Pregledni naučni rad
UDK:159.95:004.388.4
DOI:10.7251/ZND2601484H

VIDEO IGRE U SOCIJALNOPEDAGOŠKOM RADU S DJECOM I MLADIMA: ISTRAŽIVANJA I IMPLIKACIJE ZA PRAKSU

***dr. sc. Sanja Horvatić, socijalni pedagog*[282]**
Centar za pružanje usluga u zajednici Pula-Pola

***Jasmin Kahrimanović, mag. paed.*[283]**
Centar za pružanje usluga u zajednici Pula-Pola

Apstrakt: *Digitalno okruženje u kojem odrastaju djeca i mladi značajno oblikuje njihove obrasce komunikacije, učenja, emocionalne regulacije i socijalnih interakcija. Odrastanje u kontekstu stalne digitalne povezanosti, brzog protoka informacija i obilja interaktivnih sadržaja zahtijeva prilagodbu odgojno-obrazovnih pristupa. Takva prilagodba ne podrazumijeva promjenu temeljnih odgojnih vrijednosti, poput poštovanja, suradnje i samokontrole, već razvoj metoda koje su bliže svakodnevnom iskustvu mladih. U tom kontekstu videoigre, osobito digitalne verzije društvenih igara, predstavljaju potencijalno vrijedan, ali još uvijek nedovoljno sustavno korišten alat u socijalnopedagoškom radu s djecom i mladima s poremećajima u ponašanju, uključujući ADHD, opozicijski prkosni poremećaj (OPP), socijalnu anksioznost i izraženu impulzivnost. Iako suvremena istraživanja sve češće ispituju psihosocijalne učinke videoigara, njihova strukturirana primjena u socijalnopedagoškim intervencijama i dalje ostaje relativno nedovoljno konceptualizirana i empirijski istražena. Dosadašnja istraživanja pokazuju da videoigre mogu poticati razvoj kognitivnih, socijalnih i emocionalnih kompetencija, uključujući planiranje, donošenje odluka, samokontrolu, suradnju i emocionalnu regulaciju (Granic, Lobel i Engels, 2014). Posebno su relevantne digitalne adaptacije društvenih igara (npr. Wingspan, Cascadia, Carcassonne, 7 Wonders, Clank!, Ticket to Ride), koje kombiniraju strateško planiranje i socijalnu interakciju te olakšavaju razumijevanje pravila kroz automatiziranu provjeru poteza i jasnu vizualnu strukturu. Istraživanja također pokazuju da intervencije temeljene na društvenim igrama mogu doprinijeti poboljšanju izvršnih funkcija i smanjenju problema u ponašanju kod djece s ADHD-om (Estrada-Plana i sur., 2019). Istodobno, literatura upozorava na potencijalne rizike povezane s prekomjernom upotrebom videoigara. Istraživanja bilježe poboljšanja u inhibicijskoj kontroli i radnom pamćenju, ali i veću pojavnost simptoma ADHD-a i problema s pažnjom kod djece koja intenzivnije igraju videoigre (Chaarani i sur., 2022). Meta-analize također ukazuju na rastuću prevalenciju gaming disordera među adolescentima (Satapathy i sur., 2025). Razlike između pozitivnih i negativnih ishoda uvelike ovise o kontekstu korištenja: strukturirane terapijske igre mogu pozitivno djelovati na pažnju i samokontrolu (Lin i sur., 2025), dok nekontrolirana uporaba komercijalnih igara može povećati rizik problematične uporabe, osobito kod mladih s ADHD-om (Isorna Folgar i sur., 2024). Cilj rada je analizirati razvojne potencijale i rizike videoigara u socijalnopedagoškom radu s djecom i mladima s poremećajima u ponašanju te ponuditi smjernice za njihovu sigurnu i pedagoški utemeljenu primjenu. Poseban naglasak stavlja se na mogućnosti primjene digitalnih društvenih igara kao strukturiranog alata u socijalnopedagoškim intervencijama. Rad se temelji na kritičkoj analizi suvremene znanstvene literature o psihosocijalnim učincima videoigara i njihovom potencijalu u socijalnopedagoškom radu. Rad doprinosi boljem razumijevanju mogućnosti primjene digitalnih igara u radu s djecom i mladima s poremećajima u ponašanju.*

Ključne riječi: *videoigre; socijalna pedagogija; poremećaji u ponašanju; rizici; potencijali.*

[282] sanja.horvatic@socskrb.hr

[283] jasmin.kahrimanovic@socskrb.hr

Uvod

Mladi danas žive u svijetu u kojem digitalni mediji dominiraju svakodnevicom. Konstantni priljev različitih informacija, stalna dostupnost društvenih mreža i interaktivnih sadržaja oblikuju njihove kognitivne i socijalne obrasce. Za razliku od pasivnog konzumiranja sadržaja, videoigre omogućuju aktivno sudjelovanje, što ih čini potencijalno vrijednim medijem za razvoj različitih vještina. U ustanovama za djecu i mlade s poremećajima u ponašanju, gdje tradicionalni pristupi često nailaze na otpor, videoigre mogu poslužiti kao sredstvo poticanja motivacije i angažmana. One omogućuju sigurnu simulaciju stvarnih situacija u kojima mladi mogu eksperimentirati bez straha od neuspjeha, što je osobito važno kod socijalne anksioznosti ili impulzivnosti.

Metodologija

Rad se temelji na narativnom pregledu literature. Pretraživane su akademske baze podataka (Google Scholar, PubMed, Scopus) korištenjem ključnih pojmova: *video games, ADHD, behavioral problems, executive functions, serious games*. U analizu su uključeni pregledni radovi, meta-analize i empirijska istraživanja relevantna za psihosocijalne učinke videoigara kod djece i mladih.

Psihosocijalni potencijali i rizici

S psihosocijalnog aspekta, videoigre mogu poticati razvoj kognitivnih, socijalnih i emocionalnih vještina. Posebno pridonose razvoju planiranja, samokontrole, suradnje, pregovaranja i emocionalne pismenosti. Granic, Lobel i Engels (2014) ističu kako videoigre, osobito one koje uključuju suradnju i strategiju, mogu pozitivno utjecati na motivaciju, emocionalnu regulaciju i socijalno ponašanje mladih. Za mlade sklone socijalnoj anksioznosti digitalno okruženje pruža svojevrsnu „sigurnu distancu“ – izostanak izravnog kontakta očima, mogućnost razmišljanja prije odgovora te lakše povlačenje iz interakcije. Takvi uvjeti olakšavaju uključivanje u grupne aktivnosti i postupno jačanje socijalnih kompetencija.

Istraživanja također ukazuju na pozitivan utjecaj određenih vrsta igara na izvršne funkcije. Strateške i puzzle igre povezane su s poboljšanjem radnog pamćenja i kognitivne fleksibilnosti, što je osobito važno za mlade s ADHD-om, ali i za sve koji imaju poteškoće u tim područjima.
Posebnu vrijednost imaju digitalne verzije klasičnih društvenih igara (npr. Wingspan, Cascadia, Carcassonne, 7 Wonders, Clank!, Ticket to Ride), jer olakšavaju usvajanje kompleksnih pravila, smanjuju frustraciju automatskom provjerom poteza te povećavaju angažman zahvaljujući vizualnoj jasnoći i neposrednoj povratnoj informaciji. Iako iste razvojne koristi pruža i igranje uživo, digitalni format dodatno olakšava pristup i primjenu u radu.

Estrada-Plana i sur. (2019) pokazali su da intervencije temeljene na društvenim igrama značajno poboljšavaju izvršne funkcije (npr. kratkoročno pamćenje i samokontrolu) te smanjuju probleme u ponašanju kod djece s ADHD-om. U socijalnopedagoškom kontekstu, takve igre omogućuju učenje u kontroliranom okruženju uz prisutnost stručnjaka koji usmjerava proces, pri čemu mladi razvijaju suradnju, pregovaračke vještine i strateško mišljenje.

Puzzle i avanturističke igre dodatno potiču razvoj logičkog zaključivanja, prostorne orijentacije i rješavanja složenih problema. Oei i Patterson (2014) utvrdili su da igranje kompleksnih puzzle igara s promjenjivim zahtjevima značajno poboljšava izvršne funkcije. Slično tome, Jiwal, Jain i Jain (2019) navode kako igrači puzzle igara pokazuju bolje održavanje pažnje u usporedbi s igračima akcijskih

igara. Avanturističke igre, poput Broken Sword, potiču razvoj logičkog zaključivanja, pamćenja i koncentracije kroz narativnu strukturu. U radu s mladima s poremećajima u ponašanju, takve igre mogu se koristiti za poticanje strpljenja, sekvencijalnog razmišljanja i emocionalne regulacije.
Strateške igre, poput Civilization, omogućuju razvoj dugoročnog planiranja, upravljanja resursima i donošenja odluka u uvjetima neizvjesnosti. Adachi i Willoughby (2013) utvrdili su povezanost igranja strateških igara s boljim vještinama rješavanja problema i višim akademskim postignućima. U kontekstu ADHD-a, ove igre potiču inhibiciju impulsa, radno pamćenje i prilagodbu strategije.

S druge strane, prekomjerna uporaba videoigara može imati negativne posljedice, uključujući razvoj ovisnosti, poremećaje spavanja, povećanu impulzivnost i poteškoće u mentalnom zdravlju. Problematično korištenje ne proizlazi iz same aktivnosti, već iz gubitka kontrole, preokupiranosti i nastavka ponašanja unatoč negativnim posljedicama. Bihevioralne ovisnosti, uključujući ovisnost o videoigrama, sve se češće prepoznaju kao značajan oblik rizičnog ponašanja mladih. Dodig Hundrić, Ricijaš i Huić (2018) ističu impulzivnost, slabu samokontrolu i poteškoće u emocionalnoj regulaciji kao ključne prediktore. Dodatno, obiteljski i vršnjački čimbenici mogu povećati rizik razvoja problematičnih obrazaca ponašanja. Problematično igranje često je povezano s drugim rizičnim ponašanjima. Ricijaš i sur. (2016) naglašavaju povezanost različitih bihevioralnih ovisnosti, pri čemu zajedničke odrednice uključuju traženje uzbuđenja i sklonost rizičnom odlučivanju. Chaarani i sur. (2022) utvrdili su da djeca koja igraju videoigre pokazuju određena poboljšanja u kognitivnim funkcijama, ali i veću učestalost simptoma ADHD-a, depresije i problema s pažnjom. Ovi rezultati upućuju na važnost konteksta korištenja – nekontrolirana i prekomjerna uporaba bez pedagoške strukture može imati negativne učinke.

Suprotno tome, strukturirane i terapijski usmjerene videoigre („serious games“) pokazuju pozitivne učinke (Lin i sur., 2025), dok nekontrolirana uporaba može pogoršati simptome, osobito kod ADHD-a (Isorna Folgar i sur., 2024). Stoga je ključno razlikovati način i svrhu korištenja videoigara.

U Tablici 1 prikazani su, za ovaj rad, značajni rezultati odabranih istraživanja, s naglaskom na dizajn istraživanja, populaciju i identificirane pozitivne i negativne učinke videoigara.

Tablica 1. Pregled odabranih istraživanja

Autor(i), godina	Uzorak	Dob	Dizajn istraživanja	Metoda	Fokus/ populacija	Pozitivni učinci	Negativni učinci	Razina dokaza
Bul et al., 2016	170 djece	8–12	Eksperimentalno	RCT	ADHD	Poboljšanje ponašanja	—	Visoka
Bryant et al., 2024	2911 sudionika	Djeca i mladi	Pregledno	Meta-analiza	ADHD, depresija	Umjereni učinci	Ograničen učinak	Visoka
Davis et al., 2023	Adolescenti	≈12–18	Opservacijsko	Korelacijsko	ASD	Angažman	Agresija, socijalne teškoće	Niska
Eirich et al., 2022	159425 djece	Djeca	Pregledno	Meta-analiza	Razni	—	Ponašajni i emocionalni problemi	Visoka
Hygen et al., 2020	702 djece	Djetinjstvo	Opservacijsko	Longitudinalno	Razni	—	Psihijatrijski simptomi	Srednja
Kollins et al., 2020	348 djece	8–12	Eksperimentalno	RCT	ADHD	Poboljšanje pažnje	Blage nuspojave	Visoka
Masi et al.,	280	Djeca	Opservacijsko	Komparativno	ADHD	—	Adiktivno	Niska

Autor(i), godina	Uzorak	Dob	Dizajn istraživanja	Metoda	Fokus/ populacija	Pozitivni učinci	Negativni učinci	Razina dokaza
2021	djece						igranje	
Merry et al., 2012	187 adolescenata	≈12–19	Eksperimentalno	RCT	Depresija	Smanjenje simptoma	—	Visoka
Razjouyan et al., 2020	Djeca	Djeca	Opservacijsko	Case-control	ADHD	—	Veća ovisnost	Niska
Schoneveld et al., 2016	136 djece	7–13	Eksperimentalno	RCT	Anksioznost	Smanjenje anksioznosti	—	Visoka
Simonelli et al., 2024	318 sudionika	Djeca i adolescenti	Opservacijsko	Komparativno	ADHD, ASD	—	Visok IGD	Niska
Wols et al., 2024	145 studija	6–24	Pregledno	Sustavni pregled	Razni	Poboljšanja	Varijabilni učinci	Visoka
Bilić et al., 2015	327 učenika	≈14–18	Opservacijsko	Presječno	Ovisnost	—	Nisko samopoštovanje, ovisnički obrasci	Niska
Stanić, 2022	Djeca	Djeca	Opservacijsko	Korelacijsko	ADHD	—	Nepažnja, impulzivnost	Niska
Labaš, 2019	Djeca	Djeca	Pregledno	Teorijski pregled	Razni	Razvoj vještina	—	Srednja
Matijašević, 2025	Djeca i mladi	Djeca i mladi	Pregledno	Analiza literature	Razni	Kognitivni razvoj	Agresivnost	Srednja
Institut Ivo Pilar, 2023	≈5000	Mladi	Opservacijsko	Anketno	Ovisnosti	—	Problematično igranje	Srednja
Stefanović, 2021	Studenti	Mladi	Opservacijsko	Anketno	Razni	Koordinacija	Ovisnički obrasci	Niska

Legenda: RCT = randomizirano kontrolirano istraživanje; ADHD = poremećaj pažnje i hiperaktivnosti; ASD = poremećaj iz spektra autizma; IGD = poremećaj igranja videoigara.

Napomena:. Razina dokaza određena je prema metodološkoj hijerarhiji (eksperimentalna > longitudinalna > opservacijska).Najvišu razinu dokaza imaju sustavni pregledi i meta-analize te randomizirana kontrolirana istraživanja, jer omogućuju veću kontrolu varijabli i pouzdanije zaključke o učinkovitosti. Srednju razinu čine longitudinalna i kohortna istraživanja, dok nižu razinu imaju opservacijska i korelacijska istraživanja, koja uglavnom ukazuju na povezanosti, ali ne i na uzročnost.

Analiza istraživanja prikazanih u Tablici 1 upućuje na heterogene, ali relativno konzistentne obrasce učinaka videoigara na djecu i mlade. Uočen je jasan trend da su pozitivni učinci najizraženiji u istraživanjima s eksperimentalnim dizajnom, dok su negativni ishodi češće identificirani u opservacijskim studijama. Primjerice, randomizirana kontrolirana istraživanja (Bul i sur., 2016; Kollins i sur., 2020; Schoneveld i sur., 2016; Merry i sur., 2012) dosljedno ukazuju na poboljšanja u pažnji, samokontroli i emocionalnim simptomima, osobito kada se videoigre koriste kao strukturirani terapijski alat. Ovi nalazi podupiru pretpostavku da ciljano dizajnirane ili facilitirane igre mogu imati značajnu primjenu u socijalnopedagoškom radu. S druge strane, opservacijska i korelacijska istraživanja (npr. Masi i sur., 2021; Razjouyan i sur., 2020) češće bilježe povezanost intenzivnog igranja s problematičnim obrascima ponašanja, uključujući ovisničke tendencije, impulzivnost i niže samopoštovanje. Međutim, zbog prirode tih istraživanja nije moguće utvrditi uzročnost, već isključivo povezanost. Meta-analize i sustavni pregledi (Bryant i sur., 2024; Eirich i sur., 2022; Wols i sur.,

2024) dodatno potvrđuju ovu ambivalentnost nalaza, ukazujući na umjerene pozitivne učinke uz istodobno postojanje varijabilnih ili negativnih ishoda, ovisno o kontekstu korištenja. Posebno se ističe da su negativni učinci češće povezani s nekontroliranom i dugotrajnom uporabom, dok strukturirane intervencije pokazuju stabilnije pozitivne rezultate. Važno je naglasiti da se razlike u nalazima mogu objasniti i metodološkim razlikama među istraživanjima. Eksperimentalni dizajni omogućuju veću kontrolu varijabli i preciznije mjerenje učinaka, dok opservacijska istraživanja često obuhvaćaju širi kontekst svakodnevne uporabe videoigara, uključujući i rizične obrasce ponašanja. U kontekstu socijalnopedagoškog rada, ovi nalazi sugeriraju da videoigre same po sebi nisu ni inherentno korisne ni štetne, već da njihov učinak ovisi o načinu primjene. Strukturirana uporaba, uz stručnu facilitaciju i jasno definirane ciljeve, povezana je s pozitivnim razvojnim ishodima, dok nekontrolirana uporaba može povećati rizik razvoja problema, osobito kod ranjivih skupina poput djece s poremećajima u ponašanju.

Zaključak

Utjecaj videoigara na djecu i mlade složen je i višedimenzionalan te ga nije moguće jednoznačno odrediti kao isključivo pozitivan ili negativan. Problematično korištenje videoigara treba promatrati unutar šireg okvira bihevioralnih ovisnosti, pri čemu ključnu ulogu imaju gubitak kontrole, preokupiranost i nastavak ponašanja unatoč negativnim posljedicama. Videoigre, posebno digitalne društvene, puzzle (kao što su kompleksne zagonetke) i strateške (npr. Civilization) ili avanturističke (npr. Broken Sword) nude značajan razvojni potencijal u socijalnopedagoškom radu s mladima s poremećajima u ponašanju. One razvijaju izvršne funkcije i socijalne vještine te pružaju sigurno okruženje za učenje ukoliko se koriste na siguran, strukturiran i učinkovit način. Međutim, bez strukturirane primjene i svijesti o rizicima, dobrobiti mogu izostati. Preduvjeti su kvalitetni odnosi i jasno postavljena pravila koji mogu značajno smanjiti rizik razvoja ovisničkih obrazaca. Rad treba biti usmjeren na jačanje samoregulacije, kritičkog mišljenja i odgovornog korištenja digitalnih tehnologija. Integracijom ovih alata u odgojno-obrazovne programe, uz stručnu podršku i doziranje, možemo oblikovati otpornije i kompetentnije mlade generacije u digitalnom dobu.
Zaključno, rezultati ovog rada potvrđuju da videoigre predstavljaju značajan čimbenik u životu djece i mladih, u kontroliranim uvjetima s potencijalom za pozitivne ishode.

Da bi videoigre postale djelotvorna socijalnopedagoška intervencija ključno je:

- birati igre prema ciljevima (npr. puzzle za logiku, strateške za planiranje, kooperativne za suradnju i sl.)
- osigurati stručnu facilitaciju odgajatelja/terapeuta
- planirati doziranje (npr. 30–60 min dnevno)
- provoditi strukturiranu analizu s refleksijom i generalizacijom vještina na svakodnevni život
- u ustanovama je potrebno uvesti protokole praćenja (dnevnik igranja, procjena simptoma) i suradnju s odgajateljima i roditeljima.

U tu svrhu potrebno je:

- educirati stručnjake
- integrirati videoigre u strukturirane programe
- razviti „terapijske protokole igranja“
- sustavno pratiti učinke.

Također, pokazuje se nedostatak longitudinalnih studija, ograničena generalizacija i potreba za eksperimentalnim istraživanjima u realnim uvjetima. U odnosu na budućnost bilo bi značajno kada bi se istraživači i dizajneri igara udružili kako bi spojili prakse utemeljene na dokazima koje potiču zdrav emocionalni razvoj s praksama dizajna igara koje su pomogle da igranje postane kulturni dio (Lobel, 2017).

Literatura:

1. Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2013). More than just fun and games: The longitudinal relationships between strategic video games, self-reported problem solving skills, and academic grades. *Journal of Youth and Adolescence, 42*(7), 1041–1052. https://doi.org/10.1007/s10964-013-9913-9
2. Bul K.C,, Kato P. M., Van der Oord S, Danckaerts M, Vreeke LJ, Willems A, van Oers HJ, Van Den Heuvel R, Birnie D, Van Amelsvoort TA, Franken IH, Maras A. (2016). Behavioral outcome effects of serious gaming for attention-deficit/hyperactivity disorder: A randomized controlled trial. *Journal of Medical Internet Research, 18*(2), e26. https://doi.org/10.2196/jmir.5173
3. Bryant, B. R., Sisk, M. R., & McGuire, J. F. (2024). Efficacy of gamified digital mental health interventions for pediatric mental health conditions: a systematic review and meta-analysis. *JAMA pediatrics*, *178*(11), 1136-1146.
4. Chaarani, B., Ortigara, J., Yuan, D., Loso, H., Potter, A., & Garavan, H. P. (2022). Association of video gaming with cognitive performance among children. *JAMA network open*, *5*(10), e2235721.
5. Davis, K., Iosif, AM., Nordahl, C.W. *et al.*. (2023). Video gaming and autism spectrum disorder. *Journal of Autism and Developmental Disorders*. https://doi.org/10.1007/s10803-022-05649-1
6. Dodig Hundrić, D., Ricijaš, N., i Kranželić, V. (2018). Online ponašanja adolescenata i rizični obrasci. *Ljetopis socijalnog rada, 25*(2), 245–270.
7. Dodig Hundrić, D., Ricijaš, N., i Vlček, M. (2018). Mladi i ovisnost o internetu – pregled suvremenih spoznaja. *Hrvatska revija za rehabilitacijska istraživanja, 54*(1), 123–137. https://doi.org/10.31299/hrri.54.1.9
8. Eirich, R., McArthur, BA, Anhorn, C., McGuinness, C., Christakis, D. A. & Madigan, S. (2022). Screen time and mental health. *JAMA Psychiatry, 79*(5), 393–405. https://doi.org/10.1001/jamapsychiatry.2022.0155
9. Estrada-Plana, V., Roselló-Miranda, B., Mercadé-Carranza, C., & Moya-Higueras, J. (2019). A randomized controlled trial of a board game-based intervention to improve executive functions in children with attention-deficit/hyperactivity disorder. *Journal of Attention Disorders, 23*(10), 1236–1246. https://doi.org/10.1177/1087054717749936
10. Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist, 69*(1), 66–78. https://doi.org/10.1037/a0034857
11. Hygen, B. W., Belsky, J., Stenseng, F., Skalicka, V., Kvande, M. N., Zahl-Thanem, T., & Wichstrøm, L. (2020). Time spent gaming and social competence in children: Reciprocal effects across childhood. *Child development*, *91*(3), 861-875.
12. Isorna Folgar, M., Faílde Garrido, J. M., Dapía Conde, M. D., & Braña Rey, F. (2024). Evaluation of problematic video game use in adolescents with ADHD and without ADHD: New evidence and recommendations. *Behavioral Sciences*, *14*(7), 524.
13. Jiwal, S., Jain, P., & Jain, A. K. (2019). Impact of playing action and puzzle video-games on attention and executive function: A comparative study. *Indian J Physiol Pharmacol*, *63*(2), 122-129.
14. Kollins, S. H., DeLoss, D. J., Cañadas, E., Lutz, J., Findling, R. L., Keefe, R. S., ... & Faraone, S. V. (2020). A novel digital intervention for actively reducing severity of paediatric ADHD (STARS-ADHD): a randomised controlled trial. The Lancet Digital Health, 2(4), e168-e178. https://doi.org/10.1016/S2589-7500(20)30017-0
15. Labaš, D., Marinčić, I., & Mujčinović, A. (2019). Percepcija djece o utjecaju videoigara. *Communication Management Review, 4*(1), 8–27. https://doi.org/10.22522/cmr20190137
16. Lee H, Lee S, Hwang M, Woo K.. (2025). Effectiveness of a game-based digital intervention for attention-deficit/hyperactivity disorder in children and adolescents: A systematic review and meta-analysis. *European Child & Adolescent Psychiatry, 34*, 3853–3869. https://doi.org/10.1007/s00787-025-02788-5
17. Lobel, A. M. (2017). *Game on: De relatie tussen gamen en de ontwikkeling van emotieregulatie vaardigheden* (Doctoral dissertation). https://hdl.handle.net/2066/162584
18. Masi, L., Abadie, P., Herba, C., Emond, M., Gingras, M. P., & Amor, L. B. (2021). Video games in ADHD and non-ADHD children: Modalities of use and association with ADHD symptoms. *Frontiers in pediatrics*, *9*, 632272.
19. Matijašević, B. (2025). Videoigre u slobodnom vremenu djece i mladih. *Diacovensia, 33*(4), 633–652. https://doi.org/10.31823/d.33.4.8
20. Merry, S. N., Stasiak, K., Shepherd, M., Frampton, C., Fleming, T., & G Lucassen, M. F. (2012). The effectiveness of SPARX, a computerised self help intervention for adolescents seeking help for depression. *BMJ: British Medical Journal*, *344*, 1-16.. https://doi.org/10.1136/bmj.e2598
21. Oei, A. C., & Patterson, M. D. (2014). Are videogame training gains specific or general?. *Frontiers in Systems Neuroscience*, *8*, 54.
22. Razjouyan, K., Khademi, M., Dorandish, Z. Y., & Davari-Ashtiani, R. (2020). An investigation into the frequency of addiction to video games in children with attention-deficit hyperactivity disorder. *Journal of family medicine and primary care*, *9*(2), 669-672.
23. Schoneveld, E. A., Malmberg, M., Lichtwarck-Aschoff, A., Verheijen, G. P., Engels, R. C., & Granic, I. (2016). A neurofeedback video game (MindLight) to prevent anxiety in children: A randomized controlled trial. *Computers in Human Behavior*, *63*, 321-333.. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.005
24. Simonelli, V., Narzisi, A., Sesso, G., Salvati, A., Milone, A., Viglione, V., ... & Berloffa, S. (2024). Internet gaming disorder in children and adolescents with autism spectrum disorder and attention deficit hyperactivity disorder. *Brain Sciences*, *14*(2), https://doi.org/10.3390/jcm13020456
25. Stanić, I. (2022). *Videoigre i ADHD simptomi* (Diplomski rad). https://repozitorij.erf.unizg.hr/object/erf:1190/FILE0/download

26. Stefanović, A. (2021). *Učinci videoigara na razvoj* (Diplomski rad). https://www.scribd.com/document/789342485/
27. Zhan, J., Liu, C., Wang, Z., Cai, Z., & He, J. (2024). Effects of game-based digital interventions for mental disorders: A meta-analysis. *Journal of Affective Disorders*, *362*, 731-741. https://doi.org/10.1016/j.cpr.2024.102345
28. Wols, A., Pingel, M., Granic, I. (2024). Digital game interventions. *Clinical Psychology Review*. https://doi.org/10.1016/j.cpr.2024.102396

VIDEO GAMES IN SOCIAL PEDAGOGICAL WORK WITH CHILDREN AND YOUTH: RESEARCH AND IMPLICATIONS FOR PRACTICE

***Abstract**: The digital environment in which children and young people grow up significantly shapes their patterns of communication, learning, emotional regulation, and social interaction. Growing up in a context of constant digital connectivity, rapid information flow, and an abundance of interactive content requires adaptation of educational approaches. Such adaptation does not imply a change in fundamental educational values, such as respect, cooperation, and self-control, but rather the development of methods that are more aligned with the everyday experiences of young people. In this context, video games—particularly digital versions of board games—represent a potentially valuable yet still insufficiently and systematically utilized tool in social pedagogical work with children and young people with behavioral disorders, including ADHD, oppositional defiant disorder (ODD), social anxiety, and pronounced impulsivity. Although contemporary research increasingly examines the psychosocial effects of video games, their structured application in social pedagogical interventions remains relatively under-conceptualized and insufficiently explored empirically. Existing research indicates that video games can foster the development of cognitive, social, and emotional competencies, including planning, decision-making, self-control, cooperation, and emotional regulation (Granic, Lobel, & Engels, 2014). Particularly relevant are digital adaptations of board games (e.g., Wingspan, Cascadia, Carcassonne, 7 Wonders, Clank!, Ticket to Ride), which combine strategic planning and social interaction while facilitating rule comprehension through automated move validation and clear visual structure. Studies also show that interventions based on board games can contribute to improvements in executive functions and a reduction in behavioral problems among children with ADHD (Estrada-Plana et al., 2019). At the same time, the literature highlights potential risks associated with excessive video game use. Research reports improvements in inhibitory control and working memory, but also a higher prevalence of ADHD symptoms and attention problems among children who engage more intensively in video gaming (Chaarani et al., 2022). Meta-analyses further indicate a growing prevalence of gaming disorder among adolescents (Satapathy et al., 2025). Differences between positive and negative outcomes largely depend on the context of use: structured, therapeutic gaming can have beneficial effects on attention and self-control (Lin et al., 2025), whereas uncontrolled use of commercial games may increase the risk of problematic use, particularly among youth with ADHD (Isorna Folgar et al., 2024). The aim of this paper is to analyze the developmental potentials and risks of video games in social pedagogical work with children and young people with behavioral disorders, and to provide guidelines for their safe and pedagogically grounded application. Special emphasis is placed on the potential use of digital board games as a structured tool in social pedagogical interventions. The paper is based on a critical analysis of contemporary scientific literature on the psychosocial effects of video games and their potential in social pedagogical practice. It contributes to a better understanding of the possibilities for applying digital games in work with children and young people with behavioral disorders.*

***Keywords:** video games; social pedagogy; behavioral disorders; risks; potentials.*