strukturira slobodno vrijeme detaljnije, navodeći radno vrijeme, obvezno vrijeme povezano s poslom poput putovanja i obrazovanja nakon posla, te neradno vrijeme koje se dalje dijeli na osobnu brigu (spavanje, prehrana, higijena), obveze poput obiteljskih i društvenih angažmana te individualno dostupno vrijeme koje može biti djelomično slobodno (hobi i obaveza) ili potpuno slobodno (samozaštitno vrijeme). Percepcija slobodnog vremena varira - može se shvatiti

neutralno, kao nepopunjeno vrijeme, pozitivno kao slobodno vrijeme ili negativno kao neiskorišteno. Knotová (2011) razmatra optimistički i skeptički pristup slobodnom vremenu, gdje optimistički pristup vidi njegov značaj za razvoj osobnosti, dok skeptički pristup naglašava potencijalne rizike i negativne aspekte.

Suvremeni pristupi sve više naglašavaju važnost slobodnog vremena kao ključnog aspekta kvalitete života. Osim što pruža priliku za odmor i opuštanje nakon radnih obveza, slobodno vrijeme omogućava pojedincu da se angažira u aktivnostima koje potiču osobni rast, kreativnost i socijalnu participaciju. Ovo je posebno važno u kontekstu društvenog i individualnog blagostanja, gdje slobodno vrijeme nije samo pasivno vrijeme provedeno izvan radnog okruženja, već aktivni prostor za samorealizaciju i zadovoljstvo. U zakonodavnim dokumentima kao što su Univerzalna deklaracija o ljudskim pravima i Konvencija o pravima djeteta prepoznaje se pravo pojedinca na sudjelovanje u kulturnom životu, umjetničkim aktivnostima te na odmor i slobodno vrijeme primjereno dobi. To potvrđuje važnost slobodnog vremena kao fundamentalnog dijela ljudskih prava i doprinosi razumijevanju njegove uloge u suvremenom društvu (Junova, 2020).

3.3. Slobodno vrijeme i obitelj

Obitelj, kao primarna društvena skupina, također je ključno okruženje za slobodno vrijeme i odgoj djece i mladih. Načini na koje se aktivnosti slobodnog vremena provode u obiteljima variraju ovisno o njihovom društvenom statusu, načinu života i potrebama vezanim uz slobodno vrijeme. Poželjan cilj je interes obitelji da omogući djeci da svoje slobodno vrijeme provode aktivno i smisleno, na temelju njihove dobrovoljne odluke. Istovremeno, važno je osjetljivo vođenje roditelja ili drugih članova obitelji. Obitelj bi trebala poticati, podržavati i provoditi aktivnosti slobodnog vremena djece, pristupati im na kreativan način i usvajati stavove koje će djeca biti sposobna primijeniti i u budućnosti, čak i nakon što sami osnuju obitelj (Tokarski, Zarotis, 2020).

Bendl i sur. (2015) ističu da se obiteljske aktivnosti razlikuju od utjecaja škole i obrazovnih institucija na nekoliko načina. Ne može se očekivati profesionalni pristup roditelja jer obično nemaju pedagoško obrazovanje, ali postoje snažni emocionalni odnosi među članovima obitelji. Kvaliteta tih odnosa ključna je za obrazovni učinak obitelji. Roditelji kao uzor imaju značajan utjecaj na reprodukciju sličnih obrazaca pozitivnog ponašanja u slobodnom

vremenu kod djece. Poželjno je da roditelji upravljaju svojim slobodnim vremenom na odgovarajući način, ne precjenjujući ga niti podcjenjujući. Važno je da djeca vide uzajamnu toleranciju roditelja prema interesima partnera te da dijele neke zajedničke interese. Suvremeni pristupi sve više naglašavaju važnost obiteljskog slobodnog vremena kao prostora za zajedničko iskustvo i individualne aktivnosti koje potiču razvoj djece. Podržavanje dječjih interesa, osjetljivo i svrhovito reagiranje na njihove potrebe te aktivno sudjelovanje roditelja u aktivnostima svoje djece ključni su aspekti obiteljskog slobodnog vremena.

U svakoj obitelji, slobodno vrijeme oblikuju razni čimbenici poput veličine obitelji, životnih uvjeta, ekonomske sigurnosti, društvenog statusa te stavova i vrijednosti roditelja. Važni su i broj djece, njihov spol, dob roditelja i djece te stil odgoja. Interesi roditelja i njihova međusobna tolerancija također su vrlo važni. Različiti faktori mogu komplicirati kvalitetu načina na koji ispunjavamo slobodno vrijeme. Na primjer, neravnomjernost u raspodjeli slobodnog vremena može biti posljedica preopterećenosti radnim/skolskim obvezama, velikog broja aktivnosti slobodnog vremena ili usmjeravanja na jednu usku vrstu aktivnosti, kao i vremenskih zahtjeva za putovanje na posao (Junova, 2020).

Nemec i njegovi kolege (2002.) ističu da neki pojedinci i cijele obitelji izrazito ozbiljno pristupaju slobodnom vremenu. Za njih, glavni cilj života postaje maksimalno stjecanje novca i materijalnog blagostanja. Umjesto da koriste postupno smanjenje radnog vremena za vlastiti osobni razvoj, postaju vezani za vlastite potrebe i često se posvećuju dodatnim poslovima kako bi ostvarili veći profit ili postigli viši društveni status. Na taj način, slobodno vrijeme koje bi trebalo donositi radost, opuštanje i slobodu, postaje potpuno izgubljeno iz njihovih života. S druge strane, postoje pojedinci koji imaju obilje slobodnog vremena, ali nisu u mogućnosti koristiti ga na adekvatan način. To posebno vrijedi za nezaposlene osobe koje imaju dovoljno vremena, ali često nedostaje resursa ili motivacije da svoje slobodno vrijeme provode na način koji bi im bio zanimljiv ili koristan.

Danas je također primjetan problematičan omjer između aktivnog i pasivnog korištenja slobodnog vremena, osobito među mladom generacijom. Posljednjih desetljeća preferiraju se pasivne aktivnosti putem masovnih medija, što može negativno utjecati na fizički, mentalni i društveni razvoj mladih. Problemi uključuju i nedostatak realizacije želja za određenim aktivnostima tijekom slobodnog vremena, kao i nedostatak podrške za te aktivnosti zbog nedostatka vremena, novca ili prikladnih prilika u okruženju. Aktivnosti slobodnog vremena

odražavaju šire društvene utjecaje i promjene. Iako se otvaraju nove mogućnosti i stvaraju institucije koje odgovaraju specifičnim potrebama (poput animacije i iskustvenog obrazovanja), slobodno vrijeme također nosi i različite izazove i opasnosti, poput neaktivnosti, dosade i ponekad neželjenog ili rizičnog ponašanja (Junova, 2020).

3.4. Digitalne slobodne aktivnosti među djecom i mladima

Na temelju istraživanja proteklog desetljeća, digitalni uređaji su postali neizostavan dio svakodnevnog života djece i mladih te suvremene kulture. Studije poput onih koje su proveli de Almeida i suradnici (2015), Livingstone i Sefton-Green (2016), te Norveška medijska tijela (2020) ističu važnost digitalnih uređaja u dječjim aktivnostima i njihovu integraciju u obiteljski život. Smahel i suradnici (2020) također su se bavili ovom tematikom, dok je Willett (2017) naglasio fenomen pripitomljavanja digitalnih uređaja u kućanstvima. Mukherjee (2020) ukazuje na nedostatak teorija slobodnog vremena koje su usmjerene na djecu, naglašavajući potrebu za istraživanjem kako djeca stvaraju vrijednosti, razumijevanja i prakse u digitalnom okruženju.

Prema Livingstoneu i Sefton-Greenu (2016), digitalni uređaji postali su toliko prisutni u dječjim životima da se upotreba istih percipira kao dio osjećaja doma. Obiteljski život također se mijenja, jer članovi obitelji koriste personalizirane digitalne medije poput računala, pametnih telefona i igračih konzola. Iako članovi obitelji možda koriste digitalne uređaje za različite aktivnosti, istraživanja pokazuju da se i dalje osjećaju povezani jedni s drugima. Upotreba digitalnih uređaja također je prisutna, posebice u zajedničkom obiteljskom vremenu kao što je gledanje televizije (Livingstone i Sefton-Green, 2016), dok neke obitelji sudjeluju u aktivnostima poput igranja digitalnih igara zajedno. Ovo ukazuje na složenu dinamiku digitalne prisutnosti u suvremenim obiteljima i njezin utjecaj na svakodnevni život djece i mladih (Rustad i sur. 2024).

U slobodnom korištenju digitalnih uređaja i medija, internetske interakcije postale su značajan dio društvenog života većine djece jer koriste internetske platforme za igru, druženje, tračanje, flert i izražavanje (de Almeida et al., 2015; Livingstone & Sefton-Green, 2016.). Dok internet nudi mogućnost povezivanja s ljudima diljem svijeta, rezultati istraživanja pokazuju da ga djeca i mladi uglavnom koriste za komunikaciju s vršnjacima koje već poznaju iz stvarnog

života (de Almeida i sur., 2015; Livingstone & Sefton-Green, 2016). Rezultati istraživanja de Almeide i sur. (2015.) otkrili su da su djeca bila sklona ograničavanju pristupa svojim virtualnim mrežama na pojedince koji pripadaju njihovim izvanmrežnim mrežama, što je rezultiralo digitalnim društvenim mrežama koje odražavaju njihove izvanmrežne društvene krugove. Ovo zapažanje podupiru Livingstone i Sefton-Green (2016:84), koji su tvrdili da dječja 'mrežna komunikacija izgleda pojačava (umjesto potkopava) važnost odnosa s obitelji i lokalnim prijateljima izgrađenih prvenstveno kroz komunikaciju licem u lice'.

Nadalje, studije o dječjoj upotrebi digitalnih komunikacijskih platformi pokazuju da se svakodnevna komunikacija djece s vršnjacima, prijateljima i školskim kolegama neprimjetno mijenja između interakcije licem u lice i digitalne komunikacije, pri čemu digitalna komunikacija često služi kao produžetak komunikacije licem u lice. (de Almeida i sur., 2015.; Livingstone i Sefton-Green, 2016.). Nadalje, nalazi Livingstonea i Sefton-Greena (2016.) pokazuju da se, iako se odlazak na internet radi povezivanja s vršnjacima i prijateljima putem društvenih platformi može smatrati zamjenom tradicionalnih aktivnosti druženja, razgovori licem u lice i dalje smatraju cijenjenim sredstvom komunikacije od strane djece i mladih. Zabilježeno je da to posebno vrijedi za intimne razgovore, jer djeca smatraju da komunikacija licem u lice pruža osjećaj privatnosti (Livingstone & Sefton-Green, 2016.).

Digitalne platforme i uređaji postali su ključni izvori zabave za djecu i mlade u današnjem digitalnom dobu, bilo da se koriste samostalno ili u društvu drugih. Istraživanja poput onih provedenih od strane de Almeide i suradnika (2015), Livingstonea i Sefton-Greena (2016), Norveške medijske agencije (2020), Mustole i kolega (2018) te Smahela i suradnika (2020) ističu da digitalni uređaji i mediji imaju važnu ulogu u istraživanju interesa djece, otkrivanju novih tema i učenju. Djeca često koriste digitalne platforme kako bi istraživala svoje izvanmrežne interese poput sviranja klavira ili nogometa, ali i digitalne interese kao što su igranje digitalnih igara ili stvaranje digitalnog sadržaja (de Almeida et al., 2015; Livingstone & Sefton-Green, 2016).

Unatoč tome, istraživanja sugeriraju da djeca često konzumiraju digitalni sadržaj umjesto da ga aktivno stvaraju (Livingstone & Sefton-Green, 2016; Pereira et al., 2020). Mustola i suradnici (2018) ističu da se korištenje digitalnih medija kod djece ne može smatrati isključivo pasivnom aktivnošću, jer često uključuje i aktivne elemente. Digitalne igre su

posebno popularan oblik digitalne zabave među djecom i mladima. Motivacija za igranje može varirati od natjecanja, želje za poboljšanjem vještina u igri, do jednostavnog ubijanja vremena i izbjegavanja dosade (Ito et al., 2019; Nguyen, 2019;). Nguyen (2019) ističe kako digitalne igre nude agencijsku dimenziju gdje igrači mogu manipulirati različitim aspektima igre prema svojim preferencijama.

Općenito, istraživanje pokazuje da su digitalni uređaji i mediji postali sastavni dio života djece i mladih, kako u smislu obiteljskog života, socijalizacije, tako i zabave (de Almeida i sur., 2015.; Ito i sur., 2019; Livingstone i Sefton-Green, 2016; Mustola i sur., 2018.). Ipak, treba napomenuti da se, u istraživanju kao i u svakodnevnom diskursu, online i offline aktivnosti često vide kao različite aktivnosti koje se poduzimaju u različitim prostorima. Međutim, prethodne studije pokazuju da ta razlika nije nužno toliko značajna iz perspektive djece i mladih (de Almeida i sur., 2015.; Ito i sur., 2019.; Livingstone i Sefton-Green, 2016.; Pereira i sur., 2020.). Dakle, sama djeca i mladi ne vide nužno offline i online područja kao različite domene, već kao dio iste cjeline. Studije pokazuju kako granice između stvarnih i virtualnih teritorija postaju zamagljene kroz različite aktivnosti u kojima sudjeluju na mreži, kao što su mrežne aktivnosti koje su zamršeno povezane s offline interesima, online društvene mreže iste su kao i offline mreže, a interakcije na mreži često služe kao proširenje izvanmrežnih interakcija (de Almeida i sur., 2015; Ito i sur., 2019; Livingstone i Sefton-Green, 2016; Pereira i sur., 2020).

U tom smislu, na primjer, de Almeida et al. (2015.) sugeriraju da se online komunikacija i igrice mogu promatrati kao nastavak svakodnevne interakcije i igre. O istoj temi, Livingstone i Sefton-Green (2016:105) navode da dječji 'prikaz vršnjačke komunikacije sugerira da mladi niti ne razlikuju jasno online od offline niti tu razliku smatraju irelevantnom'. Umjesto toga, oni tvrde da su djeca i mladi svjesni društvenih situacija s kojima se susreću, kako online tako i izvan njega. Njihova otkrića pokazuju da djeca i mladi žele i sposobnost povezivanja i odvajanja, cijeneći ne samo sposobnost povezivanja s drugima, već i sposobnost da to ne žele, kao što je držanje nekih aspekata i arena svojih života odvojenima (Livingstone & Sefton-Green, 2016.).

Ovo poglavlje je prikazalo kako digitalni uređaji i mediji postaju integralni dio života djece i mladih, oblikujući njihovu svakodnevnu komunikaciju, obiteljski život i slobodno vrijeme. Digitalne platforme, uključujući videoigre, igraju ključnu ulogu u istraživanju interesa i socijalizaciji mladih, dok se online i offline aktivnosti često isprepliću, stvarajući kompleksan

medijsko-ekološki sustav. S obzirom na to, sljedeće poglavlje će se fokusirati na specifične aspekte videoigara kao dijela tog sustava, istražujući kako se one uklapaju u obrasce i strukture slobodnog vremena mladih, te analizirati njihov utjecaj na njihove aktivnosti i socijalnu dinamiku.

4. KORIŠTENJE MEDIJA: MLADI I VIDEOIGRE

Videoigre iznimno su popularna zabava među djecom i adolescentima. Godine 2009., 90% američke djece i tinejdžera igra videoigre (Gentile, 2009). Prosječno, mladi igraju videoigre 2 sata dnevno. Igranje videoigara široko je rasprostranjeno među tinejdžerima. Velika većina američkih tinejdžera (85%) kaže da ih igra. Samo 15% kaže da nikada ne rade, prema istraživanju provedenom od 26. rujna do listopada 23., 2023. godine (Pew Research, 2023). Kod nekih dijelova populacije vrijeme provedeno u igrama još je veće, pri čemu 25% mladih muškaraca izvješćuje da igraju videoigre 4 ili više sati dnevno (Bailay i sur. 2011). Rastuća popularnost videoigara potaknula je debatu među roditeljima, istraživačima, proizvođačima videoigara i donositeljima politika o potencijalno štetnim i korisnim učincima videoigara na djecu (Prot i sur. 2012).

4.1. Dimenzije učinaka videoigara

Gentile i njegovi suradnici (2011) istražuju pet dimenzija utjecaja videoigara na igrače, ističući da igre imaju složene učinke na različite aspekte života igrača. Količina vremena provedenog igrajući igre može utjecati na akademski uspjeh i povećati rizik od pretilosti, što sugerira da dugotrajno sjedenje ispred ekrana može negativno utjecati na zdravlje i obrazovanje. Nasilni sadržaji u igrama često se povezuju s agresivnim ponašanjem, dok edukativne i prosocijalne igre mogu poticati empatiju i razvijati korisne vještine. Kontekst u kojem se igraju igre također je bitan jer može modificirati ili stvoriti nove efekte; na primjer, igre koje potiču suradnju u virtualnim timovima mogu doprinijeti razvoju socijalnih vještina i timskog rada. Struktura igara također ima značajan utjecaj: brze akcijske igre mogu poboljšati vizualno-prostorne vještine, dok inovativne igrače mehanike poput interaktivnih kontrolera mogu potaknuti tjelesnu aktivnost ili se čak koristiti u rehabilitaciji. Ovaj pristup istraživanju videoigara pruža dublji uvid u njihove kompleksne učinke, izbjegavajući jednostavnu binarnu

podjelu na dobro i loše. Na primjer, iako igre poput Grand Theft Auto mogu poboljšati vizualno procesiranje kod igrača, istovremeno mogu poticati agresivne misli i osjećaje, pokazujući kako jedna igra može imati različite pozitivne i negativne aspekte istovremeno (Prot i sur. 2012).

4.2. Razlozi za igranje videoigara

John L. Sherry i Kristen Lucas (2003) istražili su šest ključnih motiva zbog kojih ljudi igraju videoigre, istražujući kako svaki od njih utječe na igrače na emocionalnoj i društvenoj razini. Njihovo istraživanje naglašava različite načine na koje igre mogu zadovoljiti psihološke potrebe, poput natjecanja, izazova i društvene interakcije. S druge strane, Andrew K. Przybylski i suradnici (2010) dodaju da igrači traže i autonomiju te dobro raspoloženje tijekom igranja, čime igre postaju ne samo zabava već i način za ispunjavanje osobnih ciljeva unutar virtualnog okruženja.

U kontekstu uronjenosti u virtualni svijet, o čemu su pisali Cyril Rebetez i Mireille Bétrancourt (2007), vidljivo je kako igrači doživljavaju duboku povezanost s igrama, gdje se njihova pažnja i interesi usmjeravaju na virtualne svjetove često na način koji može biti intenzivan. Ova uronjenost, kako istražuje Piasecki (2014), može varirati od privlačenja pažnje do potpune predanosti igri, što ukazuje na kompleksnost iskustva koje igre nude. S druge strane, pitanja koja se postavljaju o negativnim utjecajima igara, poput agresivnosti nakon igranja ili socijalne izolacije, podsjećaju nas na važnost balansiranja između korisnih aspekata igranja i potencijalnih rizika, kako ističe Verhovnik (2014). Ovi aspekti naglašavaju važnost daljnjeg istraživanja kako bi se bolje razumjeli kompleksni utjecaji videoigara na pojedince i društvo u cjelini (Labaš i sur. 2018).

4.3. Negativni utjecaji videoigara

Negativni utjecaji videoigara istaknuti su gotovo od samih početaka popularnosti videoigara. Selnow (1984) istraživao je rizik od oštećenog društvenog razvoja kod djece koje se povlače u svijet igara fantazije. Mnoga istraživanja fokusirala su se na negativne učinke videoigara na zdravlje i dobrobit korisnika, uključujući utjecaje na ukočenost mišića u ramenu i obrasce spavanja (Tazawa i Okada, 2001), povećanu potrošnju hrane i mentalno zdravlje. Povezanost između korištenja videoigara i lošijeg školskog uspjeha objašnjava se time što

vrijeme provedeno u igranju videoigara zamjenjuje vrijeme koje bi se inače posvetilo akademskim studijima, kako sugerira "hipoteza zamjene" (Jaruratanasirikul et al., 2009). Cummings i Vandewater (2007) pokazuju da se ova zamjena događa i tijekom radnih dana i vikendom.

Istraživanja često uključuju videoigre u širem kontekstu vremena provedenog pred ekranom. Page i sur. (2010) identificirali su da mladi koji gledaju televiziju ili koriste računalo više od dva sata dnevno mogu biti u opasnosti od nižeg psihičkog blagostanja. Kontroverzna tema su potencijalno negativni učinci nasilnih videoigara na agresivno ponašanje, uključujući smanjenje prodržavnog i empatičnog ponašanja (Olson et al., 2007). Trenutni podaci o vezi između nasilja i videoigara ostaju nedosljedni. Dva meta-analiza daju proturječne rezultate: Anderson et al. (2010) podupiru ideju učinaka nasilnih videoigara, dok Ferguson (2007) ističe slabe veličine učinka i metodološke nedostatke.

4.4. Pozitivni utjecaji video igara

U posljednjih nekoliko godina istraživanja su sve više istaknula pozitivne aspekte videoigara. Primarno se ističe njihova sposobnost poboljšanja socijalnih vještina i poticanja prosocijalnog ponašanja. Igranje videoigara koje zahtijevaju suradnju s drugima može potaknuti igrače da razvijaju bolje vještine timskog rada i komunikacije, što je važno kako za njihovu socijalnu interakciju tako i za poslovne situacije kasnije u životu. Također, istraživanja su pokazala da videoigre mogu povećati razinu motivacije kod igrača te njihovu ustrajnost u rješavanju problema. Kroz igre koje zahtijevaju strategiju i analitičko razmišljanje, igrači mogu razviti vještine rješavanja problema koje im koriste i u akademskom okruženju. Studije su sugerirale da igrači koji redovito igraju takve igre često postižu bolje akademske rezultate (Folley, Maddison, 2010).

Osim toga, integracija videoigara u obrazovne programe može biti korisna za učenje novih koncepata i podupiranje nastavnog procesa. Kroz interaktivne igre, učenici mogu bolje razumjeti kompleksne teme i lakše se angažirati u učenju. Ova metoda također može biti korisna za motiviranje učenika i čini učenje više zabavnim i angažirajućim. Aktivne videoigre, koje uključuju fizičku aktivnost poput plesnih igara ili sportskih simulacija, mogu potaknuti mlade ljude na veću tjelesnu aktivnost. Ova vrsta igara može biti korisna u borbi protiv sjedilačkog

načina života i može doprinijeti boljoj tjelesnoj kondiciji i zdravlju među mladima (Brooks i sur. 2015).

4.5. Razlike u igračkim navikama između spolova

Razlike u igračkim navikama između spolova u kontekstu videoigara su dobro dokumentirane i istražene. Dečki općenito provode više vremena igrajući videoigre nego djevojke, što je često povezano s različitim preferencijama u vrsti igara koje igraju. Studije su pokazale da su dečki skloniji fizičkim igrama kao što su sportske, borilačke i pucanje igre, dok djevojke češće biraju tradicionalnije igre poput arkadnih igara, slagalica ili kartaških igara. Nedavna istraživanja ukazuju da se uloga djevojaka u igračkoj zajednici mijenja, što može ukazivati na smanjenje rodne razlike u igranju videoigara. To sugerira da se tradicionalni obrasci izbora igara među spolovima mogu mijenjati s vremenom, možda zbog šire dostupnosti raznovrsnih igara koje zadovoljavaju različite interese i preferencije igrača (Brooks et al. 2011).

Pored preferencija u igrama, istraživanja su također istaknula da su dečki skloniji igranju videoigara koje nisu primjerene za njihovu dob, u usporedbi s djevojkama. To može implicirati razlike u percepciji ili pristupu prema sadržajima igara između spolova (Brooks et al. 2015).

Tijekom 2023. Pew Research Institute obavio je istraživanje na temu utjecaja videoigara na mlade, (vrijeme provedeno, zastupljenost između spolova, dobi itd.) te je došao do ključnih zaključaka da (Pew Research Institute, 2023.):

- Gotovo svi dječaci (97%) kažu da igraju videoigre, u usporedbi s oko tri četvrtine tinejdžerica. Postoji znatna razlika po spolu u tome identificiraju li se tinejdžeri kao igrači: 62% dječaka tinejdžerske dobi to čini, u usporedbi sa 17% djevojčica.
- Mlađe tinejdžerice češće nego starije djevojčice govore da igraju videoigre: 81% djevojčica u dobi od 13 do 14 godina u usporedbi sa 67% onih u dobi od 15 do 17 godina. Ali među dječacima, gotovo svi igraju videoigre bez obzira na dob.
- Tinejdžeri daleko češće od djevojčica kažu da svakodnevno igraju videoigre (61% naspram 22%). Također je mnogo vjerojatnije da će reći da ih igraju nekoliko puta dnevno (36% naspram 11%).
- Dječaci tinejdžeri vjerojatnije će igrati videoigre na četiri od pet uređaja za koje se postavlja pitanje – svi očekuju tablete. Na primjer, otprilike devet od deset dječaka tinejdžerske dobi kaže da je ikada igrao videoigre na igračkoj konzoli, u usporedbi s 57% djevojčica. Jednaki udjeli dječaka i djevojčica igraju ih na tabletima.
- Dječaci tinejdžeri češće nego djevojčice kažu da provode previše vremena igrajući videoigre (22% u odnosu na 6%).

U dosadašnjem pregledu literature istaknuli smo kako su digitalni uređaji i mediji, uključujući videoigre, postali ključni elementi svakodnevnog života djece i mladih. Teorija medijske ekologije, koja analizira kako različiti mediji i tehnologije utječu na ljudsko ponašanje i društvene interakcije, može pružiti koristan okvir za razumijevanje ove dinamike. Ova teorija može pomoći u objašnjenju zašto su videoigre postale toliko dominantne u slobodnom vremenu mladih, nudeći kontekst za razumijevanje njihove privlačnosti i utjecaja na druge aktivnosti.

Pored toga, teorija motivacije i angažmana u medijima može pomoći u razumijevanju zašto mladi preferiraju specifične žanrove videoigara. Ove teorije mogu objasniti kako videoigre pružaju iskustva koja su emocionalno zadovoljavajuća, izazovna i angažirajuća, što ih čini privlačnijima od drugih oblika slobodne aktivnosti. Stoga, temeljni problem koji treba istražiti jest kako videoigre utječu na slobodno vrijeme mladih, a koji su faktori koji doprinose njihovoj prekomjernoj upotrebi u usporedbi s drugim aktivnostima. Ova analiza će omogućiti formuliranje istraživačkih pitanja i hipoteza koje će se usredotočiti na specifične aspekte utjecaja videoigara na slobodno vrijeme i socijalne interakcije mladih.

5. ISTRAŽIVAČKI PROBLEMI I HIPOTEZE

S obzirom na navedeni cilj, postavljeni su sljedeći istraživački problemi i hipoteze:

Istraživački problemi:

1. Ispitati povezanost intenziteta igranja videoigara vikendom i bavljenja kompetitivnim sportskim aktivnostima.
H1: Očekuje se negativna povezanost između igranja videoigara vikendom i bavljenja kompetitivnim sportskim aktivnostima. Drugim riječima, što je veća razina igranja videoigara vikendom to je manja razina bavljenja kompetitivnim sportovima.
2. Ispitati povezanost između casual solo videoigara i posjećivanja mjesta zabavnog karaktera.
H2: Očekuje se pozitivna povezanost između casual solo videoigara i posjećivanja mjesta zabavnog karaktera.
3. Ispitati povezanost kompetitivnih žanrova videoigara sa skalama ovisnosti o videoigramama.

H3: Očekuje se pozitivna povezanost kompetitivnih žanrova videoigara sa skalama ovisnosti o videoigrama.

4. Ispitati povezanost intenziteta igranja videoigara preko tjedna i rekreativnih sportskih aktivnosti.

H4: Očekuje se negativna povezanost između intenziteta igranja videoigara preko tjedna i rekreativnih sportskih aktivnosti

6. METODOLOGIJA

Za potrebe završnog rada provedeno je istraživanje s ciljem analize slobodnog vremena i korištenja medija kod mladih. Istraživanje je osmišljeno kako bi se dobili uvidi u navike mladih u vezi s korištenjem medija tijekom slobodnog vremena te kako bi se razumjeli obrasce i preferencije u kontekstu suvremenih medijskih platformi.

U istraživanju je sudjelovalo 216 ispitanika, od kojih su svi bili mladi ljudi, što odgovara ciljnoj skupini istraživanja. Ispitanici su odabrani putem jednostavnog slučajnog uzorka iz populacije studenata i srednjoškolaca, osiguravajući time reprezentativnost rezultata za širu populaciju mladih. Kao glavni instrument istraživanja korišten je anketni upitnik, koji je dizajniran tako da obuhvati ključne aspekte slobodnog vremena i korištenja medija. Upitnik se sastojao od 21og pitanja i bio je podijeljen u nekoliko sekcija koje su uključivale pitanja o vrsti i količini slobodnog vremena, vrstama medija koje mladi koriste, te učestalosti i razlozima korištenja različitih medijskih platformi. Upitnik je sadržavao i pitanja koja su se bavila socio-demografskim karakteristikama ispitanika kako bi se omogućila detaljnija analiza rezultata.

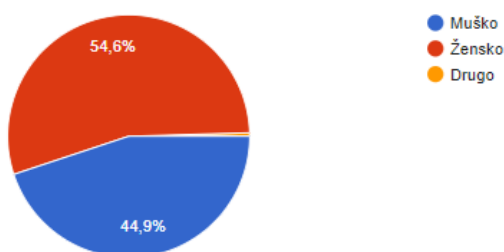
Podaci su prikupljeni putem online ankete, što je omogućilo veću dostupnost i jednostavnije sudjelovanje ispitanika. Svi sudionici su informirani o cilju istraživanja i uvjetima sudjelovanja, pri čemu je posebno naglašeno da je istraživanje potpuno anonimno i da će se svi odgovori interpretirati na grupnoj razini. Anketa je bila dostupna tijekom dva tjedna, a svi ispitanici su dobrovoljno pristali sudjelovati u istraživanju. Prikupljeni podaci analizirani su kvantitativnim metodama, pri čemu su korišteni deskriptivni statistički postupci za opisivanje osnovnih karakteristika uzorka i odgovora. Također, provedena je korelacijska analiza kako bi se ispitali odnosi između različitih varijabli, kao što su vrsta korištenog medija

i količina slobodnog vremena. Svi podaci obrađeni su pomoću statističkog softvera, osiguravajući točnost i pouzdanost rezultata. Prije nego što se testiraju hipoteze pogledat će se rezultati deskriptivnih značajnih statističkih pokazatelja kako bi se bolje stekao uvid u prikupljene materijale.

7. REZULTATI

Prvo pitanje anketnog upitnika glasilo je: “Kojeg ste spola?”

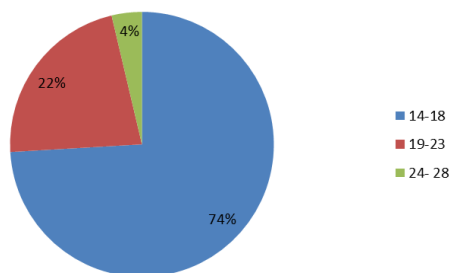
Grafikon 1. Spol



Konkretno, 54,6% ispitanika izjasnilo se kao ženski spol, dok je 44,9% ispitanika navelo da su muškog spola. Ovi podaci sugeriraju da je uzorak blago pretežito sastavljen od žena, no omjer spolova je relativno uravnotežen, što omogućava reprezentativnost rezultata za obje skupine.

Drugo pitanje anketnog upitnika glasilo je: „Kojeg ste dobi?”

Grafikon 2. Dob



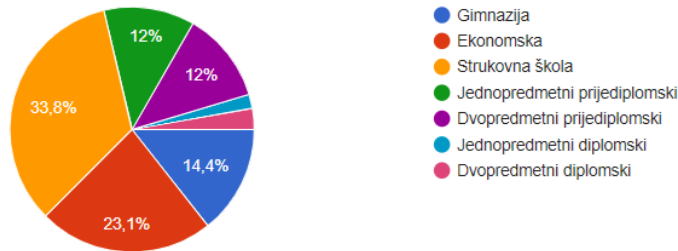
Prema prikupljenim podacima, pitanje o dobi ispitanika pokazalo je da najveći broj sudionika u istraživanju pripada dobnoj skupini od 14 do 18 godina. Konkretno, 160 ispitanika (što čini većinu uzorka) nalazi se u ovoj dobnoj kategoriji. Sljedeća skupina, u dobi od 19 do 23 godine, obuhvaća 48 ispitanika, dok najmanji broj sudionika, njih 8, spada u dobnu skupinu od 24 do

28 godina. Ovi rezultati ukazuju na to da je istraživanje prvenstveno obuhvatilo mlađu populaciju, s naglaskom na srednjoškolce i studente.

Treće pitanje anketnog upitnika glasilo je: “Molim Vas da odaberete koju vrstu škole pohađate, odnosno koji studij?”

Grafikon 3. Studij

Molim Vas da odaberete koju vrstu škole pohađate, odnosno koji studij?



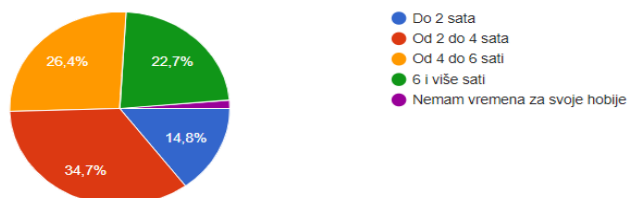
Rezultati pokazuju raznoliku distribuciju ispitanika među različitim vrstama škola i studija. Najveći udio ispitanika dolazi iz strukovnih škola (33,8%), što sugerira da je značajan dio mladih usmjeren na praktično obrazovanje koje vodi prema specifičnim zanimanjima. Ispitanici iz ekonomskih škola čine 23,1%, dok gimnazijalci predstavljaju 14,1% uzorka. Također, 12% ispitanika pohađa jednopedmetne, a 12% dvopedmetne prijediplomske studije, što ukazuje na prisutnost mladih koji su već u visokom obrazovanju.

Deseto anketno pitanje glasilo je: “Procijenite koliko na dnevnoj bazi imate raspoloživog vremena samo za sebe”

Grafikon 10. Raspoloživo vrijeme tijekom dana

Procijenite koliko na dnevnoj bazi imate raspoloživog vremena samo za sebe:

216 odgovora

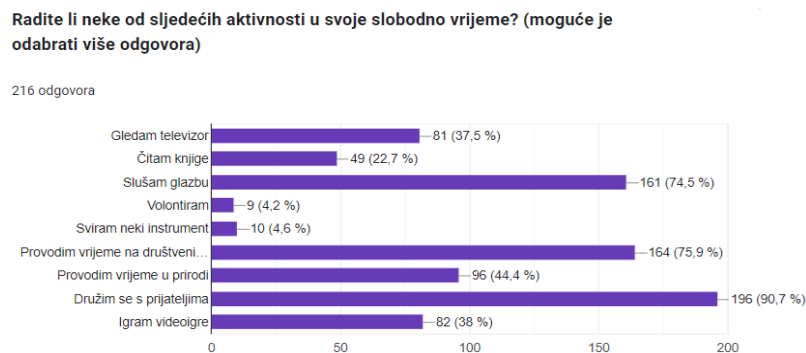


Prema rezultatima, najveći postotak ispitanika, 34,7%, ima između 2 i 4 sata raspoloživog vremena dnevno. Sljedeća skupina, 26,4% ispitanika, ima između 4 i 6 sati slobodnog vremena dnevno, što ukazuje na relativno velik prostor za osobne aktivnosti. Oko 22,7% ispitanika

izvještava da ima 6 sati ili više slobodnog vremena dnevno, što sugerira da su u privilegiranom položaju s obzirom na raspoloživo vrijeme za sebe. Najmanje, 14,8% ispitanika, ima do 2 sata slobodnog vremena dnevno, što ukazuje na ograničene mogućnosti za osobne aktivnosti i odmor.

Jedanaesto anketno pitanje glasilo je: “Radite li neke od sljedećih aktivnosti u svoje slobodno vrijeme? (moguće je odabrati više odgovora)”

Grafikon 11. Aktivnosti u slobodno vrijeme

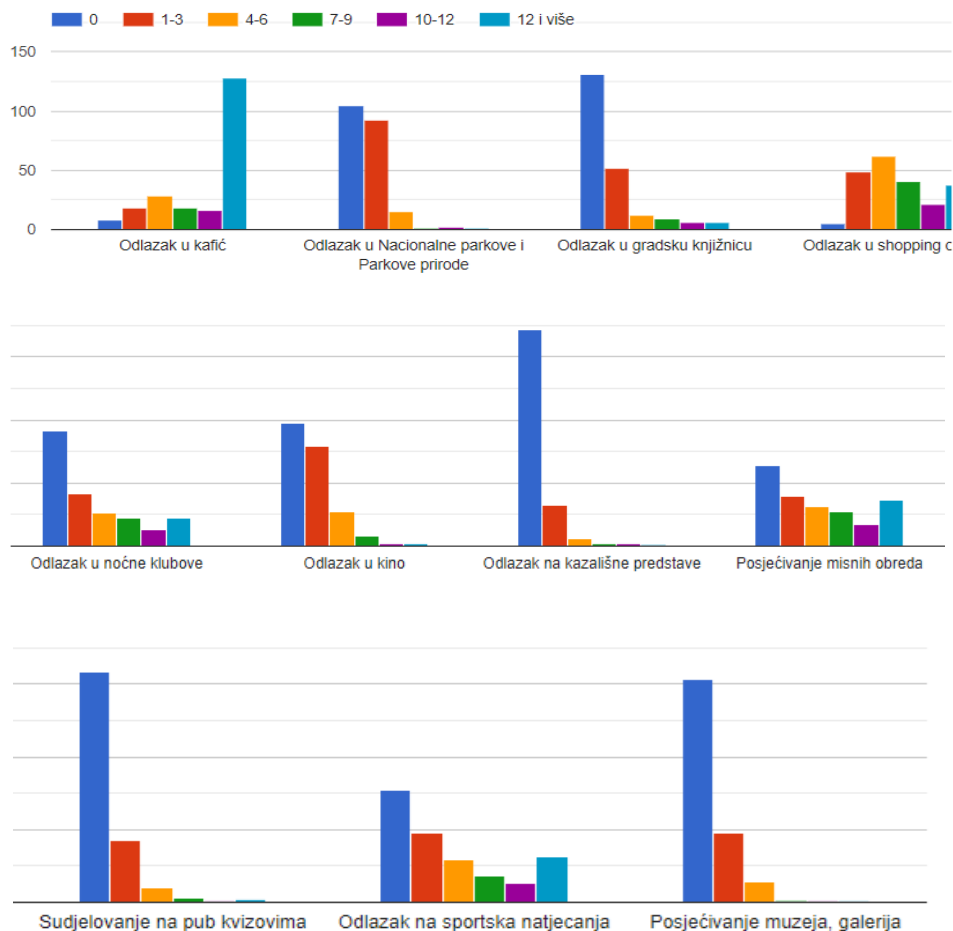


Prema rezultatima, najčešće aktivnost koju ispitanici obavljaju je druženje s prijateljima, što čini 90,7% ispitanika. Ovo sugerira da je socijalna interakcija ključna komponenta u slobodnom vremenu većine ispitanika. Slično tome, 75,9% ispitanika provodi vrijeme na društvenim mrežama, što pokazuje visoku zastupljenost digitalne komunikacije i društvenih platformi u njihovom slobodnom vremenu. Također, 74,5% ispitanika sluša glazbu, što ukazuje na popularnost glazbenih aktivnosti među sudionicima. Što se tiče drugih aktivnosti, 44,4% ispitanika provodi vrijeme u prirodi, dok 38% igra videoigre. Gledanje televizora je prisutno kod 37,5% ispitanika, a čitanje knjiga kod 22,7%. Najmanji postotak ispitanika, 4,2%, bavi se volontiranjem, što može ukazivati na manju uključenost u formalne oblike volonterskog rada.

Dvanaesto pitanje anketnog upitnika glasilo je: “Na skali od 0 do 12 i više puta koliko ste u posljednjih 6 mjeseci posjetili sljedeća mjesta i/ili sudjelovali u sljedećim aktivnostima?”

Grafikon 12. Sudjelovanje u aktivnostima

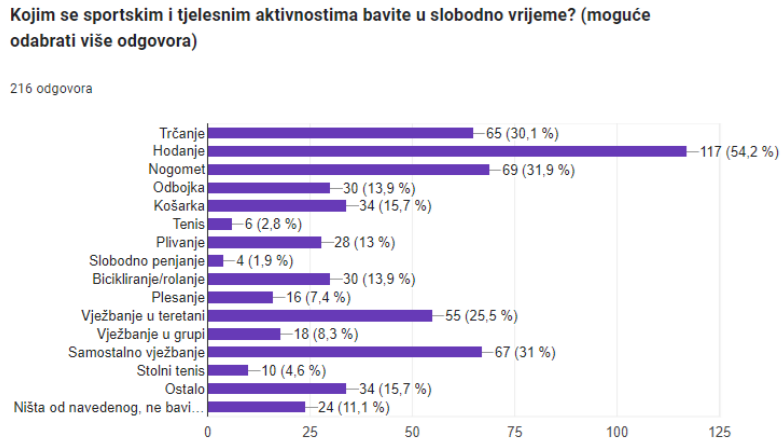
Na skali od 0 do 12 i više puta koliko ste u posljednjih 6 mjeseci posjetili sljedeća mjesta i/ili sudjelovali u sljedećim aktivnostima?



Rezultati pokazuju da je najčešća aktivnost odlazak u kafić, s 128 ispitanika koji su ovu aktivnost obavljali 12 i više puta. S druge strane, kulturne aktivnosti poput posjeta kazališnim predstavama, muzejima i galerijama, kao i sudjelovanje u pub kvizovima, najmanje su popularne, s velikim brojem ispitanika koji ih nisu posjetili niti jednom u navedenom razdoblju. Ovaj obrazac sugerira da ispitanici preferiraju društvene aktivnosti u opuštenijem okruženju, dok kulturne i edukativne aktivnosti imaju manji interes ili pristupačnost.

Trinaesto pitanje anketnog upitnika glasilo je: “Kojim se sportskim i tjelesnim aktivnostima bavite u slobodno vrijeme?”

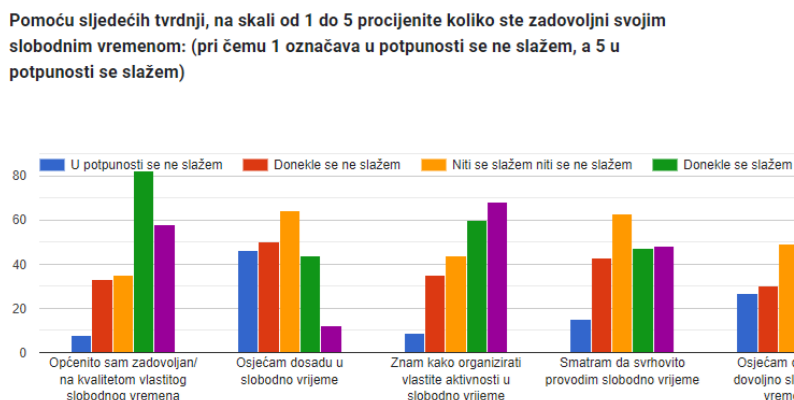
Grafikon 13. Bavljenje tjelesnim aktivnostima



Rezultati pokazuju da je hodanje najpopularnija aktivnost, kojom se bavi 54,2% ispitanika, što ukazuje na jednostavnost i dostupnost ove aktivnosti kao oblika rekreacije. Nogomet, trčanje i samostalno vježbanje također su relativno popularni, s približno trećinom ispitanika koji se bave tim aktivnostima. S druge strane, plivanje je nešto manje zastupljeno, dok se 11,1% ispitanika ne bavi nikakvim tjelesnim aktivnostima, što može ukazivati na nedostatak interesa ili mogućnosti za uključivanje u sportske aktivnosti.

Četrnaesto anketno pitanje glasilo je: “Pomoću sljedećih tvrdnji, na skali od 1 do 5 procijenite koliko ste zadovoljni svojim slobodnim vremenom: (pri čemu 1 označava u potpunosti se ne slažem, a 5 u potpunosti se slažem)”

Grafikon 14. Zadovoljstvo slobodnim vremenom



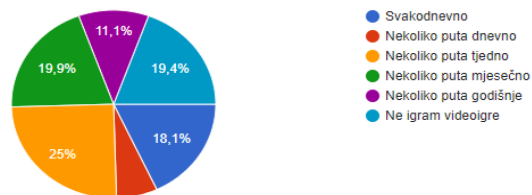
Većina ispitanika (82) se donekle slaže s tvrdnjom da su općenito zadovoljni kvalitetom svog slobodnog vremena, što ukazuje na relativno pozitivan stav prema vremenu koje imaju za sebe. Međutim, značajan broj ispitanika (64) izražava neutralan stav prema tvrdnji da osjećaju dosadu tijekom slobodnog vremena, što može ukazivati na povremeni nedostatak aktivnosti koje bi ih ispunjavale. Ispitanici pokazuju visoku razinu samopouzdanja u organiziranju vlastitih aktivnosti, s 68 ispitanika koji se u potpunosti slažu da znaju kako strukturirati svoje slobodno vrijeme. Iako 63 ispitanika ima neutralan stav prema tvrdnji da svrhovito provode svoje slobodno vrijeme, 60 ispitanika smatra da imaju dovoljno slobodnog vremena, što ukazuje na zadovoljstvo količinom slobodnog vremena.

Petnaesto pitanje anketnog upitnika glasilo je: “Procijenite koliko često igrate videoigre“

Grafikon 15. Procjena igranja videoigara

Procijenite koliko često igrate videoigre:

216 odgovora



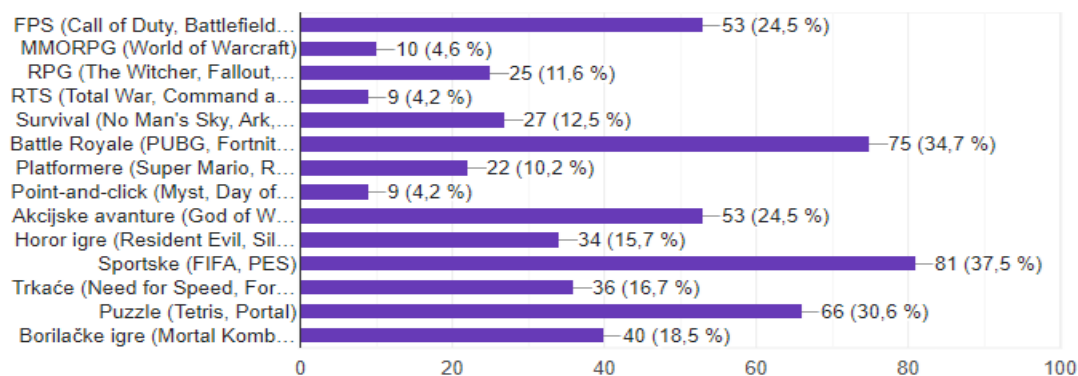
Prema rezultatima, najveći postotak ispitanika (25%) igra videoigre nekoliko puta tjedno, što sugerira da je ova aktivnost relativno popularna, ali ne nužno svakodnevna. Otprilike petina ispitanika (19,9%) igra videoigre nekoliko puta mjesečno, dok ih gotovo jednako toliko (19,4%) uopće ne igra. Zanimljivo je primijetiti da 18,1% ispitanika videoigre igra svakodnevno, što ukazuje na postojanje značajne grupe ispitanika koji su intenzivno uključeni u ovu vrstu aktivnosti.

Šesnaesto pitanje anketnog upitnika glasilo je: “Označi žanrove koje preferiraš igrati (moguće odabrati više odgovora)”

Grafikon 16. Žanrovi videoigrica

Označi žanrove koje preferiraš igrati (moguće odabrati više odgovora):

216 odgovora



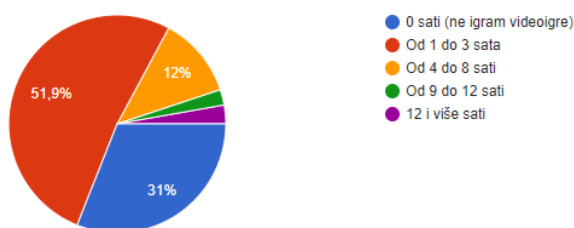
Prema rezultatima, sportske igre su najpopularniji žanr, kojeg preferira 37,5% ispitanika, što ukazuje na veliku popularnost ovog tipa igara. Battle Royale igre također su vrlo popularne, s 34,7% ispitanika koji ih preferiraju. Puzzle igre su treće po popularnosti, privlačeći 30,6% ispitanika, što ukazuje na interes za igre koje zahtijevaju rješavanje problema i logičko razmišljanje. FPS i akcijske avanture podjednako su popularni među ispitanicima, s 24,5% preferencija za svaki od ovih žanrova.

Sedamnaesto pitanje anketnog upitnika glasilo je: “Procijenite koliko sati dnevno provedete igrajući videoigre preko radnog tjedna (pon-pet)”

Grafikon 17. Igranje videoigri preko radnog tjedna

Procijenite koliko sati dnevno provedete igrajući videoigre preko radnog tjedna (pon-pet):

216 odgovora



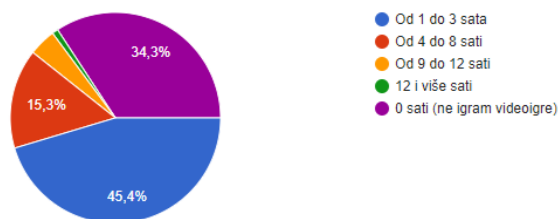
Prema dobivenim podacima, najveći postotak ispitanika, njih 51,9%, provodi između 1 i 3 sata dnevno igrajući videoigre. Ovo ukazuje na umjereno igranje videoigara među većinom ispitanika. Značajan dio ispitanika, njih 31%, izjavljuje da uopće ne igra videoigre preko radnog tjedna, dok 12% ispitanika provodi između 4 i 8 sati dnevno igrajući videoigre, što ukazuje na intenzivniju posvećenost igranju.

Osamnaesto pitanje anketnog upitnika glasilo je: “Procijenite koliko sati dnevno provedete igrajući videoigre preko vikenda (sub-ned)“

Grafikon 18. Igranje videoigri preko vikenda

Procijenite koliko sati dnevno provedete igrajući videoigre preko vikenda (sub-ned):

216 odgovora



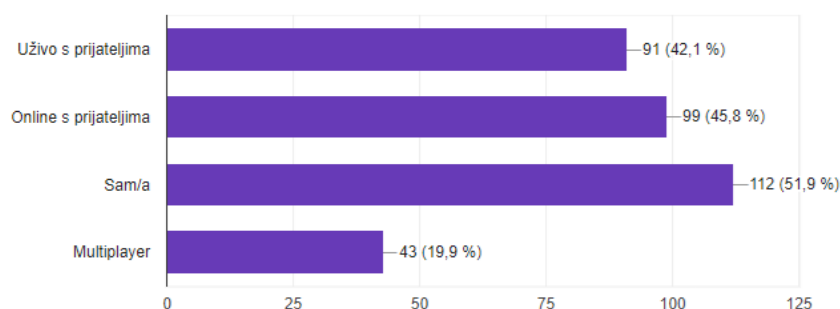
Prema dobivenim rezultatima, najveći dio ispitanika, njih 45,4%, provodi između 1 i 3 sata dnevno igrajući videoigre preko vikenda, što ukazuje na umjereno igranje u ovom razdoblju. Značajan postotak ispitanika, njih 34,3%, izjavljuje da tijekom vikenda uopće ne igra videoigre. S druge strane, 15,3% ispitanika provodi između 4 i 8 sati dnevno igrajući videoigre, što ukazuje na intenzivniju angažiranost u ovoj aktivnosti tijekom vikenda.

Devetnaesto pitanje anketnog upitnika glasilo je: “Ako igrate videoigre, odaberite na koje načine ih preferirate igrati“

Grafikon 19. Načini igranja videoigri

Ako igrate videoigre, odaberite na koje načine ih preferirate igrati:

216 odgovora

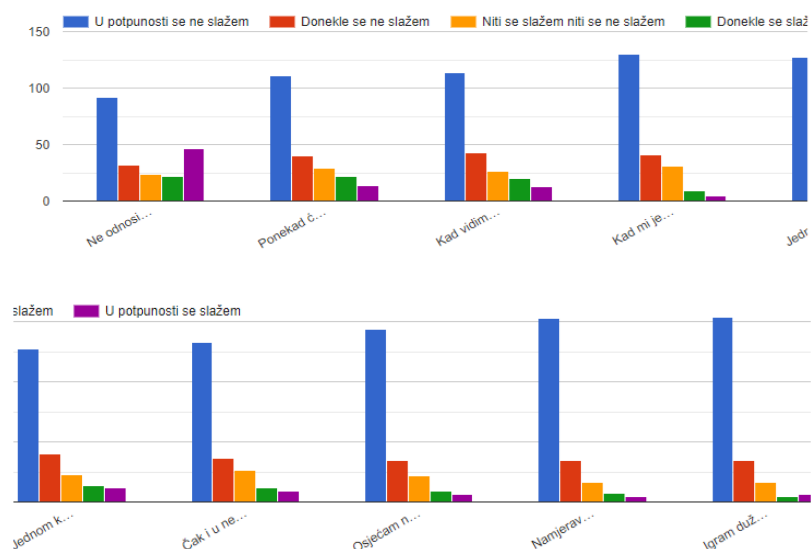


Rezultati prikazani u Grafikon 19 pokazuju da najviše ispitanika, njih 51,9%, preferira igrati videoigre samostalno. To ukazuje na tendenciju prema individualnom uživanju u igri, gdje igrači mogu prilagoditi tempo i stil igre vlastitim preferencijama. S druge strane, značajan postotak ispitanika, 45,8%, preferira igrati online s prijateljima. Ova opcija omogućava društvenu interakciju i zajedničko iskustvo, što može dodatno povećati užitak u igri. Također, 42,1% ispitanika preferira igranje uživo s prijateljima, što sugerira važnost osobne interakcije i zajedničkog provođenja vremena u igrama.

Dvadeseto pitanje anketnog upitnika glasilo je: “Na ljestvici od 1 do 5 procijenite u kojoj mjeri se slažete sa sljedećim tvrdnjama (pri čemu 1 označava u potpunosti se ne slažem, a 5 u potpunosti se slažem)”

Grafikon 20. Slaganje sa tvrdnjama

Na ljestvici od 1 do 5 procijenite u kojoj mjeri se slažete sa sljedećim tvrdnjama (pri čemu 1 označava u potpunosti se ne slažem, a 5 u potpunosti se slažem):

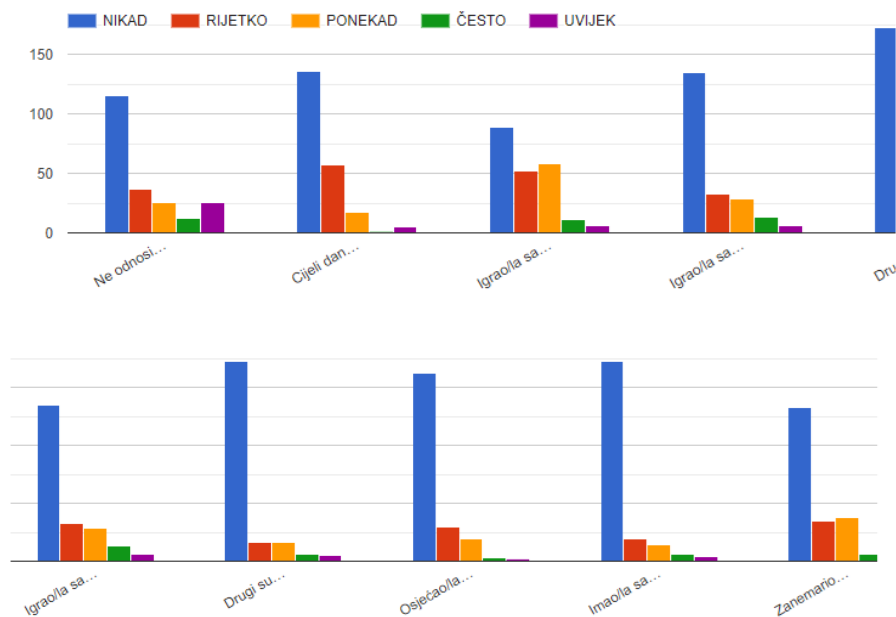


Rezultati pokazuju da većina ispitanika aktivno igra videoigre i priznaje poteškoće u kontroliranju vremena provedenog igrajući, s visokom razinom slaganja s tvrdnjama o nemogućnosti zaustavljanja igranja (127 ispitanika) i želji za igranjem kad je konzola u blizini (130 ispitanika). Također, velik broj ispitanika (144) osjeća fizičke nelagode poput smanjenog vida ili ukočenosti zbog igranja, dok 153 ispitanika priznaje da su pokušali smanjiti vrijeme provedeno u igranju, što ukazuje na svijest o prekomjernom igranju i potrebu za upravljanjem vlastitim ponašanjem.

I posljednje dvadeset prvo pitanje glasilo je: “Skalom od 1 do 5 procijenite, koliko često ste se u posljednjih 6 mjeseci našli u sljedećim situacijama? (pri čemu 1 označava nikad, a 5 uvijek)”

Grafikon 21. Situacije

Skalom od 1 do 5 procijenite, koliko često ste se u posljednjih 6 mjeseci našli u sljedećim situacijama? (pri čemu 1 označava nikad, a 5 uvijek):



Rezultati prikazani u Grafikon 21 pokazuju da je velik broj ispitanika, specifično 115, 136, i 135, označio da se nikad nisu našli u situacijama poput stalnog razmišljanja o igranju videoigara, igranja duže od planiranog ili korištenja video igara kao sredstva za bijeg od stvarnosti. Osim toga, velik broj ispitanika navodi da nisu imali problema s pokušajima drugih da smanje vrijeme provedeno u igranju video igara (173) niti su se osjećali uzrujano zbog nemogućnosti igranja (162). Također, 173 ispitanika navodi da nisu imali svađe s drugima zbog vremena provedenog na video igrama, a 133 ispitanika ne priznaje zanemarivanje važnih aktivnosti poput škole ili posla zbog igranja video igara. Ovi rezultati sugeriraju da većina ispitanika ne doživljava značajne probleme povezane s igranjem video igara, barem prema situacijama opisanim u ovom pitanju, što može ukazivati na nisku razinu problema povezanih s prekomjernim igranjem ili na visoku razinu kontrole nad svojim igranjem.

8. TESTIRANJE HIPOTEZA

Kako bi se odgovorilo na postavljene istraživačke probleme, prije provedbe statističke analize, prvo treba izračunati Pearson-ov koeficijent kojeg sam dobila računanjem zbirnih indeksa svih varijabli koje se nalaze u skupnoj korelacijskoj matrici.

H1: Očekuje se negativna povezanost između igranja videoigara vikendom i bavljenja kompetativnim sportskim aktivnostima. Drugim riječima, što je veća razina igranja videoigara vikendom to je manja razina bavljenja kompetativnim sportovima.

Od cjelokupne varijable sportskih aktivnosti izdvojila sam čestice nogomet, košarka, odbojka, plivanje, tenis i stolni tenis te sam zbrojila odgovore „DA“ u zbirni indeks kolektivnih/kompetativnih sportskih aktivnosti, kako bi s tim indeksom mogla izračunati Pearsonov koeficijent korelacije.

Varijabla intenziteta mjerenja igranja videoigara preko vikenda je ordinalna varijabla koja ide od manjeg prema većem te ju stoga nije bilo potrebno mijenjati.

Tablica 1 Rezultati Pearsonovog koeficijenta korelacije za ispitivanje razine igranja videoigara preko vikenda i razine bavljenja kolektivnim/kompetativnim sportskim aktivnostima

		Indx_kolektivne/kompetativne sportske aktivnosti
	Pearson Correlation	0,114885326
Procijenite koliko sati dnevno provedete igrajući videoigre preko vikenda (sub-ned):	Sig. (2-tailed)	0,092134061
	N	216

Iz dobivenih podataka je vidljivo da je korelacija pozitivna; ali niska, što nam objašnjava da igranje videoigara preko vikenda ne utječe puno na bavljenje kolektivnim/kompetativnim sportovima. Postoji pozitivna povezanost, stoga hipotezu odbacujemo.

H2: Očekuje se pozitivna povezanost između casual/solo videoigara i posjećivanja mjesta zabavnog karaktera.

Iz varijable *žanrovi videoigara* zbrojila sam čestice RPG, Platformere, Point and click i akcijske igre, odnosno izdvojila sam one čestice na koje su ispitanici odgovorili sa Da te ih zbrojila u zbirni indeks solo/casual videoigre (Cronbach's alpha .548), kako bi taj indeks mogla koristiti u daljnjoj analizi korelacije. Na isti način sam zbrojila i čestice iz varijable *Mjesta Posjećivanja*, a to su odlazak u noćne klubove, odlazak u shopping centre i odlazak u kafić; te sam time dobila zbirni indeks posjet_zabava (Cronbach's alpha 0.635). Nakon toga sam pomoću ta dva indeksa napravila Pearsonov koeficijent korelacije.

Tablica 2 Rezultati Pearsonovog koeficijenta korelacije za ispitivanje povezanosti casual/solo vieoigara i posjećivanja mjesta zabavnog karaktera

		Indx_solo/casual_videoigre	Indx_posjet_zabava
Indx_solo/casual_videoigre	Pearson Correlation	1	-,289**
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N		216

Iz dobivenih podataka vidljivo je kako su index solo/casual vidoigre i indeks posjet_zabava negativno povezane, to jest oni koji preferiraju solo/casual igre ne posjećuju mjesta zabavnog sadržaja. Ovu hipotezu odbacujemo jer je povezanost negativna.

H3: Očekuje se pozitivna povezanost kompetativnih žanrova videoigara sa skalama ovisnosti o videoigramama.

Iz varijable *žanrova* zbrojila sam čestice FPS, MMORPG, RTS, Survival, Battle royale i horor igre te sam time dobila zbirni indeks kompetativnih igri (Cronbach's aplha .647). Indekse ovisnosti nije bilo potrebno mijenjati jer su to provjerene, ordinalne skale koje se kreću od najmanje prema najvećoj vrijednosti, te su ove dvije skale¹ potvrđene i provjerene te se koriste za mjerenje ovisnosti.

¹ GASA – Game addiction scale for adolescents
GDSQ – Gaming disorder symptom questionnaire

Tablica 3 Rezultati Pearsonovog koeficijenta korelacije za ispitivanje povezanosti kompetativnih žanrova videoigra i skala ovisnosti o videoigrama

		indx_kompetativneigre	Indx_ovisnost1	Indx_ovisnosti2
Indx_kompetativneigre	Pearson Correlation	1	,321**	,373**
	Sig. (2-tailed)		1,46348E-06	1,62805E-08
	N		216	216

Iz dobivenih podataka vidljivo je kako je korelacija srednja te nam potvrđuje kako će oni koji igraju kompetativne videoigre prije postati ovisniji od ostalih. Time je korelacija pozitivna i time se hipoteza potvrđuje.

H4: Očekuje se negativna povezanost između intenziteta igranja videoigara preko tjedna i rekreativnih sportskih aktivnosti

Varijabla intenziteta mjerenja igranja videoigara preko tjedna je ordinalna varijabla koja ide od manjeg prema većem te ju stoga nije bilo potrebno mijenjati. Dok sam iz varijable sportske aktivnosti izdvojila čestice trčanje, hodanje, slobodno penjanje, bicikliranje, plesanje, vježbanje u teretani, vježbanje u grupi te samostalno vježbanje i odgovore „Da“ zbrojila u zbirni indeks rekreativnih sportskih aktivnosti.

Tablica 4 Rezultati Pearsonovog koeficijenta korelacije za ispitivanje povezanosti intenziteta igranja videoigara preko tjedna i rekreativnih sportskih aktivnosti

		Indx_rekreativnesportskeaktivnosti
Procijenite koliko sati dnevno provedete igrajući videoigre preko radnog tjedna (pon-pet):	Pearson Correlation	0,025772638
	Sig. (2-tailed)	0,706438495
	N	216

Iz dobivenih podataka vidimo da je korelacija pozitivna, ali iznimno niska, čak toliko niska da slobodno možemo reći kako provođenje vremena igrajući videoigre preko tjedna nema skoro nikakvog utjecaja na bavljenje rekreativnim sportskim aktivnostima. Hipotezu odbacujemo jer je korelacija pozitivna.

9. RASPRAVA

U kontekstu uronjenosti u virtualni svijet, Cyril Rebetez i Mireille Bétrancourt (2007) ističu kako igrači često razvijaju duboku vezu s igrama, usmjeravajući svoju pažnju i interese na virtualne svjetove na vrlo intenzivan način. Piasecki (2014) dodatno objašnjava da ova uronjenost može varirati od jednostavnog privlačenja pažnje do potpune predanosti igri, što naglašava složenost iskustva koje igre pružaju. Postavlja se pitanje negativnih posljedica igranja, kao što su povećana agresivnost ili socijalna izolacija, što podsjeća na važnost ravnoteže između korisnih i potencijalno štetnih aspekata video igara, kako napominje Verhovnik (2014). S druge strane na uzorku u ovom istraživanju ovisnost nije izražena u velikoj mjeri, čak ni u onoj najmanjoj. Od ukupno 216 ispitanika, za dvoje ispitanika bi se možda zabrinuli i rekli da su na putu ka ovisnosti. Ostatak ipak nije. Gledajući sve korelacije i testiranje hipoteza čak oni koji i igraju videoigre više od ostalih se također više bave i sportom. Kompetitivne igre i kompetitivni sportovi na neki način povezuju virtualan i stvarni svijet kod ljudi.

Istraživanja često smještaju videoigre u širi kontekst vremena provedenog pred ekranom. Page i sur. (2010) su otkrili da mladi koji dnevno gledaju televiziju ili koriste računala više od dva sata mogu biti izloženi riziku od smanjenog psihičkog blagostanja. Kontroverzna su pitanja potencijalno negativnih učinaka nasilnih videoigara na agresivno ponašanje, uključujući smanjenje prodržavnog i empatičnog ponašanja (Olson et al., 2007). Trenutni podaci o vezi između nasilja i videoigara ostaju nejasni. No, ipak u ovom radu dolazimo do podataka koji uvjeravaju malo drugačije. Igranje videoigara također potiče na rekreaciju i sport, na druženje i zabavu, pa čak i na kulturu. U prethodnom dijelu smo vidjeli kako je negativna korelacija između igranja solo/casual videoigara i posjećivanju zabavnih sadržaja, no opet te osobe su više posvećenije kulturi i nekom sličnom sadržaju.

Brooks pak donosi pozitivne strane; uključivanje video igara u obrazovne programe može pozitivno utjecati na učenje novih koncepata i podržati nastavni proces. Interaktivne igre omogućuju učenicima dublje razumijevanje složenih tema i olakšavaju njihovo angažiranje u procesu učenja. Ovaj pristup može povećati motivaciju učenika, čineći učenje zabavnijim i zanimljivijim. Aktivne videoigre, koje uključuju fizičku aktivnost poput plesnih igara ili sportskih simulacija, potiču mlade ljude na veću tjelesnu aktivnost. Ove igre mogu pomoći u borbi protiv sjedilačkog načina života i doprinijeti boljoj tjelesnoj kondiciji i zdravlju među

adolescentima. Također mnoge igre mogu poticati na razvijanje vještina, analitičkog razmišljanja, pa čak i akademskog uspjeha kako tvrde Folley i Maddison.

U ovom radu se možda najviše ističe hipoteza koja govori o ovisnosti i igranju kompetitivnih videoigara. Statistički je značajno i dokazano u mnogim istraživanjima da postoji veća mogućnost ovisnosti kod osoba koje igraju kompetitivne videoigre od onih koji igraju solo/casual videoigre, no čak i s tom činjenicom, u ovom radu podatci govore kako je i za to jako mala šansa da se razvije.

Jedno od mogućih objašnjenja za različite nalaze istraživanja su različiti uzorci, pitanja pa čak i ispitanici. Zbog toga u konačnici dolazimo do nedostataka vezanih uz sam postupak mjerenja. Online provedba istraživanja dolazi sa svojim izazovima, poput nemogućnosti elaboracije anketnih pitanja te slabije mogućnosti nadzora načina odgovaranja ispitanika. Nedostatak osobne interakcije može dovesti do pogrešnih interpretacija pitanja od strane ispitanika, što može utjecati na pouzdanost prikupljenih podataka. Učenici i studenti su se možda osjećali primoranim sudjelovati u istraživanju zbog zamolbe profesora, što može utjecati na iskrenost i točnost njihovih odgovora. Prisila ili osjećaj obveze mogu smanjiti unutarnju motivaciju ispitanika, što može rezultirati manje autentičnim odgovorima. Iako rezultati ovog i nekih drugih istraživanja ukazuju na razlike u samom igranju i ovisnosti o videoigramama treba biti skeptičan prema tim nalazima. Ovo istraživanje je htjelo postići interes i zanimanje za videoigramama i njihovim pozitivnim učincima, također se htjela prikazati šira slika cijele te platformere videoigara i njihove povezanosti sa svim česticama stvarnog svijeta.

10. ZAKLJUČAK

Slobodno vrijeme mladih obuhvaća raznolike aktivnosti, od socijalizacije do različitih oblika zabave i rekreacije. U današnjem digitalnom dobu, videoigre su postale ključni dio svakodnevnog života, posebno među mladima koji su glavni korisnici ovog oblika zabave. One ne samo da omogućuju opuštanje i bijeg od stvarnosti, već i razvoj vještina, društvenu interakciju te kreativno izražavanje. S obzirom na sve veću prisutnost videoigara, važno je razumjeti njihov utjecaj na slobodno vrijeme i ponašanje mladih. Analiza slobodnog vremena i interakcije mladih s medijima, posebno videoigrama, pokazuje da ove aktivnosti igraju značajnu ulogu u njihovim životima. Videoigre su postale izvor zabave, ali i platforma za razvoj socijalnih vještina, strateškog razmišljanja i fizičke aktivnosti putem interaktivnih i edukativnih igara. Međutim, postoje ozbiljne zabrinutosti oko mogućih negativnih učinaka, uključujući smanjenje psihičkog blagostanja, socijalnu izolaciju i agresivno ponašanje povezano s nasilnim sadržajem.

Bitno je napomenuti da videoigre nisu inherentno dobre ili loše, već predstavljaju složen fenomen s pozitivnim i negativnim aspektima. Ključ leži u pronalaženju ravnoteže između vremena provedenog u igranju i drugih aktivnosti te u poticanju kritičkog razmišljanja o konzumiranom sadržaju. Osnaživanje i educiranje mladih o zdravim navikama korištenja medija može doprinijeti optimalnom iskorištavanju slobodnog vremena.

Daljnja istraživanja su potrebna kako bi se bolje razumjeli učinci videoigara na mlade i razvile smjernice i strategije za maksimalno iskorištavanje ovih aktivnosti uz minimiziranje potencijalnih rizika. Promišljen pristup može učiniti videoigre vrijednim alatom za osobni razvoj i socijalizaciju, omogućujući mladima da uživaju i uče istovremeno.

LITERATURA

1. Tokarski, W. & Zarotis, G. F.. (2020). Definition, concepts and research about leisure time. 5. 139-149.
2. Junová, Iva. (2020). Leisure Time in Family Life. 10.1007/978-3-030-48299-2_4.
3. Dumazedier, J. (1962). *Vers une civilisation du loisir?* Paris: Editions du Seuil.
4. Nemeč, J., et al. (2002). *Kapitoly ze sociální pedagogiky a pedagogiky volného času*. Brno: Paido.
5. Kolesárová, K. (2016). *Životní styl v informační společnosti*. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského Praha.
6. Kaplánek, M. (Ed.). (2012). *Cas volnosti –cas vjehovy*. Praha: Portál.
7. Knotová, D. (2011). *Pedagogické dimenze volného času*. Brno: Paido.
8. Vážanský, M. (2001). *Základy pedagogiky volného času*. Brno: Print – Typia.
9. Bendl, S., et al. (2015). *Vychovatelství: učebnice teoretických základů oboru*. Praha: Grada.
10. Český statistický úřad. (2018). *Ne všechny státy stárnou stejně rychle*. <https://www.czso.cz/csu/czso/ne-vsechny-staty-starnou-stejne-rychle>
11. Prot, S. & McDonald, K. & Anderson, C. & Gentile, D. (2012). Video Games: Good, Bad, or Other?. *Pediatric clinics of North America*. 59. 647-58, viii. 10.1016/j.pcl.2012.03.016.
12. Gentile DA. Pathological video-game use among youth ages 8-18: a national study. *Psychol Sci* 2009;20(5):594–602.
13. Bailey K, West R, Anderson CA. The influence of video games on social, cognitive, and affective information processing. In: Decety J, Cacioppo J, editors. *Handbook of social neuroscience*. New York: Oxford University Press; 2011. p. 1001–11.
14. Gentile DA. The multiple dimensions of video game effects. *Child Dev Perspect* 2011;5:75–
15. Labaš, D. I sur. (2018) *Percepcija djece o utjecaju videoigara, Prethodno priopćenje* _ DOI 10.22522/cm20190137 _ primljeno 20. siječnja 2018. UDK: 795-042.3-053.2003.02:316.774
16. Przybylski, A. K., Rigby, C. S., Ryan, R. M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Rewiev of General Psychology*, 14 (2), 154-166.
17. Sherry, J. L., Lucas, K. (2003). Video Game Uses and Gratifications as Predicators of Use and Game Preference, 213- 224. U: Bryant, J., Vorderer, P. (ur.), *Playing video games: Motives, responses, consequences*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

17. Rebetz, C., Betrancourt, M. (2007). Video game research in cognitive and educational sciences. *Cognition, Brain, Behaviour*, 11 (1), 131-142.
18. Verhovnik, M. (2014). Alles nur ein Spiel? Gewalt in Computer und Videospiele und ihre Wirkung. *Communicatio Socialis*, 47 (3), 302-319
19. Piasecki, S. (2014). Das Kreuz mit dem Game. Warum die Religion im Videospiele stärkere Beachtung verdient. *Communicatio Socialis*, 47 (3), 283-301.
20. Selnow, G.W. 1984. Playing video games: the electronic friend. *Journal of Communication* 34(2), 148-156.
21. Tazawa, Y. & Okada, K. 2001. Physical signs associated with excessive television-game playing and sleep deprivation. *Pediatrics International*, 43(6), 647-650.
22. Jaruratanasirikul, S., Wongwaitawewong, K. & Sangsupawanich, P. 2009. Electronic game play and school performance of adolescents in southern Thailand. *CyberPsychology & Behavior*, 12(5), 509-512.
23. Cummings, H.M. & Vandewater, E.A. 2007. Relation of adolescent video game play to time spent in other activities. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 161(7), 684-689.
24. Page, A.S., Cooper, A.R., Griew, P. & Jago, R. 2010. Children's screen viewing is related to psychological difficulties irrespective of physical activity." *Pediatrics*, 126(5), e1011-e1017.
25. Olson, C.K., Kutner, L.A., Warner, D.E., Almerigi, J.B., Baer, L., Nicholi, A M. & Beresin, E.V. 2007. Factors correlated with violent video game use by adolescent boys and girls. *Journal of Adolescent Health*, 41(1), 77-83.
26. Anderson, C.A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E.L., Bushman, B.J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R. & Saleem, M. 2010. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151– 173.
27. Brooks, F. & Chester, K. & Smeeton, N. & Spencer, N. (2015). Video gaming in adolescence: factors associated with leisure time use. *Journal of Youth Studies*. 19. 1-19. 10.1080/13676261.2015.1048200.
28. Foley, L. & Maddison, R. 2010. Use of active video games to increase physical activity in children: a (virtual) reality? *Pediatric Exercise Science*, 22(1), 7-20.
29. Brooks, F., Magnusson, J., Klemara, E., Spencer, N. & Morgan, A. 2011. HBSC England National Report: Health Behaviour in School-aged Children (HBSC): World Health Organization collaborative cross national study. Hatfield: University of Hertfordshire.

30. Rustad, M.B., Parsanoglou, D., Symeonaki, M., Mifsud, L., Hyggen, C., Ghetau, C. (2024). 'Of Gaming and Other Demons': Defining Children and Young People's Meaningful Leisure Activities in the Digital Era. In: Holmarsdottir, H., Seland, I., Hyggen, C., Roth, M. (eds) *Understanding The Everyday Digital Lives of Children and Young People*. Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-46929-9_10
31. de Almeida, A. N., Delicado, A., de Almeida Alves, N., & Carvalho, T. (2015). Internet, children and space: Revisiting generational attributes and boundaries. *New Media and Society*, 17(9), 1436–1453.
32. Livingstone, S., & Sefton-Green, J. (2016). *The class: Living and learning in the digital age* (Vol. 1). NYU Press.
33. Mukherjee, U. (2020). Towards a critical sociology of children's leisure. *International Journal of the Sociology of Leisure*, 3(3), 219–239. <https://doi.org/10.1007/s41978-020-00060-5>
34. Willett, R. (2017). Domesticating online games for preteens – Discursive fields, everyday gaming, and family life. *Children's Geographies*, 15(2), 146–159.
35. Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., & Hasebrink, U. (2020). EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries. EU Kids Online.
36. Pereira, S., Fillol, J., & Moura, P. (2020). Teens' online and offline lives: How they are experiencing their sociability. In D. Green, K. Stevenson, T. Leaver, & L. Haddon (Eds.), *The Routledge companion to digital media and children* (pp. 152–160). Routledge.
37. Ito, M., Baumer, S., Bittanti, M., Boyd, D., Cody, R., Herr Stephenson, B., Horst, H. A., Lange, P. G., Mahendran, D., Martínez, K. Z., Pascoe, C. J., Perkel, D., Robinson, L., Sims, C., Tripp, L., & Horst, H. A. (2019). *Hanging out, messing around, and geeking out: Kids living and learning with new media*. The MIT Press.
38. The Norwegian Media Authority. (2020). *Children and media 2020*. The Norwegian Media Authority. <https://medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2020/201015-barn-og-medier-2020-hovedrapport-med-engelsk-summary.pdf>
39. Gentile, D.A, Choo, H., Liau, A., LI, D., Fung, D., Khoo, A. (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*, 127 (1), 319-329.
40. Gaetan, S., Bonnet, A., Pardinielli, J.L. (2012). Self-perception and life satisfaction in video game addiction in young adolescents (11-14 years old). *Encephale-Revue De Psychiatrie Clinique Biologique Et Therapeutiqu*, 38 (6), 512-518.

41. Hellström, C., Nilsson, K.W., Leppert, J., Lslund, C. (2012). Influences of motives to play and time spent gaming on the negative consequences of adolescent online computer gaming. *Computers in Human Behavior* 2012, 28(4), 1379-1387
42. Pew Research Institute (2023) Teens and Video Games Today, <https://www.pewresearch.org/internet/2024/05/09/teens-and-video-games-today/>

PRILOZI

ANKETNI UPITNIK

1. Odaberite spol:

- M
- Ž

2. Upišite Vašu dob:

3. Molim Vas da odaberete koju vrstu škole pohađate, odnosno koji studij?

- Gimnazija
- Ekonomska
- Tehnička
- Jednopedmetni prijediplomski
- Dvopedmetni prijediplomski
- Jednopedmetni diplomski
- Dvopedmetni diplomski

4. Molim Vas da odaberete koji ste razred, odnosno godina studiranja:

- Prva godina
- Druga godina
- Treća godina
- Četvrta godina
- Peta godina

5. Molim Vas da označite veličinu mjesta iz kojeg dolazite:

- Do 3000 stanovnika
- Od 3000 do 5000 stanovnika
- Od 6000 do 10 000 stanovnika
- 10 000 i više

6. Koji je najviši završeni stupanj obrazovanja Vašeg oca?

- Nezavršena osnovna škola
- Osnovna škola
- Trogodišnja srednja strukovna škola (za obrtnička zanimanja)
- Četverogodišnja srednja strukovna škola (npr. tehnička, ekonomska, medicinska)
- Gimnazija
- Viša škola, stručni studij
- Sveučilišni studij
- Magisterij ili doktorat znanosti (mr. sc., dr. sc.)

7. Koji je najviši završeni stupanj obrazovanja Vaše majke?

- Nezavršena osnovna škola
- Osnovna škola
- Trogodišnja srednja strukovna škola (za obrtnička zanimanja)
- Četverogodišnja srednja strukovna škola (npr. tehnička, ekonomska, medicinska)
- Gimnazija
- Viša škola, stručni studij
- Sveučilišni studij
- Magisterij ili doktorat znanosti (mr. sc., dr. sc.)

8. Neovisno o tome idete li u crkvu ili ne, kako biste opisali svoj odnos prema religiji:

- Uvjereni sam vjernik/ca i prihvaćam sve što moja vjera uči
- Religiozan/na sam premda ne prihvaćam sve što moja vjera uči
- Dosta razmišljam o tome, ali nisam siguran/na vjerujem li ili ne
- Prema religiji sam ravnodušan/na
- Nisam religiozan premda nemam ništa protiv religije
- Nisam religiozan i protivnik sam religije

9. Molimo procijenite imovinsko stanje Vaše obitelji:

- Puno lošije od većine drugih
- Nešto lošije od većine drugih
- Ni bolje ni lošije od većine drugih
- Nešto bolje od većine drugih
- Puno bolje od većine drugih

10. Procjenite koliko na dnevnoj bazi imate raspoloživog vremena samo za sebe:

- Do 2 sata
- Od 2 do 4 sata
- Od 4 do 6 sati
- 6 i više sati
- Nemam vremena za slobodne aktivnosti

11. Radite li neke od sljedećih aktivnosti u svoje slobodno vrijeme? (moguće je odabrati više odgovora)

- Gledam televizor
- Čitam knjige
- Slušam glazbu
- Volontiram
- Sviram neki instrument
- Provodim vrijeme na društvenim mrežama
- Provodim vrijeme u prirodi
- Družim se s prijateljima
- Igram videoigre

12. Na skali do 1 do 5 koliko često ste u posljednje vrijeme posjetili sljedeća mjesta i/ili sudjelovali u sljedećim aktivnostima? (pri čemu 1 označava nikad, a 5 uvijek)

	1 NIKAD	2 RIJETKO	3 PONEKAD	4 ČESTO	5 UVIJEK
Odlazak u kafić					
Odlazak u Nacionalne parkove i Parkove prirode					
Odlazak u gradsku knjižnicu					
Odlazak u shopping centre					
Odlazak u noćne klubove					
Odlazak u kino					
Odlazak na kazališne predstave					
Posjećivanje misnih obreda					
Sudjelovanje na pub kvizovima					
Odlazak na sportska natjecanja					
Posjećivanje muzeja, galerija					

13. Kojim se sportskim i tjelesnim aktivnostima bavite u slobodno vrijeme? (moguće odabrati više odgovora)

- Trčanje
- Hodanje
- Nogomet
- Odbojka
- Košarka
- Tenis
- Plivanje
- Slobodno penjanje
- Bicikliranje/rolanje
- Plesanje
- Vježbanje u teretani
- Vježbanje u grupi
- Samostalno vježbanje
- Stolni tenis
- Ostalo

14. Pomoću sljedećih tvrdnji, na skali od 1 do 5 procjenite koliko ste zadovoljni svojim slobodnim vremenom: (pri čemu 1 označava u potpunosti se ne slažem, a 5 u potpunosti se slažem)

	1 U potpunosti se ne slažem	2 Donekle se ne slažem	3 Niti se slažem niti se ne slažem	4 Donekle se slažem	5 U potpunosti se slažem
Općenito sam zadovoljan/na kvalitetom vlastitog slobodnog vremena					
Osjećam dosadu u slobodno vrijeme					
Znam kako organizirati vlastite aktivnosti u slobodno vrijeme					
Smatram da svrhovito provodim slobodno vrijeme					
Osjećam da imam dovoljno slobodnog vremena					

15. Procjenite koliko često igrate videoigre:

- Svakodnevno
- Nekoliko puta dnevno
- Nekoliko puta mjesečno
- Nekoliko puta godišnje
- Ne igram videoigre

16. Označi žanrove koje preferiraš igrati (moguće odabrati više odgovora):

- FPS (Call of Duty, Battlefield, CSGO)
- MMORPG (World of Warcraft)
- RPG (The Witcher, Fallout, Baldur's gate 3)
- RTS (Total War, Command and Conquer, Starcraft)
- Survival (No Man's Sky, Ark, DayZ)
- Battle Royale (PUBG, Fortnite, Apex Legends)
- Platformere (Super Mario, Rayman, Donkey Kong)
- Point-and-click (Myst, Day of the Tentacle)
- Akcijske avanture (God of War, The Last of Us, Assassins Creed)
- Horor igre (Resident Evil, Silent Hill, Outlast)
- Sportske (FIFA, PES)
- Trkaće (Need for Speed, Forza, Gran Turismo)
- Puzzle (Tetris, Portal)
- Borilačke igre (Mortal Kombat, Street Fighter)

17. Procjenite koliko sati dnevno provedete igrajući videoigre preko radnog tjedna (pon-pet):

- Od 1 do 3 sata
- Od 4 do 8 sati
- Od 9 do 12 sati
- 12 i više sati
- Ne igram videoigre

18. Procjenite koliko sati dnevno provedete igrajući videoigre preko vikenda (sub, ned):

- Od 1 do 3 sata
- Od 4 do 8 sati
- Od 9 do 12 sati
- 12 i više sati
- Ne igram videoigre

19. Ako igrate videoigre, odaberite na koje načine ih preferirate igrati:

- Uživo s prijateljima
- Virtualno s prijateljima
- Sam/a
- Multiplayer

20. Na ljestvici od 1 do 5 procjenite u kojoj mjeri se slažete sa sljedećim tvrdnjama (pri čemu 1 označava u potpunosti se ne slažem, a 5 u potpunosti se slažem):

	1 U potpunosti se ne slažem	2 Donekle se ne slažem	3 Niti se slažem niti se ne slažem	4 Donekle se slažem	5 U potpunosti se slažem
Ponekad ću nekontrolirano uključiti videoigre					
Kad vidim ili se sjetim nečega o igri, ne mogu a da ne igram igru neko vrijeme					
Kad mi je konzola za igranje videoigara na vidiku, htio/htijela bih ga uključiti da igram					
Jednom kad krenem igrati, teško se zaustavim					
Čak i u neprikladnim prilikama, ipak uključim videoigre i igram neko vrijeme					
Osjećam neku nelagodu (npr. smanjen vid, vrtoglavicu, ukočenost mišića ili bol u zapešću) nakon igranja igrica visokog intenziteta					
Namjeravao/la sam smanjiti vrijeme igranja videoigara u posljednje vrijeme, ali bezuspješno					
Igram duže ili češće od gornjih granica koje sam postavio/la za igranje igre					

21. Skalom od 1 do 5 procjenite, koliko često ste se u posljednjih 6 mjeseci našli u sljedećim situacijama? (pri čemu 1 označava nikad, a 5 uvijek):

	1 NIKAD	2 RIJETKO	3 PONEKAD	4 ČESTO	5 UVIJEK
Cijeli dan sam mislio/la o igranju videoigara					
Igrao/la sam duže od planiranog					
Igrao/la sam videoigre s ciljem da zaboravim na stvaran život (realnost)					
Drugi su mi bezuspješno pokušavali smanjiti vrijeme igranja videoigara					
Osjećao/la sam se uzrujano kada bi bio/la u nemogućnosti igrati videoigre					
Imao/la sam svađe s drugima (obitelj, prijatelji...) oko mog vremena kojeg provodim na videoigramama					
Zanemario/la sam važne aktivnosti (školu, posao, sport...) zbog igranja videoigara					

