

# Nasilni medijski sadržaji i dječja igra

---

**Bašković, Sara**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2024**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zagreb, Faculty of Croatian Studies / Sveučilište u Zagrebu, Fakultet hrvatskih studija**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:111:857695>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-01-16**



*Repository / Repozitorij:*

[Repository of University of Zagreb, Centre for Croatian Studies](#)





SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
FAKULTET HRVATSKIH STUDIJA

Sara Bašković

**NASILNI MEDIJSKI SADRŽAJI I DJEČJA  
IGRA**

ZAVRŠNI RAD

Zagreb, 2024



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
FAKULTET HRVATSKIH STUDIJA  
ODSJEK ZA KOMUNIKOLOGIJU

SARA BAŠKOVIĆ

**NASILNI MEDIJSKI SADRŽAJI I DJEČJA  
IGRA**

ZAVRŠNI RAD

Mentor: doc. dr. sc. Lana Ciboci Perša

Zagreb, 2024.

## **Sažetak**

Ovaj rad istražuje utjecaj televizije, videoigara i interneta na razvoj, ponašanje i socijalne vještine djece, s posebnim naglaskom na nasilne sadržaje u animiranim filmovima i videoigramama. Analizira se kako izlaganje nasilju može dovesti do povećanja agresivnog ponašanja među djecom, kao i do navikavanja na samo nasilje. Rad također daje pregled dosadašnjih svjetskih i hrvatskih istraživanja o korištenju medija i utjecaju nasilja u današnjim medijima na dječju igru i odnos s vršnjacima. Poseban naglasak stavljen je na promjene u dječjoj igri uzrokovane novim medijskim trendovima te na ulogu roditelja i skrbnika u regulaciji medijskih sadržaja.

**Ključne riječi:** mediji, nasilje, djeca, dječja igra, internet, videoigre

## **Abstract**

This paper examines the impact of television, video games, and the Internet on children's development, behavior and social skills, with a special focus on violent content in animated films and videogames. It analyzes how exposure to violence can lead to increased aggressive behavior among children, as well as their desensitization to violence itself. The paper also reviews both global and Croatian research on media usage and the influence of violence in modern media on children's play and peer relationships. Emphasis is put on how new media trends have altered children's play and the crucial role of parents and guardians in regulating media content.

**Keywords:** media, violence, children, children's play, Internet, videogames

# Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Mediji u životima djece.....	2
3. Medijski utjecaj na djecu.....	4
4. Televizijsko nasilje i igra.....	6
5. Djeca i videoigre .....	8
6. Internet kao novo igralište.....	10
6.1. Djeca i elektroničko nasilje .....	10
6.2. Viralni izazovi.....	11
7. Roditeljska kontrola i prevencija medijskog nasilja.....	13
8. Zaključak.....	14
Literatura .....	15

# 1. Uvod

U suvremenom digitalnom dobu, tradicionalni mediji, videoigre i internet neizostavni su dijelovi svakodnevnog života djece, oblikujući njihov razvoj, ponašanje i socijalne vještine. Promjene u dječjoj igri, izazvane razvojem novih medija, značajno su preoblikovale tradicionalne načine igre. Naime, videoigre i televizijski programi imaju veliki utjecaj na način na koji djeca doživljavaju igru, utječući na izbor dječjih igračaka, teme igara i interakciju s vršnjacima. S obzirom na to da su djeca, između ostalog, izložena raznim oblicima nasilja kroz medije, postavlja se pitanje kako takva izloženost utječe na njihov razvoj i međuljudske odnose.

U ovom radu analizirat ćemo kako izlaganje nasilnom sadržaju u medijima, poput animiranih filmova koji često prikazuju verbalno i fizičko nasilje, može potencijalno dovesti do povećanja agresivnog ponašanja i navikavanja djece na nasilje kao normalan oblik interakcije. Proučavajući međunarodna i domaća istraživanja, ovaj rad istražuje utjecaj nasilnih medijskih sadržaja na dječju igru i odnose s vršnjacima, uključujući i nove izazove koje donosi moderna tehnologija. Cilj ovog rada je pružiti sveobuhvatan uvid u složene odnose između medijskog nasilja i socijalnog razvoja djece, istražujući kako različiti oblici nasilja u medijima oblikuju percepciju, ponašanje i interakcije djece u stvarnom svijetu.

Ovaj rad ne samo da pruža uvid u problematiku nasilja u medijima i njihov utjecaj na djecu, već i ističe važnost adekvatnog medijskog odgoja u suvremenom društvu. Također, istražuje ulogu roditelja i skrbnika u nadzoru medijskog sadržaja te važnost razgovora s djecom o viđenom. Fokus je na razumijevanju dostupnosti medijskog sadržaja djeci, načinima njihove konzumacije i postojanju roditeljskih smjernica za zaštitu djece od potencijalno štetnih učinaka neadekvatnog sadržaja.

## 2. Mediji u životima djece

Živimo u vremenu kada internet više nije luksuz, već neizostavan dio svakodnevnice. Videoigre i društvene mreže postale su sveprisutne, transformirajući način na koji se djeca (a i odrasli) međusobno povezuju i pronalaze zabavu. „U posljednja dva desetljeća 20. stoljeća, a posebno početkom 21. stoljeća nove medijske tehnologije su donijele (i još donose) ubrzane i nezaustavljive promjene kako na medijskom, tako i na obrazovnom planu, ali i na cjelokupnoj društvenoj sceni. Televizija, internet, mobilni mediji, Ipod... dio su svakodnevice koji mijenja način 'proizvodnje' informacija, njihovu distribuciju, ali i njihovo dekodiranje.“ (Torlak, 2013: 367)

Danas djeca već od najranije dobi dolaze u kontakt s medijskim sadržajem. Prvi susret s medijima obično uključuje gledanje crtanih filmova te edukativnih i zabavnih programa prilagođenih njihovoj dobi. Popularnost ovih sadržaja dodatno je porasla dolaskom medijskih sadržaja na zahtjev i *streaming* platformi poput Youtubea, Disney +, Netflix. Dokaz tome je i činjenica da se među top 3 YouTube kanala prema broju pretplatnika (Forbes, 2023) nalazi i američki kanal Cocomelon – dječji kanal „zarazne“ glazbe temeljene na jednostavnim rimama. Također, dječja hit pjesmica Baby Shark na Youtubeu je srušila sve rekorde i postala prvi video u povijesti koji je prešao 10 milijardi pregleda (Guinnessova knjiga rekorda, 2022).

Pandemija koronavirusa dodatno je pojačala utjecaj medija na djecu i mlade s obzirom na primjetno povećanje vremena provedenog uz medije, pogotovo na društvenim mrežama. Ovaj trend potvrđuje i preko 80% hrvatskih srednjoškolaca koji su u istraživanju koje su provele Lucija Vejmelka i Roberta Matković (2021) izjavili da su tijekom pandemije bili intenzivnije angažirani u aktivnostima na internetu.

Prvo nacionalno istraživanje o predškolskoj djeci pred malim ekranima (2017), a koje su proveli Poliklinika za zaštitu djece i mladih Grada Zagreba i Hrabri telefon, pruža detaljan uvid u korištenje elektroničkih uređaja među predškolskom djecom u Hrvatskoj. Njegovi rezultati temelje se na odgovorima 655 roditelja djece predškolske dobi iz različitih dijelova zemlje, uključujući i ruralna i urbana područja. Većina sudionika istraživanja bile su majke (80%) u dobi od 22 do 59 godina, s najvećim brojem njih u srednjim tridesetima. Djeca su bila u dobi od 18 mjeseci do 7 godina, s prosjekom od 5 godina, s nešto više ispitanih dječaka nego djevojčica.



U pogledu korištenja ekrana, istraživanje je pokazalo da gotovo svaka obitelj s predškolskom djecom ima televizor, mobitel i računalo, 85% obitelji posjeduje tablet, a 65% igraće konzole. U prosjeku, predškolci provode 2 sata radnim danom i 3 sata vikendom pred ekranima. Dok Svjetska zdravstvena organizacija (2019) preporučuje da djeca mlađa od 1 godine ne bi trebala biti izložena ekranima, a djeci u dobi od 1 do 2 godine bi se trebalo ograničiti vrijeme provedeno pred ekranima na najviše 1 sat dnevno, rezultati ovog istraživanja pokazuju da je 79% djece te dobi značajno više izloženo različitim medijima. Zabrinjavajuće je da većina djece počinje koristiti ekrane već od prve godine života, pri čemu 97% predškolske djece zna samostalno upaliti elektroničke uređaje, a 90% ih može samostalno pristupiti i pokrenuti željeni sadržaj. Ni fiziološke potrebe više nisu iste: svako treće dijete ponekad koristi neki elektronički uređaj za vrijeme obroka, a 41% djece ih koristi često neposredno prije spavanja.

S obzirom na roditeljske stavove i ponašanje, skoro polovica njih koristi ekrane kako bi zabavila djecu, dok samo 10% uvijek ili često nadzire sadržaj koji njihova djeca gledaju (Poliklinika za zaštitu djece i mladih Grada Zagreba i Hrabri telefon, 2017). Osim toga, četvrtina roditelja ne postavlja nikakva pravila vezana uz korištenje elektroničkih uređaja. Ti rezultati toliko i ne čude s obzirom na to da u svakodnevnicu sve češće viđamo roditelje koji umiruju djecu na način da im daju svoj pametni telefon i na njemu upale igricu ili crtani film.

Navedeni podaci ukazuju na visoku prevalenciju upotrebe elektroničkih uređaja među predškolskom djecom u Hrvatskoj, s početkom uporabe u vrlo ranoj dobi i čestom samostalnom uporabom. Nedostatak konzistentnog nadzora i regulacije sadržaja kojem su djeca izložena može imati značajne implikacije na njihov socijalni i kognitivni razvoj, posebno u svjetlu potencijalnog izlaganja neprimjerenim sadržajima. Istraživanje ističe važnost edukacije roditelja o nadzoru sadržaja i postavljanju granica u korištenju ekrana, što je ključno za zdrav razvoj djece, osobito u kontekstu utjecaja nasilnih medijskih sadržaja na dječju igru. Zaključno, rezultati istraživanja pružaju uvid u ponašanje i navike predškolske djece u kontekstu korištenja elektroničkih uređaja, naglašavajući važnost odgovornog pristupa roditelja u regulaciji vremena i sadržaja koje njihova djeca konzumiraju putem medijskih uređaja.

### 3. Medijski utjecaj na djecu

Suvremeni mediji, osobito televizija, imaju značajan utjecaj u oblikovanju stavova o međuljudskim odnosima i životu, naročito kod djece. Uz tradicionalne utjecaje poput obitelji, škole, crkve i vršnjaka, televizija i ostali oblici medijske kulture sve više utječu na formiranje identiteta te stvaranje slike o sebi i drugima (Đerić, Studen, 2006: 465-471).

U svojoj knjizi *Media Literacy* (2001), William James Potter dijeli utjecaj medija na pojedinca na kratkoročni i dugoročni (ovisno o vremenu kada se manifestira – odmah nakon konzumiranja medijskih sadržaja ili dugo nakon toga). Naglašava da se iz medija i uči, što direktno utječe i na znanje. Nadalje, mediji oblikuju stavove o određenim temama i utječu na formiranje i jačanje mišljenja. Također, mediji utječu na emocije – gledajući film, primjerice, osjećamo strah, bol, radost, tugu... Mediji izazivaju i fiziološke reakcije te utječu na ponašanje svojih korisnika, osobito kod mladih i djece. Razmatrajući utjecaj medija, skloni smo istaknuti njihove negativne aspekte. Istina je da mediji nisu bez svojih mana, no jednako je važno prepoznati i obilje njihovih dobrih strana (Jurčić, 2017: 134).

Mediji mogu potaknuti specifična ponašanja, doprinijeti razvoju društva u cjelini, promicati toleranciju, smanjivati društvene razlike te stimulirati maštu i kreativnost. Tena Martinić izdvaja šest funkcija masovnih medija: informacijsku, selekcijsku, eksplikacijsku, pedagošku, zabavnu i estetsku (Miliša, Tolić, Vertovšek, 2009: 14). U kontekstu današnjeg informacijskog društva, suvremenom čovjeku informacije su neophodne za funkcionalan društveni život (Jurčić, 2017: 135). Mediji imaju ključnu ulogu u našim životima kao glavni izvor informacija o događanjima u svijetu. Sva zbivanja se prenose javnosti putem medija, pri čemu novinari djeluju kao „oči i uši milijuna primatelja masovnih medija“ (Malović, 2005 prema Labaš, Marinčić, 2018). S druge strane, zabrinutost o štetnosti medija posebno se izražava u uvjerenju da mediji potiču: „a) pretjeran konzumerizam, b) opsjednutost zabavom, c) manipulaciju, d) jezičnu nekulturu, e) pornografiju, f) rodnu diskriminaciju, g) pasivizaciju, h) nasilje“ (Jurčić, 2017: 135).

Djeca su često izložena kako izmišljenom medijskom nasilju, tako i realnom nasilju prikazanom u vijestima i dokumentarcima. Mlađa djeca mogu biti uznemirena realnim scenama nasilja, dok starija djeca strahuju od njegovog proširenja u njihov život. Prekomjerna izloženost vijestima može kod djece stvoriti percepciju svijeta kao opasnog mjesta. Zabavne emisije, uključujući glazbene spotove, također često sadrže nasilje (Bilić, 2010: 265). „Dokazano je da utjecaj

masovnih medija ovisi o stupnju i načinu na koji ih primaoci koriste. Mediji utječu na ljude, ali recipijente ne treba tretirati isključivo kao žrtve medijskog utjecaja, nego kao osobe koje su u većoj ili manjoj mjeri sposobne biti aktivni učesnici medijskog procesa.“ (Torlak, 2013: 370)

Agresija se uči, a mogu je poticati i ojačati medijske poruke i nasilni sadržaji. Nasilje u medijima nije glavni uzrok društvenog nasilja, ali ima značajnu društvenu ulogu. Mediji nerijetko predstavljaju nasilje i kao jedini način rješavanja nekog problema. Međutim, agresija nije jedini mogući ishod. Intenzivno izlaganje nasilju u medijima može neke mlade ljude desenzibilirati na nasilje u stvarnom svijetu, dok kod drugih može izazvati preuveličanu zabrinutost i strah od postajanja žrtvom nasilja. Niti jedan od ovih ishoda nije jednostavan i univerzalan. Određena djeca i tinejdžeri su posebno osjetljivi, ovisno o njihovom kognitivnom razvoju, vrstama nasilja u medijima koje preferiraju, te količini izloženosti nasilju u medijima u usporedbi s drugim vrstama poruka (Strasburger i sur., 2014: 201).

Jean Piaget definirao je u svom radu „Govor i mišljenje djeteta“ (1923) četiri faze kognitivnog razvoja djeteta. Piagetova teorija posebno je relevantna u kontekstu utjecaja televizijskog sadržaja na djecu te shvaćanja dječjeg razumijevanja i interakcije s medijima. U prvoj fazi, koju Piaget naziva senzomotornom fazom, djeca stječu prve navike povezivanja pokreta. Djeca otkrivaju televizijski svijet kroz interakcije poput dodirivanja ekrana ili pljeskanja na dječje pjesmice. Predoperacijska faza počinje u drugoj godini kada dolazi do razvoja govornih vještina, a samim tim i do razmišljanja o odgledanom sadržaju. U trećoj fazi konkretnih operacija, u dobi od 7 do 12 godina, djeca počinju koristiti logiku i donositi zaključke. Posljednja faza je faza formalnih operacija u kojoj adolescent počinje apstraktno razmišljati i predviđati posljedice za svaku hipotezu. Od dvanaeste godine nadalje, djeca televizijske sadržaje interpretiraju na način sličan odraslima, premda se njihovi interesi, emocije i životna iskustva još bitno razlikuju (Ciboci, 2021).

## 4. Televizijsko nasilje i igra

U dječjim animiranim serijama kao što su „Tom i Jerry“ ili „Ptica Trkačica“, nasilje se često prikazuje na humorističan i dinamičan način. Djecu takve scene posebno privlače jer su često popraćene brzim pokretima, glasnom glazbom i zvučnim efektima koji privlače njihovu pažnju (Rice, Huston, Wright, 1982 prema Josephson, 1995: 20).

Istraživanje Wilsona i suradnika (2002) pokazalo je da je nasilje značajno češće u dječjim programima, nego u onima namijenjenim odraslima. Oko 70% dječjih emisija sadrži neki oblik nasilja, dok usporedbe radi, emisije za odrasle sadrže 60%. U jednom satu dječjeg programa tipično se prikazuje 14 nasilnih incidenata, što znači da se nasilje prikazuje svake četiri minute. Također, u dječjim emisijama često se prikazuje nerealno niska razina posljedica nasilja, što može biti problematično za djecu mlađu od sedam godina koja još ne razlikuju stvarnost od mašte te stoga takvu agresiju smatraju bezopasnom (Wilson i sur., 2002).

Desetljećima se već istražuje utjecaj nasilja u medijima na dječju igru. Jedno od najpoznatijih istraživanja na tu temu proveo je 1961. godine Alberta Bandura s Bobo lutkom. Bandura i njegovi suradnici proveli su eksperiment s djecom od 3 do 6 godina koja su bila podijeljena u dvije skupine. Djeca koja su bila u eksperimentalnoj skupini su bila izložena videozapisima u kojima odrasli agresivno reaguju prema Bobo lutki, dok djeca iz kontrolne skupine nisu bila izložena takvom sadržaju. Nakon gledanja videozapisa, djeca su imala priliku interaktivno sudjelovati s Bobo lutkom. Rezultati su pokazali da su djeca koja su bila izložena agresivnom ponašanju u medijima češće imitirala isto ponašanje prema lutki u usporedbi s djecom iz kontrolne skupine. Bandurin eksperiment s Bobo lutkom dokazao je da djeca uče biti agresivna promatrajući nasilne utjecaje. Nadalje, otkrio je da djeca koja gledaju odrasle modele agresivnog ponašanja češće pokazuju verbalnu i fizičku agresiju od onih koji su izloženi neagresivnim modelima (Bandura i sur., 1961).

Kada su djeca izložena nasilju u medijima, često internaliziraju obrasce ponašanja koje potom oponašaju tijekom igre. Primjerice, djeca mogu imitirati scene borbi iz crtića ili preuzimati uloge likova koji sukobe rješavaju nasiljem, umjesto pregovorom ili rješavanjem problema (Ostrov i sur., 2006). Takve vrste igara ne samo da mogu pojačati agresivna ponašanja, već i ograničiti razvoj važnih socijalnih vještina poput empatije, suradnje i rješavanja sukoba (Hoffner, 1996).

Štoviše, sadržaj nasilnih televizijskih programa i crtića često uključuje pojednostavljene narative o „borbi dobra protiv zla“, što može utjecati na djecu da u svojim igrama usvoje binarniji pogled na sukob. Takva dihotomija najčešće dovodi do igara koje uključuju „heroje“ i „negativce“, pri čemu su potonji često izloženi agresivnim radnjama opravdanim kao djela za veće dobro (Potter, 1999). Scenariji takvih igara mogu umanjiti složenost i bogatstvo tradicionalnih dječjih igara, koje obično obuhvaćaju širi raspon socijalnih interakcija i narativa.

U istraživanju o odrastanju djece uz ekrane i utjecaju takvog djetinjstva na kasniji razvoj, Putnick i suradnici (2023) su analizirali može li povećano vrijeme provedeno pred ekranom potisnuti druge ključne razvojne aktivnosti, poput čitanja i igranja s vršnjacima. Analizirajući podatke djece u dobi od 12 do 36 mjeseci, istraživanje otkriva složenu interakciju: iako vrijeme provedeno pred ekranom ne utječe značajno na vrijeme čitanja, povezano je sa smanjenjem igre s vršnjacima, što je ključni element socijalnog i emocionalnog razvoja u ranoj dobi. Istraživanje stoga ističe iznimnu važnost održavanja uravnoteženog pristupa vremenu provedenom pred ekranom, naglašavajući potrebu za interaktivnom i angažiranom igrom za osiguravanje cjelovitog razvoja djece.

Marie V. Sokolova u svom istraživanju iz 2011. godine ističe značajan utjecaj crtanih filmova na igru predškolske djece. Djeca često imitiraju scene iz crtanih filmova u svojim igrama, ili se igraju s igračkama koje predstavljaju njihove omiljene filmske junake. Djeca ne samo da usvajaju uloge svojih omiljenih animiranih likova, već i koriste sličan govor, odijevanje te rekvizite da bi što vjernije dočarali te likove. Sokolova (2011) naglašava da animirani sadržaj kojeg djeca gledaju ima izravan i značajan utjecaj na odabir igara i igračaka kod predškolaraca.

## 5. Djeca i videoigre

Videoigre su postale jedan od najpopularnijih oblika zabave među djecom i adolescentima, prvenstveno jer su lako dostupne na različitim uređajima i konzolama, a uglavnom pružaju čistu zabavu. Mladi ljudi posebno uživaju u natjecateljskom duhu i adrenalinu koje igranje akcijskih videoigara pruža, kao i socijalizaciju i društvene interakcije s ostalim igračima (Strasburger i sur., 2014: 498).

U videoigramama, za razliku od televizije i filmova, djeca nisu samo pasivni promatrači. Ona aktivno sudjeluju u nasilju, što pojačava identifikaciju s likovima i povećava vrijednost imitacije (Gentile, Anderson, 2003). Nasilje se u videoigramama često nagrađuje, a ponavljanje nasilnih radnji može dovesti do njihovog usvajanja. Čimbenici kao što su loše kontroliranje bijesa i slab roditeljski nadzor, također igraju ulogu u riziku od negativnih učinaka (Bilić, 2010: 267).

Roland Irwin i Young Boys (1995) proveli su istraživanje u kojem su analizirali fizičku agresiju, poput udaranja, guranja i hvatanja među dječacima koji su upravo igrali nasilnu ili nenasilnu videoigru. Rezultati su pokazali da su dječaci koji su igrali nasilnu videoigru bili fizički agresivniji prema vršnjacima u usporedbi s onima koji su igrali nenasilnu igru. Problem nastaje onda kada djeca shvate da likovi u videoigramama lako postižu svoje ciljeve putem nasilja. Tada su i ona sklonija koristiti nasilje u svojim životima kako bi riješila probleme s kojima se suočavaju, pa makar to bilo i prisilno oduzimanje igračke iz ruku njihovih vršnjaka (Li, 2023).

Nasilne videoigre poput „Grand Theft Auto“, „Counter Strike“ i „Mortal Combat“, često zauzimaju vrhove popularnosti u svijetu digitalne zabave. Sve te igre poznate su po intenzivnim scenama borbe i akcije. Arthur A. Raney i suradnici (2006) sugeriraju da djeca i adolescenti traže zabavu u nasilju kako bi zadovoljili potrebu za novim iskustvima i fiziološkom uzbuđenošću. Medijsko nasilje privlači različite pojedince iz različitih razloga, pri čemu osobna povijest i uvjeti odrastanja te socijalizacije imaju ključnu ulogu. Djeca koja su postala ravnodušna zbog izloženosti nasilju često teže neprekidnoj stimulaciji i uzbuđenju, dok ona koja su sklona anksioznosti mogu biti u potrazi za načinima suočavanja s anksioznim situacijama (Cantor, 1998). Jeroen Jansz (2005) tvrdi da nasilne videoigre privlače dječake jer im pružaju priliku da iskuse različite emocije, od ljutnje i bijesa, do straha.

Prema Unicefovom istraživanju o iskustvima i stavovima djece, roditelja i učitelja prema elektroničkim medijima (2011), uočena je sličnost u stavovima o utjecaju agresivnih videoigara

na poteškoće s kontrolom agresije i bijesa. U anketi u kojoj je skala ocjenjivanja bila od 1 (uopće se ne slažem) do 5 (u potpunosti se slažem) učitelji su prosječno ocijenili s 4,13, roditelji s 4,20, dok su djeca dala ocjenu 3,70. Rezultati ovog istraživanja jasno ukazuju na postojanje opće svijesti kod svih triju skupina o utjecaju videoigara na mlade, s razumljivim varijacijama u percepciji između grupa (Kanižaj, Ciboci, 2011).

S povećanjem vremena provedenog uz male ekrane, primjećuje se i značajan pad u igri na otvorenom, kreativnoj igri i međusobnim interakcijama licem u lice među djecom. Ova promjena može dovesti do smanjenja tjelesne aktivnosti, koja je ključna za zdrav razvoj, te također može oslabiti razvoj ključnih socijalnih vještina poput empatije, timskog rada i pregovaranja – koje se obično uče kroz nestrukturiranu, maštovitu igru (Gentile i sur., 2004). Štoviše, naglasak na pobjedi i ostvarivanju ciljeva u videoigramama može se preslikati u konkurentski pristup igri u stvarnom životu, potencijalno narušavajući vrijednost suradnje i pravednosti (Granic i sur., 2014).

## 6. Internet kao novo igralište

Kao što je i već spomenuto istraživanje Poliklinike za zaštitu djece i mladih Grada Zagreba i Hrabrog telefona pokazalo, djeca od malih nogu koriste internet za niz aktivnosti, između ostalog za igru. No, internet je postao prostor prepun nasilnih sadržaja koji su djeci sada dostupni više nego ikad prije. Postoje brojne stranice koje prikazuju različite oblike nasilja, uključujući one koje promoviraju mržnju, stranice s fotografijama smrti ili umiranja, one koje prikazuju sotonističke rituale, stranice s fotografijama ratova, smrti ili terorizma (Strasburger i sur., 2014: 450).

### 6.1. *Djeca i elektroničko nasilje*

Osim gledanja nasilja, djeca i adolescenti na internetu mogu i stvarati te objavljevati nasilne materijale. Internet, posebno društvene mreže, blogovi, chat sobe i forumi omogućuju ne samo kreiranje agresivnih sadržaja, već i mogućnost izravnog nasilnog djelovanja prema drugima, poznatiju kao elektroničko nasilje (Buljan Flander i sur., 2006: 11).

Internetsko nasilje može imati posljedice koje su ponekad teže od onih u fizičkom svijetu. Jedan od ključnih faktora koji doprinosi ovome je opseg publike koja je izložena nasilju na internetu, koja često premašuje brojnost prisutnih na mjestima poput školskih dvorišta ili učionica. Osim šire publike, internetsko nasilje uključuje i posebno snažan element – trajnost pisane riječi. Za razliku od verbalnog nasilja, gdje se riječi mogu zaboraviti s vremenom, pisane uvrede i prijetnje zadržavaju svoju prisutnost na internetu. Žrtve mogu nebrojeno puta ponovno čitati bolne riječi, što pojačava i produbljuje njihov utjecaj. Pisana riječ, u ovom kontekstu, često djeluje s većom težinom i realnošću u odnosu na izgovorene riječi (Buljan Flander i sur., 2006: 15).

Jedan od najpoznatijih slučajeva elektroničkog nasilja je slučaj Amande Todd – kanadske tinejdžerice koja je postala meta virtualnog nasilnika u dobi od 12 godina kada je, pod pritiskom, pokazala svoje grudi putem web kamere. Osoba s kojom je komunicirala kasnije je te slike koristila za ucjenu, šireći ih na internetu što je dovelo do zlostavljanja i uznemiravanja od strane vršnjaka. Amanda se nekoliko puta preselila i mijenjala škole, ali uznemiravanje je nastavljeno preko društvenih mreža. U rujnu 2012., nekoliko tjedana prije svoje smrti, Amanda



je objavila video na YouTubeu u kojem je uz pomoć kartica s rukom napisanim tekstom podijelila svoju priču. Njena priča ipak je završila tragično kada je u listopadu te iste godine Amanda počinila samoubojstvo u dobi od 15 godina.

Digitalne platforme poput foruma, blogova i chat soba pružaju korisnicima mogućnost pseudonima čime se osigurava njihova anonimnost. Anonimnost nudi slobodu izražavanja, potičući korisnike da dijele mišljenja i iskustva koja bi u drugačijim okolnostima mogla biti neugodna ili riskantna. S druge strane, anonimnost može poslužiti kao sredstvo za neetičko ponašanje. Ovakav oblik komunikacije ponekad privlači pojedince koji zloupotrebljavaju svoju anonimnost za širenje negativnosti. Na platformama poput foruma i chatova koriste anonimnost za verbalno nasilje, prijetnje, širenje dezinformacija ili otkrivanje privatnih i povjerljivih informacija drugih osoba. Važno je naglasiti da ponekad agresori mogu biti poznanici iz stvarnog života, ali se na internetu kriju iza nadimka (Buljan Flander i sur., 2006: 6).

## ***6.2. Viralni izazovi***

S pojavom društvenih mreža došlo je do razvoja novih oblika interakcije i zabave, među kojima se posebno ističu viralni izazovi. Ovi izazovi, koji se brzo šire putem platformi kao što su Instagram i TikTok, postali su moderna verzija igre, posebno privlačeći pažnju mlađih generacija. Viralne izazove karakteriziraju brza popularnost i široki doseg, često potaknuti humorom i kreativnošću, ali ponekad i rizičnim ponašanjem (Američka pedijatrijska akademija, 2023). Jedan od bizarnijih izazova bio je „Tide Pods Challenge“ početkom 2018. godine koji je uključivao izazov konzumiranja kapsula za pranje rublja, što je izazvalo opće zgražanje zbog rizika i neodgovornog ponašanja koje promiče (McCarthy, 2018).

Društvene mreže nagrađuju ekstravagantno ponašanje, a što je ponašanje neobičnije, to su veća prava na hvalisanje. Internet je impulzivno okruženje, a strah od propuštanja je stvaran za tinejdžere. Djeca neće nužno stati i razmisliti da je deterdžent za pranje rublja otrov koji može opeći njihove grkljane i oštetiti dišne puteve. Ono na što će se usredotočiti je da je popularno dijete u razredu to učinilo i dobilo stotine lajkova i komentara (Američka pedijatrijska akademija, 2023).

Viralni izazovi, iako ponekad naizgled bezazleni, otvorili su brojna pitanja o utjecaju društvenih mreža na ponašanje i odluke mladih. Oni su postali primjer kako viralni sadržaj može imati

stvarne i ponekad opasne posljedice, posebice kada su u pitanju djeca i adolescenti čiji je razvoj i odlučivanje još uvijek u formiranju (Američka pedijatrijska akademija, 2023). Kako bi se takvi izazovi kontrolirali i spriječili, važno je podizati svijest o rizicima i posljedicama sudjelovanja u potencijalno štetnim *online* aktivnostima. Roditelji i odgojitelji trebaju aktivno sudjelovati u edukaciji i praćenju *online* ponašanja mladih, promičući sigurno i odgovorno korištenje interneta. Također, potrebno je jačati podršku i pružati resurse za mentalno zdravlje tinejdžera, kako bi smanjio utjecaj ovakvih *online* fenomena (Adeane, 2019).

## 7. Roditeljska kontrola i prevencija medijskog nasilja

Mediji i tehnologija postali su neodvojivi dio obiteljske svakodnevnice u mnogim industrijaliziranim zemljama, što zahtijeva od roditelja i obitelji da se suoče s novim izazovima i pritiscima. Budući da su roditeljska uvjerenja o korištenju medija i njihovim učincima povezana s problematičnom upotrebom medija kod djece (Eales i sur., 2021), važno je da roditelji male djece educiraju sebe o tome kako različiti aspekti izloženosti medijima utječu na razvoj socijalno-emocionalnih vještina djece, kao i o važnosti tih vještina za dugoročno pozitivne ishode. Postavljanje obiteljskih pravila i granica o vremenu provedenom pred ekranom, izbjegavanje držanja televizora u sobama djece i roditeljska svijest o upotrebi telefona mogu biti efektivne obiteljske prakse za reduciranje negativnih posljedica medija na socijalno-emocionalne ishode djeteta (John, Bates, 2023: 5).

Važnost intervencije roditelja postaje posebno izražena kada su u pitanju mlađa djeca koja se prvi put susreću s raznolikošću medijskih sadržaja. Prema rezultatima raznih istraživanja, pristup koji se oslanja na restrikcije, uključujući zabranu gledanja određenih ili svih programa, pokazuje najmanju efikasnost. S druge strane, evaluativni pristup, koji podrazumijeva dijalog s djecom o gledanim sadržajima s ciljem da se djeci pomogne u razumijevanju i vrednovanju moralnih poruka i prirode medijske prezentacije, pokazuje se kao najučinkovitiji. Postoji i treći, nefokusirani pristup, koji se manifestira kroz zajedničko gledanje programa i razgovore o njima s djecom. Nefokusirani pristup je manje vođen roditeljskom namjerom za oblikovanje televizijskog iskustva djece, a više željom za zajedničkim uživanjem u programima (Ilišin 2003: 16).

„Koliko je roditelja upućeno da mogu koristiti tri različite strategije da reguliraju igranje videoigrica kod svoje djece: zajedničko igranje videoigara, bilo kroz promišljene postupke ili više kao slučajnu prisutnost, kritička rasprava o igrama, te slijedom toga prihvatanje ili odbacivanje sadržaja (aktivno posredovanje), uvođenje pravila za ponašanje prilikom igranja, uključujući i zabrane određenih igara (restriktivno posredovanje).“ (Nikken, Jansz, 2007: 228 prema Kanižaj, Ciboci, 2011: 26 )

Roditeljsko sudjelovanje u gledanju televizije s djecom i rasprava o nasilju te alternativama agresivnom ponašanju mogu smanjiti negativne medijske učinke kao što je agresivnost kod djece. Isto tako, pozitivni učinci se očekuju i kada roditelji nadziru i sudjeluju u internetskim aktivnostima svoje djece (Strasburger i sur., 2014: 465).

## 8. Zaključak

U današnjem ubrzanom razvoju medijske tehnologije, pojam dječje igre i njezino značenje znatno su se promijenili. Intenzivna izloženost medijima od najmanjih nogu, posebice internetu i videoigrama, transformirala je tradicionalne oblike dječje igre. Brzi razvoj trendova na internetu, poput viralnih izazova te evolucija videoigara, stvorili su novu dimenziju igre koja je interaktivnija i često digitalna. Sve to ima snažan utjecaj na socijalni i emocionalni razvoj djece, kao i na njihovu percepciju svijeta.

Međutim, uloga roditelja u medijskom odgoju ostaje presudna. Aktivno sudjelovanje roditelja u medijskom životu djece poput zajedničkog gledanja i rasprave o medijskim sadržajima, kritičke analize videoigara te postavljanja pravila za korištenje medija, može znatno umanjiti negativne učinke medijskog nasilja.

Sveprisutnost nasilja u medijskim sadržajima, posebno u crtićima i animiranim filmovima, predstavlja značajan izazov u medijskom odgoju djece. Iako se nasilje često prikazuje u humorističnom i pretjeranom stilu, to također može utjecati na dječju percepciju nasilja kao prihvatljivog ili bezopasnog ponašanja. Stoga je nužno da roditelji razgovaraju s djecom o nasilju prikazanom u medijima, objašnjavajući im razliku između stvarnosti i fikcije te potičući razvoj empatije i razumijevanja posljedica nasilnih djela.

Otvorena komunikacija između roditelja i djece o medijskim sadržajima pomaže u izgradnji povjerenja i razumijevanja. Roditelji bi trebali biti uzor u korištenju medija, pružajući djeci jasne smjernice i ograničenja, čime se promovira ravnoteža između digitalnog svijeta i stvarnog života. Uključivanje u zajedničke aktivnosti smanjuje rizik od socijalne izolacije i potiče razvoj zdravih međuljudskih odnosa.

## Literatura:

1. Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1961), Transmission of aggression through imitation of aggressive models, *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63(3), 575–582
2. Bilić, V. (2010). Povezanosti medijskog nasilja s agresivnim ponašanjem prema vršnjacima. *Odgojne znanosti*, 12 (2), 20, 263-281.
3. Buljan Flander, G., Krmek, M., Borovec, K., i Muhek, R. (2006). Nasilje preko interneta (cyberbullying), Zagreb: Grad Zagreb, Poliklinika za zaštitu djece grada Zagreba, Policijska uprava zagrebačka.
4. Cantor, J. (1998). Children's attraction to violent television programming. U: J. H. Goldstein (ur.), *Why we watch: The attractions of violent entertainment*, Oxford University Press, 88–115.
5. Ciboci, L. (2021). Bilješke s kolegija *Mediji i nasilje*. Zagreb: Fakultet hrvatskih studija
6. Clements, R. (2004), An investigation of the status of outdoor play, *Contemporary Issues in Early Childhood*, 5(1), 68-80
7. Delija Colić, I. (2019). *Teorija intelektualnog razvoja Jeana Piageta: Suvremene pedagoške implikacije* (diplomski rad). Zadar: Sveučilište u Zadru.
8. Đerić, I., i Studen, R. (2006). Stereotipi u medijima i medijsko opismenjavanje mladih, Institut za pedagoška istraživanja, *Zbornik Instituta za pedagoška istraživanja*, 38 (2), 465-471.
9. Eales, L., Gillespie, S., Alstat, R. A., Ferguson, G. M., & Carlson, S. M. (2021). Children's screen and problematic media use in the united states before and during the COVID-19 pandemic. *Child Development*, 92, 866–882.
10. Hoffner, C., (1996), Children's wishful identification and parasocial interaction with favorite television characters, *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 40(3), 389-402
11. Ilišin, V. (2003). Mediji u slobodnom vremenu djece i komunikacija o medijskim sadržajima. *Medijska istraživanja, znanstveno-stručni časopis za novinarstvo i medije*, 9 (2), 9-34.

12. Boys, Y., & Irwin, R. (1995), Cognitive tempo, violent video games, and aggressive behavior in young boys. *Journal of Family Violence*, 10, 337-350.
13. Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004), The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance, *Journal of Adolescence*, 27(1), 5-22.
14. Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014), The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78.
15. Jansz, J. (2005). The emotional appeal of violent video games for adolescent males. *Communication Theory*, 15, 219–223.
16. John, A., Bates, S. (2023). Barriers and Facilitators: The Contrasting Roles of Media and Technology in Social–Emotional Learning. *Social and Emotional Learning: Research, Practice, and Policy*, 3 (2024).
17. Josephson, W. L. (1995). *Television Violence: A review of the effects on children of different ages*. Ottawa, Ontario: Canadian Heritage.
18. Jurčić, D. (2017), Teorijske postavke o medijima – definicije, funkcije i utjecaj, *Mostariensia*, 21 (1), 127-136.
19. Kanižaj, I., Ciboci, L. (2011), Kako je nasilje preko medija ušlo u naše domove. U: Ciboci, L., Kanižaj, I., Labaš, D. (ur.), *Djeca medija - Od marginalizacije do senzacije* (str. 11-34). Zagreb: Matica hrvatska.
20. Labaš, D., Marinčić, P. (2018). Mediji kao sredstvo zabave u očima djece. *MediAnali*, 12 (15), 1-32.
21. Li, Junyan, (2023), The Impact of Media Violence on Child and Adolescent Aggression. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 18, 70-76
22. Matković, R., Vejmelka, L. (2022). Online aktivnosti, e-učenje i roditeljska uloga kod osnovnoškolaca za vrijeme pandemije COVID -19. *Medijske studije*, 13 (25), 3-26.
23. Miliša, Z., Tolić, M., Vertovšek, N. (2009). *Mediji i mladi – prevencija ovisnosti o medijskoj manipulaciji*. Sveučilišna knjižara. Zagreb.

24. Ostrov, J. M., Gentile, D. A., & Crick, N. R., (2006), Media exposure, aggression and prosocial behavior during early childhood: A longitudinal study. *Social Development*, 15(4), 612-627
25. Potter, W. J. (1999). On media violence, Thousand Oaks, SAGE Publications, Inc.
26. Potter, W. J. (2001.), *Media literacy*, SAGE Publications, Inc; 2nd edition, 273-292
27. Putnick, D. L., Trinh, M. H., Sundaram, R., Bell, E. M., Ghassabian, A., Robinson, S. L., Yeung, E. (2023). Displacement of peer play by screen time: associations with toddler development. *Pediatric research*, 93 (5), 1425–1431.
28. Raney, A. A., Smith, J. K., & Baker, K. (2006), Adolescents and the Appeal of Video Games. U: P. Vorderer, J. Bryant (ur.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (str. 165-179). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
29. Smith, S. L., Wilson, B. J. (2002), Children's comprehension of and fright reactions to television news, *Media Psychology*, 4, 1–26.
30. Sokolova, M. V. (2011). Modern Cartoon Characters in Children Play and Toys. *Psychological Science And Education*, 2, 52–54.
31. Strasburger, V. C., Wilson, B. J., & Jordan, A. B. (2014). *Children, Adolescents, and the Media*. (3 ed.) SAGE Publishing.
32. Torlak, N. (2013). Novi mediji – nova pravila i nova recepcija kulture i umjetnosti. *In medias res*, 2 (3), 366-371.

### **Mrežni izvori:**

1. Guinness World Records (2022). „Baby Shark becomes first YouTube video to reach 10 billion views“. Dostupno na: <https://www.guinnessworldrecords.com/news/2022/1/baby-shark-becomes-first-youtube-video-to-reach-10-billion-views-689527> (zadnji pristup: 24. siječnja 2024.)

2. McCarthy, C. (2018.), Why teenagers eat Tide pods, Harvard Health Publishing. Dostupno na: <https://www.health.harvard.edu/blog/why-teenagers-eat-tide-pods-2018013013241> (zadnji pristup: 26. siječnja 2024.)
3. Poliklinika za zaštitu djece i mladih Grada Zagreba, Hrabri telefon (2017). Prvo nacionalno istraživanje o predškolskoj djeci pred malim ekranima (rezultati). Dostupno na: <https://www.poliklinika-djeca.hr/aktualno/novosti/prvo-nacionalno-istrazivanje-o-predskolskoj-djeci-pred-malim-ekranima/> (zadnji pristup: 26. siječnja 2024.)
4. Svjetska zdravstvena organizacija (2019). „Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children under 5 Years of Age“. Dostupno na: <https://www.who.int/publications/i/item/9789241550536> (zadnji pristup: 24. siječnja 2024.)