

# UTJECAJ DIGITALNIH SADRŽAJA NA PONAŠANJE DJETETA

---

**Tadić, Nevena**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2024**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Split, Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Split / Sveučilište u Splitu, Filozofski fakultet**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:172:918492>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-03-22**

*Repository / Repozitorij:*

[Repository of Faculty of humanities and social sciences](#)



SVEUČILIŠTE U SPLITU

FILOZOFSKI FAKULTET

UTJECAJ DIGITALNIH SADRŽAJA NA  
PONAŠANJE DJETETA

Diplomski rad

Nevena Tadić

Split, travanj, 2024.

SVEUČILIŠTE U SPLITU  
FILOZOFSKI FAKULTET  
Odsjek za rani i predškolski odgoj i obrazovanje

# UTJECAJ DIGITALNIH SADRŽAJA NA PONAŠANJE DJETETA

Studentica: Nevena Tadić

Mentor: doc. dr. sc. Suzana Tomaš

Split, travanj, 2024.

## Sadržaj

1. Uvod	1
2. Teorijski dio	3
2.1. Utjecaj digitalnih sadržaja na djecu	4
2.2. Pozitivni utjecaj digitalnih sadržaja	5
2.3. Negativni utjecaj digitalnih sadržaja	6
3. Utjecaj digitalnih sadržaja na ponašanje djeteta	8
4. Uloga roditelja u digitalnom djetinjstvu	12
5. Metodologija	16
6. Rezultati	21
6.1. Rasprava	32
7. Zaključak	35
8. Literatura	36

## 1. Uvod

U vremenu povećane upotrebe digitalne tehnologije u društvu, djeca sve ranije počinju koristiti digitalnu tehnologiju, a s upotrebom najčešće počinju u svojem domu. Prema podacima iz literature doznajemo da se s dobi povećava postotak djece koja koriste uređaje digitalne tehnologije, postotak djece koja su online, kao i postotak vremena koji djeca provode online i to najčešće zbog komunikacije i zabave. Istraživanja pokazuju, da se djeca i mladi u Republici Hrvatskoj ne razlikuju od svojih vršnjaka u razvijenim europskim i američkim državama u korištenju digitalnih uređaja, posebno interneta (Perić i sur., 2020). Današnji mediji, posebno internet i televizija, imaju veliki utjecaj na socijalizaciju, jer snažno utječu na ponašanje djece i mladih. Nezaobilazni su u prenošenju informacija, stvaranju vizije života i oblikovanju stavova i identiteta. Nametnuti su u socijalizaciji djece i s odgojnog aspekta predstavljaju izazov za roditelje. Medijska kompetencija ključna je za sigurno korištenje medija, stoga je temeljni cilj odgoja za medije osposobiti djecu za odgovorno korištenje medija i stvaranje kritičkog odnosa prema njima. Medijski odgoj podrazumijeva mišljenje i djelovanje na kritički način. Za cilj ima usvajanje medijskih kompetencija, poznavanje medijskog djelovanja, prepoznavanje funkcija medijskog sadržaja, prepoznavanje stvarnosti od fikcije, usvajanje komunikacijskih kompetencija te prepoznavanje i procjenu važnosti pojedinog medija. Dok su prijašnje generacije koristile tehnologiju za zabavu u slobodno vrijeme ili za obavljanje zadataka, današnja generacija upotrebljava ih kontinuirano za sve vrste aktivnosti u svakodnevnom životu. Od rane dobi posjeduju informatičku pismenost i u suvremenu tehnologiju razumiju se bolje od odraslih, što dovodi do manipulacije roditelja u korištenju digitalnih sadržaja (Robotić, 2015).

Perić i suradnici (2020) navode kako su u literaturi opisani pozitivni učinci upotrebe digitalne tehnologije na razvoj djece kao što su razvoj i usvajanje novih vještina, izloženost novim idejama i znanju, no većina istraživača, stručnjaka i roditelja zabrinuta je i usmjerena na negativne učinke, kao što su pretilost, depresija, poteškoće sa spavanjem, izloženost neprimjerenim sadržajima na internetu i slično (Anderson i Subrahmanyam, 2017; Chassiakos i sur., 2016; Hurwitz i Schmitt, 2020; Kardefelt-Winther, 2017; Stavrinou i sur., 2018; Valkenburg i Peter, 2009).

U ovom diplomskom radu bit će prikazani rezultati istraživanja o utjecaju digitalne tehnologije na ponašanje djeteta. Rad je strukturiran u osam poglavlja. Prvo poglavlje je uvodno, zatim slijedi teorijski dio u kojem se pobliže određuje pojam digitalne tehnologije i

njezin utjecaj na cjelokupni život čovjeka. Također su prikazani pozitivni i negativni utjecaji digitalnih sadržaja na djecu. Treće poglavlje odnosi se na utjecaj digitalnih sadržaja na dječje ponašanje u kojem se pobliže opisuje utjecaj televizije, mobilnih telefona, videoigara i interneta. Četvrto poglavlje odnosi se na pregled generacija iz prošlosti i ulogu roditelja i odgoja u korištenju digitalnih sadržaja. Peto poglavlje obuhvaća rezultate istraživanje o utjecaju digitalne tehnologije na ponašanje djeteta, te interpretaciju istih. Nakon toga slijede zaključak , literatura i prilozi.

## 2. Teorijski dio

Prema autoricama Dasović Rakijašić i Tomić (2018) pojam digitalna tehnologija obuhvaća digitalne uređaje kao što su računala, tableti, mobilni uređaji, te sve vrste digitalnih aktivnosti kao što su igranje igrice, društveni mediji i slično.

Ona predstavlja granu znanstvenog ili inženjerskog znanja koje se bavi stvaranjem, praktičnom primjenom digitalnih ili računalnih uređaja, metoda i sustava, kao npr. napredak u digitalnoj tehnologiji. U radu se koriste termini digitalni uređaji ili uređaji digitalne tehnologije u koje spadaju tableti, mobiteli i slično. Pojam digitalni mediji podrazumijeva povezivanje teksta, slike i zvukova u jedan sustav. U digitalne medije ubrajamo i društvene medije, pomoću kojih se stvaraju i dijele sadržaji, kreiraju ih korisnici, npr. Facebook, Instagram, YouTube i Twitter (Perić, 2020).

Primjena digitalne tehnologije je višestruka. Koristi se u komunikaciji, prenošenju informacija, edukaciji, transportu i drugim brojnim područjima. Mnogobrojne aktivnosti u području obrazovanja temelje se na primjeni novih medija. Najveći rast proizlazi iz međusobnog komuniciranja. Digitalna kompetencija može se najšire definirati kao samouvjerenost, kritičko i kreativno korištenje digitalnih tehnologija, kako bi se postigli ciljevi povezani s poslom, obrazovanjem, provođenjem slobodnog vremena, povećanjem zapošljivosti i participacija u društvu. Digitalna kompetencija smatra se jednom od osam ključnih kompetencija za cjeloživotno učenje, a opisuje se kao pouzdana i kritička upotreba tehnologija u informacijskom društvu, što uključuje osnovne vještine u korištenju informacijsko-komunikacijskih tehnologija (Ala-Mutka, 2011).

Tehnološki napredak utječe na cjelokupni ljudski život na način da oblikuje ljudsku svakodnevicu, utječe na socijalizaciju, komunikaciju, navike i kreativnost. U današnje vrijeme dječji razvoj prate razni ekrani poput televizijskih, mobilnih i kompjuterskih koji utječu na socijalizaciju i ponašanje djeteta. Djeca su sve više vremena pred ekranima koji oblikuju njihove stavove, navike i uvjerenja. Digitalni mediji dovode do velikih promjena u ponašanju, međuljudskim odnosima i komunikaciji, naročito među mlađom populacijom, stoga su postali važan čimbenik socijalizacije. Mladi svoje slobodno vrijeme najčešće provode u društvu različitih medija. Uz tradicionalne institucionalne čimbenike postali su važan socijalizacijski čimbenik i zauzimaju važno mjesto u odgoju i obrazovanju (Mandarić, 2012). Comey (2014) ističe: "Tehnologija je zauvijek promijenila naše živote. Mobiteli i računala reflektiraju vašu osobnost i interese. U njima se nalazi sve ono što nam je bitno." Neupitan je utjecaj tehnologije na djecu. Današnje generacije od rođenja su izložene medijima na izravan ili neizravan način.

Istraživanja o utjecaju medija i tehnologije na dijete javljaju se početkom 20. stoljeća. U početku utjecaj tehnologije smatrao se isključivo negativnim, a tek u kasnijim istraživanjima uviđaju se i pozitivne strane koje tehnologija ima u odrastanju djeteta. Vremenom se provode i istraživanja utjecaja medija na sva područja dječjega razvoja. Istraživanja u Hrvatskoj učestalija su u proteklih četrdesetak godina. Ističe se sve veća potreba proširenja istraživanja na ranu i predškolsku dob, gdje bi se trebali uključiti roditelji, u svrhu informiranja i provođenja istraživanja (Pašica, Turza-Bogdan, 2020).

## **2.1. Utjecaj digitalnih sadržaja na djecu**

U svojoj okolini djeca oblikuju životne stavove, usvajaju pravila, običaje, vrijednosti i uvjerenja, oblikuju poglede na svijet, stječu navike, uočavaju što je dobro, prihvatljivo, korisno, lijepo, vrijedno ili zdravo u okolini koja ih okružuje, ali uočavaju i ono što nije prihvaćeno. Proces usvajanja društvenih i kulturnih normi u prošlosti se provodio kroz izravnu komunikaciju i neposrednu interakciju među obitelji, zajednicom, vršnjacima, odgajateljima i učiteljima. No, djetetovo okruženje znatno se promijenilo napretkom tehnologije. Današnje djetinjstvo podrazumijeva stvari s kojima se prijašnje generacije ljudi nisu susretale, a jedno od najupečatljivijih obilježja je prisutnost elektroničkih medija. Oni prate sve učestaliju interakciju djece putem medija te pojačani interes društva za takvu interakciju. Provedena istraživanja ukazuju na rastući udio vremena koje djeca provode uz digitalne sadržaje (Čazmaković, 2021). Ciboci (2015) navodi kako djeca većinu svog slobodnog vremena provode koristeći digitalne sadržaje. Pomoću prezentiranih sadržaja koje pregledavaju stvaraju sliku života i stječu razna iskustva. Ekрани su zamijenili igru na ulicama, a izravna komunikacija zamijenjena je tekstualnim porukama preko društvenih mreža ili mobilnih uređaja. Dob djeteta je važna značajka koja djecu čini najranjivijim dijelom populacije, posebno kad se radi o izloženosti raznim digitalnim sadržajima. Mlađa djeca manje su sposobna zaštititi se od različitih utjecaja, stoga je potencijalni utjecaj medija postao utjecajniiji od utjecaja roditelja, škole, crkve, pa i vršnjaka (Ilišin, 2003).

Knez Radolović i Renić (2020) navode prema "Svjetskoj zdravstvenoj organizaciji" i "Američkoj udruzi pedijatarata" kako djeca do druge godine života uopće ne bi trebala biti izložena ekranima, a nakon te dobi vrijeme koje dijete provede pred ekranima ne bi trebalo biti više od dva sata za djecu rane i predškolske dobi. Ističu također da vrijeme koje predškolsko



dijete u dobi od pet godina provodi pred ekranom ne bi trebalo biti svakodnevno, i nikako više od jednog sata.

## **2.2. Pozitivni utjecaj digitalnih sadržaja**

Prema istraživanju Poliklinike za zaštitu djece i mladih Grada Zagreba i Hrabrog telefona (2013) djeca rane i predškolske dobi provedu 2,4 sata preko tjedna, a 3 sata vikendom koristeći ekrane i razne digitalne sadržaje. Zbog svakodnevnog prisustva medija u životima djece dovode se u pitanje odnosi i utjecaj digitalnih sadržaja na njihov život. Koristeći razne medije djeca kreiraju, proširuju i obogaćuju svoje kognitivne, kreativne i socijalne kvalitete. Djeca postaju aktivni sudionici u procesu učenja jer svaki digitalni sadržaj zahtijeva aktivnost djeteta u pronalasku informacija (Đuran i sur., 2018).

Digitalni sadržaji oblikuju dječje razmišljanje, ponašanje i način komunikacije i imaju važnu ulogu u posredovanju društveno poželjnih modela življenja, te snažno utječu na oblikovanje vrijednosti, stavova i identiteta.

Prema Agenciji za elektroničke medije (2018) digitalni sadržaji imaju tri glavne funkcije, a to su: informiranje, obrazovanje i zabava. Informacije u kratkom vremenu dolaze do velikog broja ljudi i približavaju nam se mnogi događaji informacije o onome što nas zanima. Djeci je urođena potreba za informiranjem o novim stvarima i korištenjem novih tehnologija u svakodnevnom životu. Djeca i odrasli slobodno vrijeme provode uz zanimljive dokumentarne filmove, zabavne emisije, komedije i na taj način se opuštaju. Djecu posebno privlače razne računalne i video igre. Pozitivni primjeri su edukativne igre, gdje djeca na zabavan način usvajaju nove sadržaje i obogaćuju svoja znanja. Kvalitetan televizijski program potiče dječju radoznalost, bogati rječnik, otkriva nove spoznaje te dijete motivira na pažljivo slušanje. Televizijske emisije često su korisne ukoliko se s djetetom razgovara o pogledanom sadržaju, emocijama likova i slično. Gledanjem crtanih ili dokumentarnih filmova dijete ima priliku usvajati nova znanja, poistovjećivati se s likovima i razvijati empatiju, obogatiti svoj rječnik, kao i razvijati logiku i motoriku. Digitalni sadržaji pozitivno utječu na socijalizaciju djece, gdje oni međusobno komuniciraju o pogledanim sadržajima, poistovjećuju se s likovima i kreiraju igru na temelju pogledanog. Dijete koje nije izloženo sadržajima koje vršnjaci prate često je socijalno izolirano i odbačeno što dovodi do osjećaja neprihvaćenosti i socijalnog odbacivanja. (Pašica, Turza- Bogdan, 2020). Igranje računalnih igrica i video igara ima pozitivan utjecaj na dječji razvoj, a to se očituje kroz poboljšanje sposobnosti rješavanja problema, brzim

razmišljanjem i donošenjem odluka. Prelaskom od lakših ka težim stupnjevima igara, dijete povećava svoju samoeфикаsnost i postupno ostvaruje svoje ciljeve. Mnoge vještine igranja igrica zahtijevaju više razine razmišljanja koje djetetu mogu pomoći u daljnjem obrazovanju. Mnoge igre u kojima se uključuju i drugi igrači potiču djecu na međusobnu suradnju, slušanje ideja drugih, planiranje zajedničkih radnji i podjelu zadataka ovisno o sposobnostima. Računalne igre pomažu djeci da se oslobode od napetosti, frustracija i agresivnosti (Bilić, Gjukić i Kirinić, 2010). Nadalje, djeca uče kako procijeniti rizik, odnosno kako će njihovi postupci utjecati na druge igrače ili ishod igrice. Primjerene video igre mogu pridonijeti djetetu kod usvajanja novih znanja i vještina, te pružiti zabavu i slobodno učenje. Video igre pridonose razvoju koordinacije oko- ruka i preciznosti te poboljšanju kritičkog razmišljanja. Kod obavljanja zadataka u igri dijete prati mape, uči se snalaziti u raznim okolnostima i prostorima te treba obraćati pozornost na detalje. Kada dijete uspješno savlada određenu prepreku javlja se osjećaj postignuća i jača samopouzdanje. Taj osjećaj dijete preusmjerava i na druge sfere života. Igranjem igrica dijete uči i kako se nositi sa stresom na način da u slučaju da ne riješi neki problem, biva vraćeno korak natrag u igri. To mu pomaže da kontrolira svoje reakcije i umanjiti utjecaj stresa na njegove postupke i odluke (Brčić, 2020).

### **2.3. Negativni utjecaj digitalnih sadržaja**

Razvojem novih tehnologija, pojavljuju se novi oblici nasilja i štetnih sadržaja koji su djeci dostupni na pametnim telefonima, društvenim mrežama, elektroničkom poštom i ostalim novim medijima. Kanižaj i Ciboci (2011) navode kako se pojavljuje novi oblik nasilja tzv. cyberbullying, koji podrazumijeva komunikaciju koja može biti štetna za pojedinca ili društvo. U ove aktivnosti spadaju uvrede, uznemiravanje, vrijeđanje, lažno predstavljanje, širenje mržnje i slično. Nasilni sadržaji danas su prisutni u raznim televizijskim emisijama, crtanim filmovima, filmovima, sportskim prijenosima, videoigramama, pa sve do različitih informativnih sadržaja. Svi ti sadržaji primarno su namijenjeni djeci. Istraživanja provedena na temu nasilja u medijima ističu da bi izloženost nasilju u medijima mogla poticati i nasilno ponašanje medijskih korisnika, dovesti do navikavanja na nasilje i smanjenje empatija, stvoriti iskrivljenu sliku svijeta i dovesti do osjećaja povećanog straha, kao i poslužiti kao opravdanje za vlastite pogreške. Prema rezultatima eksperimentalnog istraživanja Bandure u 60-im godinama prošloga stoljeća pokazano je da djeca gledanjem nasilnih scena razvijaju nasilne obrasce ponašanja i postaju otporni na agresiju. Dijete usmjerava pažnju na naglašene događaje, a

ukoliko su to scene nasilja, vjerojatno je da će u igri imitirati ono što je vidjelo. Kao negativne posljedice prekomjernog izlaganja digitalnim sadržajima javljaju se također usporen razvoj govora, ometanje pažnje i koncentracije, zaustavljanje razvoja mozga te usporavanje metabolizma (Pašica, Turza- Bogdan, 2020).

Preduga izloženost digitalnim uređajima smanjit će jezične sposobnosti djeteta, predčitačke vještine će biti slabije, rečenice jednostavnije, a dijete će biti uskraćeno u druženju s vršnjacima i roditeljima (Šego, 2009). Đuran i sur. (2019) navode kako pretjerano korištenje digitalnih medija za posljedicu ima smanjenje socijalne interakcije s vršnjacima i nedostatak komunikacije licem u lice, čime dolazi do gubitka komunikacijskih vještina i nesnalaženja u društvu. Uslijed toga, dolazi do smanjenja samopouzdanja što može utjecati na psihološko zdravlje djeteta. Pretjerano korištenje ekrana dovodi do smanjenja fizičke aktivnosti i konzumiranja zdravih obroka, što dovodi do zdravstvenih problema poput pretilosti.

Oglašavanje sadržaja predstavlja važne prihode, te se pomoću oglasa nastoji senzibilizirati narod za brojne humanitarne akcije, turističke destinacije, kulturu nekog kraja i slično. Oglašivači sadržaje plasiraju na način da zakupe medij često u posredstvu agencija, te izvan sustava kreiraju poruke koje će biti objavljene u određenom mediju. Poruke koje se plasiraju mogu biti neprimjerene pogotovo ako su usmjerene na djecu i mlade. U posljednje vrijeme sve češće se pojavljuje prikriveno oglašavanje koje je definirano kao „svaka novinarska forma koja je na bilo koji način plaćena, a nije jasno označena kao oglašavanje.” S obzirom da većinu oglasa ili poruka ljudi s vremenom počnu izbjegavati, industrija je pomoću prikrivenih poruka osmislila načine kako plasirati sadržaj koji ponekad nije lako prepoznati, posebno u zabavnim programima. Pružatelj digitalnih usluga obvezan je prije emitiranog sadržaja označiti dobne oznake, s ciljem zaštite djece i maloljetnika od neprimjerenih sadržaja. (Agencija za elektroničke medije, 2016: 4 prema Ciboci, 2018).

### 3. Utjecaj digitalnih sadržaja na ponašanje djeteta

Masovni mediji današnjice velikim su dijelom okrenuti djeci i mladima. Dok su nekad mediji imali svrhu praćenja, bilježenja i informiranja o društvenim zbivanjima u današnje vrijeme zakoračili su u prostor bitnog čimbenika, koji kreira društvene procese, potrebe i trendove. Lako je uočljivo da su nekad obrazovni i poticajni primjeri školsko- edukativne obrazovne televizije ili radija, kao i dječji časopisi, zamijenjeni online sadržajima namjenjenima za djecu i mlade. U svom prostoru informacija mediji spretno plasiraju reklame, elektronske igrice, igračke ili odjeću na način da izravno zahtijevaju od medija ili oglašivača da djeca "moraju" skupiti sve zadane sličice ili igračke kupnjom određenog proizvoda (Burić, 2008). Istraživanja pokazuju naglo povećanje dostupnosti i izloženosti djece digitalnoj tehnologiji i medijima. Pokazalo se da gotovo nema obitelji s predškolskom djecom koja u svom kućanstvu nema televizor, mobitel i računalo (99,9 %, 98,2 % i 99,9 %), 85 % kućanstava ima tablet a 65 % igraće konzole (Šimić- Šašić, Rodić, 2020).

Televizija spada u najčešće korišten medij među dječjom populacijom. Gledanjem televizije, djeca pronalaze sadržaje koji djelomično zadovoljavaju njihovu znatiželju i potrebu za otkrivanjem svijeta, ali i njih samih. Mlinarević (2004) navodi prema Brunneru (2020) kako djeca koja imaju kontakt s televizijom brže i intenzivnije sudjeluju u događajima i doživljajima svijeta, samim time se i brže socijaliziraju. Navikavanje na televiziju događa se u ranom djetinjstvu, brzo i neprimjetno, pa djeca vrlo rano pokazuju želju za gledanjem televizijskih sadržaja. Televizija je stvorila novi način komunikacije, druženja i okupljanja unutar domova. Ona uvelike utječe na emocionalni i intelektualni život pojedinca, oblikuje njegov stav prema svijetu, a može i ugroziti individualnost. Diljem svijeta djeca prosječno provode tri sata ispred ekrana. Televizija prevladava u gradskim i seoskim sredinama i postala je važan čimbenik socijalizacije (Mlinarević, 2004).

Televizija ima pozitivan utjecaj na socijalizaciju koja potiče govor i komunikaciju.

Dječja igra obogaćuje se na način da dijete verbalizira i imitira gledane sadržaje. Govor usmjeren prema djeci, koji se rabi u dječjim programima ima pozitivan učinak na dječji govorno- jezični razvoj zbog lakog razumijevanja.

Kulturološki utjecaj neodvojiv je od jezičnog. Djeca koja gledaju multikulturalne emisije imaju veću toleranciju i sklonost na igru s djecom koja pripadaju drugim kulturama. Jezično- govorni razvoj potiču i dijalektalne emisije ili emisije na stranim jezicima gdje dijete ima mogućnost čuti ili izgovarati drugačije riječi. Predugo vrijeme provedeno ispred televizije ima negativne učinke na djetetov razvoj i ponašanje. Može se očekivati da će dijete koje je više

od nekoliko sati ispred televizije imati niže jezične sposobnosti, jednostavnije rečenice i slabiju interakciju i komunikaciju s vršnjacima. Opasnosti koje pretjerano gledanje televizije uzrokuje su usporavanje metabolizma, koji dovodi do pretilosti, gubitak čitalačkih navika i slabljenje razumijevanja pročitanoga, usporavanje motoričkih refleksa, i slično. Zbog djetetove nemogućnosti razlikovanja stvarnosti od izmišljenog, može doći do poistovjećivanja djece s nasilničkim likovima i preuzimanja nasilničkog ponašanja. Također, ako je dijete izloženo sadržaju koji prikazuje nasilje prema drugima, može razviti ravnodušnost prema nasilju (Pašica, Turza-Bogdan, 2020).

Razvoj i korištenje računala i interneta, naročito početkom 21. stoljeća i razvoj weba 2.0., ističu se prednosti i nedostaci njegovog utjecaja posebice na djecu i mlade. Kao prednosti korištenja interneta navode se dostupnost informacija i sadržaja, mogućnost brze i globalne komunikacije, nove mogućnosti obrazovanja, zabave, poslovanja, sloboda izražavanja, otvorenost, suradnja, inovativnost, kreativnost i brzina kao ključna vrijednost. S druge strane, kao nedostaci navode se rizici ovisnosti, pretilosti, smanjenja socijalnih vještina, preopterećenosti uslijed previše informacija, mržnje, *cyberbullying-a*, nasilja, narušavanja privatnosti te opasnosti od pornografije i pedofilije (Nikodem, Mirošević- Kudek, Bunjevac-Nikodem, 2014). Pozitivne strane interneta su: brza i laka dostupnost informacija, pretraživanje zabavnih sadržaja, laka i brza komunikacija, razmjena ideja, mišljenja, iskustava i informacija. Internet pozitivno utječe na vještine pisanja kod djece, razvoj kreativnosti, razvoj strategija rješavanja problema i selekcije informacija. Dijete u isto vrijeme komunicira, zabavlja se i educira. Omogućeno mu je upoznavanje drugih ljudi i kultura, pokazivanje svojih talenata i znanja i informiranja o pitanjima koje ga zanimaju. Svakodnevno raste popis mogućnosti koje internet nudi. Internet uz mnoge prednosti skriva i opasnosti, posebno za djecu. Najveću opasnost na internetu predstavljaju kriminalne osobe koji pokušavaju uspostaviti kontakt s djecom, *cyberbullying*, izlaganje seksualnim sadržajima i nasilni sadržaji. Veliku opasnost predstavljaju neprimjereni sadržaji ali i stranice na kojima se prodaju zakonom zabranjene stvari, kao i stranice koje ne štite privatnost djece. Jedan od rizika je i socijalna izoliranost djeteta, koja, zbog pretjeranog korištenja interneta može dovesti do ovisnosti (Robotić, 2015).

Djeca žive u svijetu odraslih i svijetu mašte. Dok u svijetu odraslih postoje pravila, u svijetu mašte stvaraju se novi svjetovi i neobični likovi. Djeca postaju superjunaci, vrijede neka sasvim drukčija pravila, djeca sama stvaraju pravila i mogućnost nesputanog učenja kroz igru i zabavu. Video igre su zapravo neka vrsta spoja tih dvaju svjetova, koji zahvaljujući tehnološkim dostignućima nudi oživljavanje dječje mašte i omogućuje im da aktivno sudjeluju u njemu. U video igrama prisutne su ubrzane izmjene kadrova, montažne izmjene, promjene kuta kamere,

zumiranja i zvukovi. Pri takvom doživljaju dolazi do ubrzanog rada srca i širenja krvnih žila koje šalju krv u mozak, sužavanja krvnih žila koje šalju krv u mišiće i dolazi do privremenog blokiranja valova koji su zaduženi za opuštanje i spavanje. Tvorci video igara plasiraju igre koje potiču lučenje hormona dopamina koji utječe na raspoloženje i ponašanje. Kada se počne lučiti, mozgu šalje signale zadovoljstva, sreće i uzbuđenja i s vremenom tijelo postaje ovisno o dobrom osjećaju koje mu one donose. Ovo je posebno izraženo kod djece koja nemaju još razvijenu kontrolu i samokontrolu, te se teže odupiru njegovom utjecaju. Video igre djeci su postale iznimno važne zato što im služe kao bijeg od problema s vršnjacima ili u obitelji. Pomoću video igara stvoren je novi oblik socijalizacije. Igre zahtijevaju razmišljanje i sposobnost pronalaženja novih načina rješavanja problema. Igrači međusobno surađuju, komuniciraju, međusobno si pomažu i zajedno rješavaju probleme. Djeca ovim putem uče procjenjivati rizik, raditi u timu, te poštivati ideje drugih kako bi se postigao željeni cilj. Primjerene video igre pridonose razvoju djetetovih vještina, usvajanju znanja, razvoju logičkog mišljenja, sposobnosti u rješavanju problema, učenju jezika, snalaženju u prostoru te razvoju kritičkog mišljenja. Svi izazovi koje dijete uspije savladati doprinose jačanju samopouzdanja, koje dijete prenosi u druge sfere života (Brčić, 2020). Pored pozitivnih utjecaja video igara stručnjaci upozoravaju na opasnosti koje one donose. U najvećoj mjeri upozorava se na nasilje, socijalnu izolaciju i stvaranje ovisnosti. Video igre kao glavnu karakteristiku imaju veliku količinu nasilja. Prema analizi video igara, 89% njih pokazuje neku vrstu nasilnog sadržaja. To utječe na razvoj stavova da su nasilna ponašanja i rješenja prihvaćena, a to potiče djecu i na njihovu primjenu i u socijalnom okruženju. Agresivnosti doprinose pritisak i napetost koje igrice potenciraju, što dovodi do mijenjanja stavova o vrijednostima, normama i životu. To se najčešće vidi kroz zanemarivanje osjećaja i prava drugih te agresivno i nasilno ponašanje prema vršnjacima. Zbog takvog ponašanja igrač je često odbačen od strane vršnjaka. Zbog odbačenosti, dijete odnose s drugim ljudima zamjenjuje virtualnim prijateljima i još više se povlači što dovodi do socijalne deprivacije (Bilić i sur., 2009).

"Pametni telefoni" postali su središte ljudskih života. Zahvaljujući raznim komponentama, pametni telefoni se mogu upotrebljavati za osobne razgovore, praćenje tjelesne kondicije, praćenje koje se temelji na lokaciji i obradu prirodnog prikaza, provjera identiteta, smjernice temeljene na GPS lokaciji te aplikacije i igre. Osim što se pomoću njih komunicira, više od dvije milijarde ljudi na svijetu koristi pametne telefone za navigaciju, kupnju, praćenje recenzija, igranje igrica, gledanje filmova, praćenje vijesti, sudjelovanje na društvenim mrežama i slično. Najpopularniji mediji za djecu su mobilni uređaji i tableti. Prvi kontakt s digitalnim tehnologijama dijete ima prije druge godine života. Djeca vrlo brzo uče kako

komunicirati pomoću digitalnih uređaja promatrajući ponašanje odraslih i starijih djece (Badrov i sur., 2020). Djeca digitalne uređaje i sadržaje koriste svakodnevno. Svaki drugi predškolac u dobi od dvije do četiri godine provede ukupno dva ili više sati dnevno uz različite ekrane (Knez Radolović i Renić, 2020). Najkorisnija funkcija korištenja mobitela je komunikacija s vršnjacima te izmjena informacija s roditeljima pri čemu dijete osjeća sigurnost. S obzirom na nove mogućnosti mobitela djeci su dostupni korisni ali i štetni sadržaji. Važno je da dijete osvijesti opasne i rizične aktivnosti u razmjenjivanju fotografija i sadržaja. Djetetu je važno postaviti jasna pravila o korištenju mobitela, a granice trebaju postavljati roditelji (Kralj, 2009).

## 4. Uloga roditelja u digitalnom djetinjstvu

Brz razvoj tehnologije u 20. stoljeću izazvao je revoluciju u području znanosti, informacija, komunikacija i zabave. Preko interneta osoba se može povezati sa cijelim svijetom iz udobnosti vlastitog doma. Sadržaji koji se nude korisniku mogu biti toliko zanimljivi da pojedinac provodi sve više vremena proučavajući ih i sudjelujući u njihovu kreiranju. Nove tehnologije donijele su promjene u živote korisnika, osobito djece koja su najučestaliji korisnici (Puharić, Badrov, 2020). Pregledom u prošlost možemo zaključiti da nije uvijek bilo tako. Pod utjecajem digitalizacije i globalizacije mijenjaju se i nadolazeće generacije. Brojni autori slažu se da postoje osnovne generacijske kategorije, a to su: Baby boom generacija, X generacija, Y generacija, Z generacija i nadolazeća Alfa generacija.

Baby boom generaciju možemo podijeliti na ranije i kasnije predstavnike. Rani predstavnici rođeni su do početka 60-ih godina, odrastali su uz glazbu u stilu Boba Dylana i hipijevske subkulture. Naspram njih kasnija generacija baby boomersa bliža je X generaciji, a odrasla je uz disco glazbu i video igre koje ranijim pripadnicima nisu bile dostupne. Pripadnici ove generacije socijalizirat će se s ljudima s kojima dijele interese po pitanju glazbe, filma, ostalih umjetnosti, novaca, ali i načina života. U X generaciju spadaju ljudi koji su rođeni nakon 1960. do 1980. godine. Preferiraju komunikaciju uživo, ali većinom posjeduju osobno računalo i razumiju mogućnosti i prednosti povezivanja preko interneta, radi bržeg, kvalitetnijeg i jednostavnijeg prijenosa informacija. Već generacija X komunicira putem elektroničke pošte, umjesto da gube vrijeme na pisanje dopisa, pisama ili dokumenata. U ovoj generaciji je vidljiv prijelaz u načinu komunikacije u poslovnom okruženju. Pripadnici Y generacije su osobe rođene nakon 1980. do 1995. godine. Osobe koje spadaju u ove generacije s internetom su se susreli kao tinejdžeri, te je on utjecao na njihovo razmišljanje i stavove. Upravo zbog utjecaja globalizacije njihov vrijednosni sustav je razvijen i tolerantniji od pripadnika prethodne generacije. Ova generacija je iskoristila sve mogućnosti računalno-posredovne komunikacije i uporabu interneta u razne svrhe. Generacija Z je najmlađa generacija rođena tijekom prijelaza i poslije početka novog tisućljeća. Pripadnici ove generacije odrastaju na mobilnim uređajima, tabletima i prijenosnim računalima umreženim preko društvenih mreža. Komunikaciju održavaju putem društvenih mreža i žive u virtualnoj stvarnosti. Generacija Z naviknuta je imati informacije dostupne u bilo kojem trenutku i na bilo kojem mjestu. Evolucija društvenih igara dovodi do virtualnih igara, pa su pripadnici ove generacije udaljeniji od obitelji ili prvih susjeda. O Alfa generaciji tek možemo pretpostavljati kakva bi mogla biti, ali trenutno možemo tvrditi da će obuhvatiti rođene između 2010. i 2025. godine. Pretpostavlja se da će Alfa generacija biti



najpoduzetnija generacija što se objašnjava činjenicama da svaka nadolazeća generacija ima sve veći pristup informacijama, ljudima i resursima koji su potrebni. Predviđa se da će pripadnici ove generacije započeti poslove prije desete godine života. Ova generacija će tehnološki biti najnaprednija, ali neće poznavati svijet bez društvenih mreža i umrežavanja. Razvojne tehnologije, u tom smjeru razvijat će se i sljedeća generacija. Predviđa se da će generacija Alfa primarno koristiti mobilne uređaje za komunikaciju, posao, informiranje i istraživanje. Očekuje se da aplikacije biti podređene njihovim životima i potrebama. Predviđa se da će ova generacija najmanje komunicirati licem u lice, i komunikacija će gotovo u potpunosti biti pod posredstvom računala. Pretpostavlja se da će pripadnici Alfa generacije biti pretjerano samopouzdana, ali i spremni na brojne rizike. Predviđa se da će se obrazovanje održavati online te da će trajati duže i biti prilagođeno osobnim interesima pojedinca (Fistrić, 2018).

Internet i moderne tehnologije utječu na obiteljski život i suvremeno roditeljstvo na način da je roditeljima dodijeljena važna uloga u tom području. Roditeljska uloga obuhvaća odgovornost za dječje aktivnosti u digitalnom okruženju, što za njih predstavlja izazov, posebno za roditelje koji imaju slabije digitalne kompetencije. Roditeljski nadzor djece na internetu najčešće se odnosi na vremensko ograničenje upotrebe, primjenu programske podrške za filtriranje ili blokiranje nesigurnih web stranica i traženje dopuštenja od roditelja za pristup internetu. Roditelji pokušavaju zaštititi djecu na način da postavljaju pravila koja se odnose na otkrivanje osobnih informacija, objavljivanje različitih sadržaja te na korištenje društvenih mreža (Matković, Vejmelka, 2021). Utjecaj medija može biti izravan a odnosi se na sadržaje koje dijete samo gleda, ali i posredovan roditeljima koji će regulirati pristup djeteta medijima i određenim sadržajima. Mediji su korisni i neizbježni su u obrazovanju, informiranju i zabavi djece. Roditelji imaju velik utjecaj na djetetovo korištenje medija u vremenskom i sadržajnom smislu jer nadziru i reguliraju koliko se i kada dijete koristi digitalnim sadržajima (igraće konzole, pametni telefoni, računala, tableti, televizori...). Svojim primjerom, navikama i načinima korištenja medija, roditelji utječu na dječje navike korištenja medijskih platformi i raznih sadržaja. Oni su i važni posrednici koji će poticati pozitivne i ublažiti negativne učinke korištenja medijskih sadržaja. Gledanje audiovizualnih sadržaja roditelji često koriste kao sredstvo nagrađivanja i kažnjavanja djece, na način da im uskraćuju ili dopuštaju gledanje televizije, odnosno korištenje neke medijske platforme. Roditeljske strategije i stilovi se očituju kroz stupanj kontrole gledanja audiovizualnih sadržaja i korištenja drugih medija. Prepoznata su četiri tipa roditelja s obzirom na regulaciju i kontrolu ovih sadržaja a to su: restriktivni,

nerestriktivni, promotivni i selektivni. Restriktivni roditelji strogo ograničavaju sadržaje koje dijete gleda. Njihova djeca gledaju manje sadržaja neprimjerenih za djecu, no gledaju i manje obrazovnog programa. Ova djeca sklonija su gledanju televizije kada roditelji nisu prisutni. Nerestriktivni roditelji ne potiču djecu na gledanje, ali i ne ograničavaju sadržaje koje dijete gleda. Njihova djeca mnogo rjeđe gledaju obrazovne programe, dok najviše gledaju zabavne programe. Roditelji nisu prisutni dok dijete gleda audiovizualne sadržaje pa djeca mogu biti izložena neprimjerenim sadržajima. Promotivni roditelji potiču djecu na gledanje i slabo reguliraju djetetovo gledanje. Njihova djeca često gledaju audiovizualne sadržaje zajedno s roditeljima, što omogućuje kontrolu roditelja o sadržajima koji se gledaju, a također i gledanje obrazovnog programa. Selektivni roditelji ohrabruju gledanje, ali više biraju i ograničavaju sadržaje, tako da djeca gledaju manje zabavnih sadržaja, a više obrazovnih i informirajućih programa (Agencija za elektroničke medije, 2016). U zaštiti djece na internetu roditelji imaju važnu ulogu. Oni trebaju djecu u virtualnom svijetu usmjeravati kao što to čine i u stvarnom svijetu, na način da su svjesni rizika koje korištenje donosi i na koji način upravljati tim rizicima. Roditelji često osjećaju nemoć kada dijete poznaje digitalne sadržaje više od njih samih i u tom strahu potpuno zabranjuju korištenje medija. Potpuna zabrana korištenja medija nepovoljno utječe na razvoj djeteta s obzirom da je djetetu uskraćen izvor znanja i sredstava potrebno za uspjeh kao i činjenica da dijete treba biti informatički pismeno zbog potreba škole i daljnjeg školovanja. Roditelji ne bi trebali ograničavati djecu u stjecanju potrebnih vještina pomoću kojih funkcionira u zajednici zbog straha i sumnjičavosti, već im pružiti saznanja koja su primjerena njihovoj dobi kako bi osvijestili moguće opasnosti. Također roditelji ne bi smjeli prepustiti djetetu korištenje digitalnih sadržaja bez nadzora jer sigurnost na internetu ovisi o svim korisnicima koji se njime služe. Štetnost ili korist od korištenja digitalnih sadržaja uvelike ovisi o vremenu koje dijete provodi pred ekranima i u koje svrhe koristi digitalne sadržaje.

Osim za zabavu, roditelji su ključni u poticanju djece da koriste medije u svrhu učenja. Dužinu vremena pred ekranima roditelji trebaju kontrolirati zbog psihofizičkog zdravlja djeteta te što više poticati kretanje djeteta i provođenje vremena s vršnjacima uživo. Previše vremena pred ekranima može dovesti do poteškoća kao što su povećana agresivnost, nesanica, pretilost, smanjenje komunikacije te smanjena pažnja. Roditelji bi trebali postaviti jasne granice, upoznati se sa sadržajima koje dijete koristi, uključivati se u igru s djetetom, razgovarati i podučavati dijete o upotrebi digitalnih alata. Važno je da roditelji omogućue djetetu uporabu medija, ali i nadziru i primjećuju znakove koji ukazuju na pretjeranu upotrebu istih (Robotić, 2015). Roditeljima su putem interneta dostupni brojni priručnici, obuke za roditelje i portali

koji im pomažu i pružaju podršku. Također dostupni su i brojni stručnjaci koji mogu pružiti pomoć i dati savjete koji bi se roditelji trebali pridržavati. Postalo je uobičajeno da dijete koristi digitalne tehnologije pa roditelji pokušavaju povećati mogućnosti za napredak svoje djece, dok istovremeno trebaju uzeti u obzir rizike koje to sa sobom donosi. Očekivano je da roditelji imaju brojna pitanja, dileme i probleme i osjećaju se nesigurno, stoga je i njima potrebna podrška (Pantić, 2021).

## **5. Metodologija**

Za potrebe ovog rada u razdoblju od studenog 2022. do svibnja 2023. godine provedeno je istraživanje među roditeljima djece rane i predškolske dobi na području Splitsko-dalmatinske županije. Anketni upitnik je podijeljen putem Google obrasca i bio je anonimn. Roditelji su odgovarali na pitanja otvorenog i zatvorenog tipa i kroz ponuđene tvrdnje iznijeli svoje stavove i iskustva o utjecaju digitalne tehnologije na ponašanje djeteta rane i predškolske dobi. Sudjelovanje je bilo dobrovoljno i anonimno i ispitanici su u bilo kojem trenutku mogli odustati od sudjelovanja. Sve dobivene informacije su strogo povjerljive i korištene isključivo u svrhu izrade diplomskog rada.

### **Cilj istraživanja**

Cilj ovog istraživanja je ispitati mišljenje roditelja o utjecaju digitalnih tehnologija na ponašanje njihovog djeteta.

### **Istraživačko pitanje**

1. Koliko često i u koje svrhe dijete koristi digitalnu tehnologiju?
2. Kakvo je mišljenje roditelja o utjecaju digitalnih tehnologija na ponašanje djeteta?

### **Opis instrumenta**

Ispitanici, roditelji djece rani i predškolske dobi, ispunjavali su upitnik u kojem se nalaze tvrdnje o osnovnim podacima ispitanika i njihovog djeteta o kojem su popunjavali tražene podatke. Upitnik se sastoji od skupine pitanja zatvorenog tipa u kojima su već unaprijed ponuđeni odgovori te skupine pitanja u kojima su tvrdnje s kojima se roditelji slažu ili ne, te slobodno iznose svoje tvrdnje. Upitnik je izrađen od strane odgojiteljice i studentice diplomskog studija ranog i predškolskog odgoja, a koristi se za potrebe diplomskog rada.

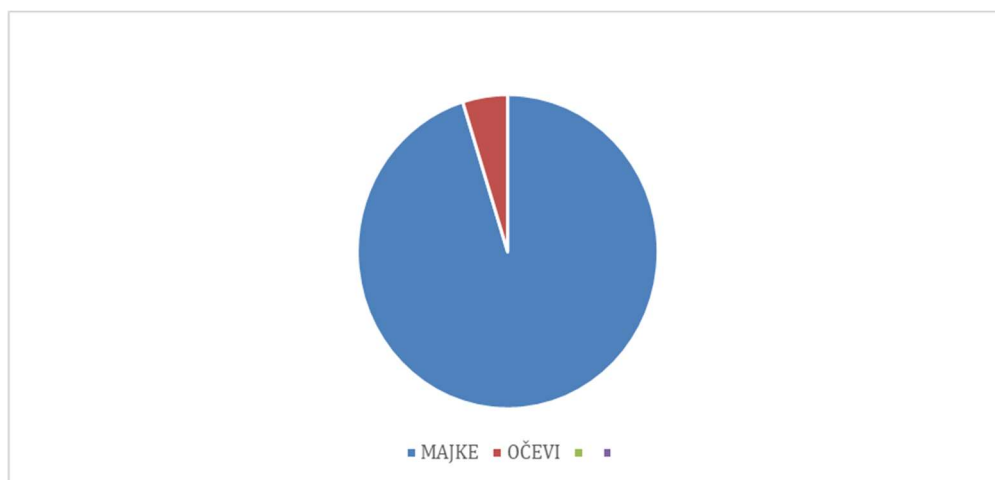
Pitanja u upitniku strukturirana su na način :

1. Opći podaci o roditeljima (dob, spol, stručna sprema)
2. Podaci o djetetu (dob, red rođenja u obitelji)

3. U drugoj skupini nalaze se pitanja o vremenu korištenja digitalnih sadržaja od strane djeteta, dobi djeteta, aplikacijama i igricama koje koristi, te ponašanju djeteta u slučaju nemogućnosti korištenja istih.
4. U trećoj skupini pitanja roditelji su iznosili svoje mišljenje o unaprijed ponuđenim tvrdnjama i objašnjavali ih.

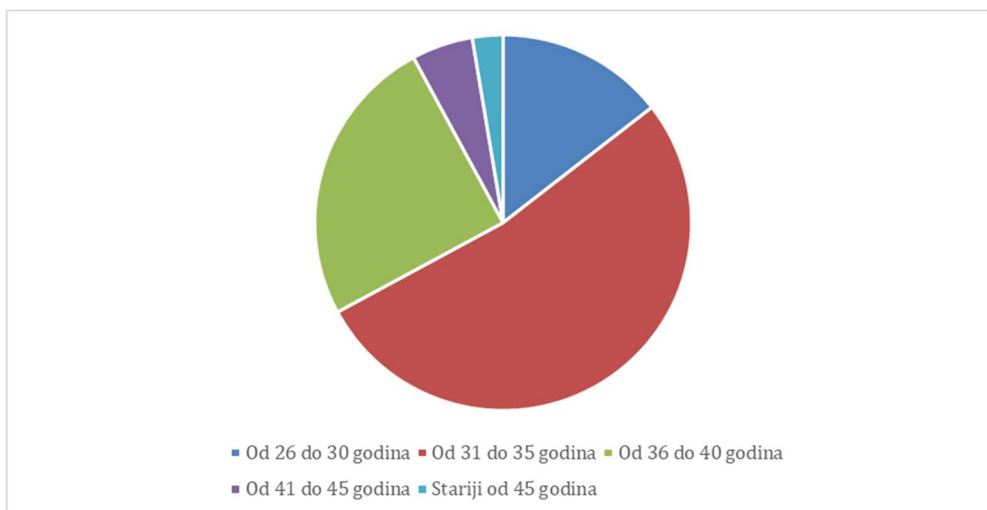
### Uzorak ispitanika

Sudionici istraživanja su roditelji djece rane i predškolske dobi (od 3 do 6 godina). Od ukupno 76 roditelja koji su sudjelovali u istraživanju, njih 63 su majke, dok je 13 očeva pristalo na istraživanje što je pokazatelj da su majke više upoznate s digitalnim navikama svoje djece.



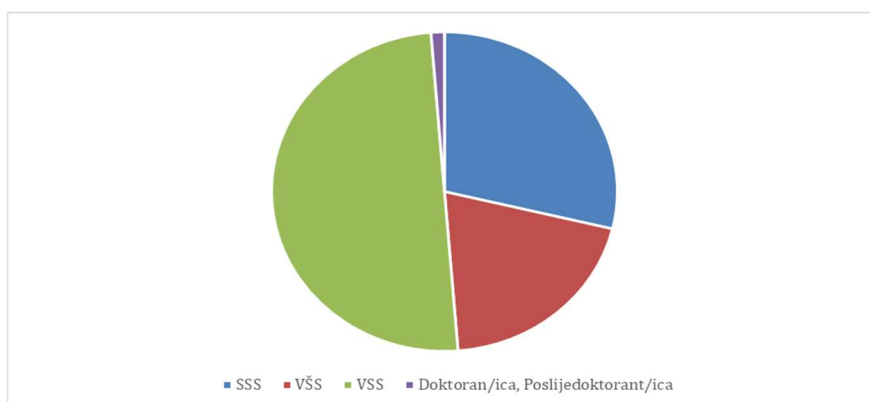
Grafikon 1. Uzorak ispitanika

Od 76 roditelja koji su sudjelovali u istraživanju, 53 % su roditelji u dobi od 31 do 35 godina, zatim, 25 % roditelja je u dobi od 36 do 40 godina, 14 % njih je u rasponu od 26 do 30 godina, 5 % roditelja je u dobi od 41 do 45 godina, dok je 3 % roditelja starije od 54 godina.



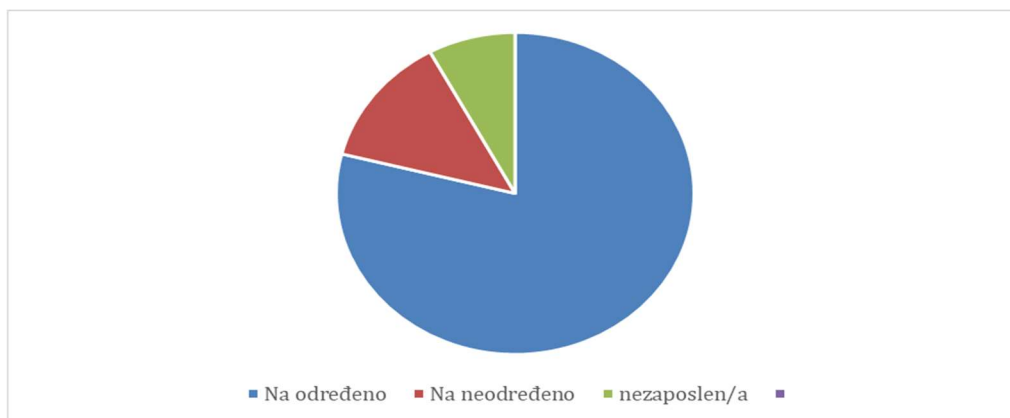
Grafikon 2. Dob roditelja

Na pitanje o stupnju stečenog obrazovanja najveći broj roditelja ima visoku stručnu spremu, njih 50 %, 29 % roditelja ima srednju stručnu spremu, 20 % roditelja ima višu stručnu spremu, dok je jedan roditelj naznačio da je doktorant/ ica, tj. poslijedoktorant/ ica.



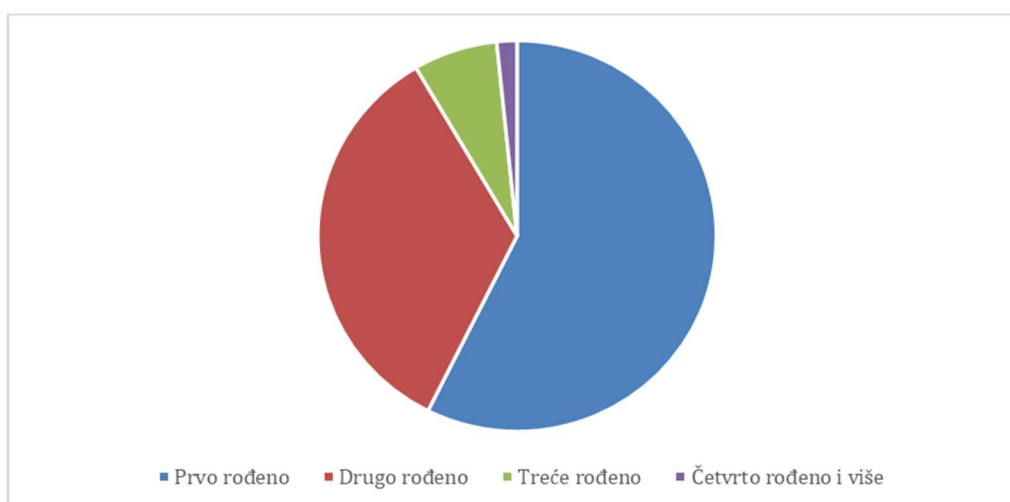
Grafikon 3. Stručna sprema roditelja

Od ukupnog broja roditelja koji su sudjelovali u istraživanju 60 ih je zaposleno na neodređeno, njih 10 je zaposleno na određeno vrijeme, dok je 6 roditelja nezaposleno.



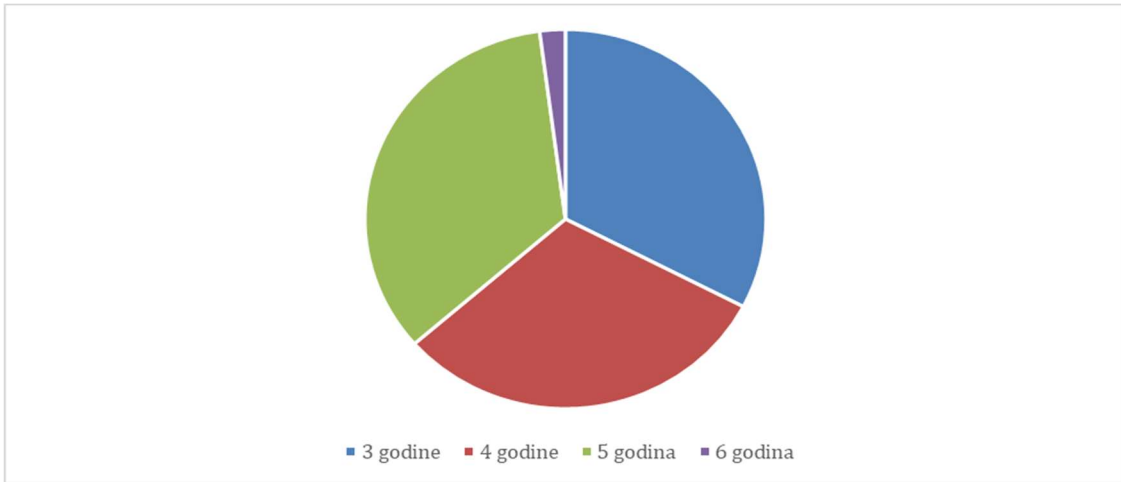
Grafikon 4. Status zaposlenja roditelja

Roditelji koji su sudjelovali u istraživanju najvećoj mjeri su unosili podatke za svoje prvo rođeno dijete, njih 55,3 %, 32,9 % roditelja je ispunjavalo podatke za drugo rođeno dijete, 6,6 % roditelja koji su sudjelovali u istraživanju iznosili su podatke koji se odnose na treće rođeno dijete, dok je 5,3 % roditelja unijelo podatke za četvrto i više rođeno dijete.



Grafikon 5. Red rođenja djeteta

Rezultati pokazuju da 25 % roditelja ima dijete od 3 godine, 23,7 % roditelja ima dijete u dobi od 4 godine, 26,3 % roditelja iznijelo je podatak da je dijete o kojem sudjeluju u istraživanju u dobi od 5 godina, dok 25 % roditelja ima dijete u dobi od 6 godina.

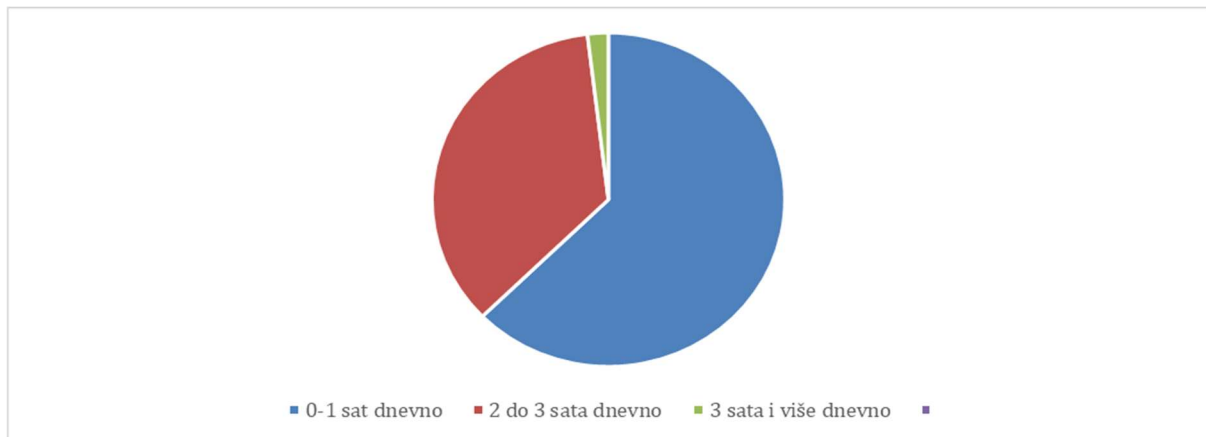


Grafikon 6. Dob djeteta



## 6. Rezultati

Rezultati pokazuju prema odgovorima roditelja kako najveći broj njihove djece provodi od 0 do 1 sat ispred digitalnih uređaja, njih 60,5 %, nešto manji broj roditelja izjasnio se da njihovo dijete provodi 2 do 3 sata ispred digitalnih uređaja, njih 34,2 %, dok se najmanji broj roditelja njih 5,3 % izjasnilo da njihovo dijete provode 3 sata i više ispred digitalnih sadržaja.



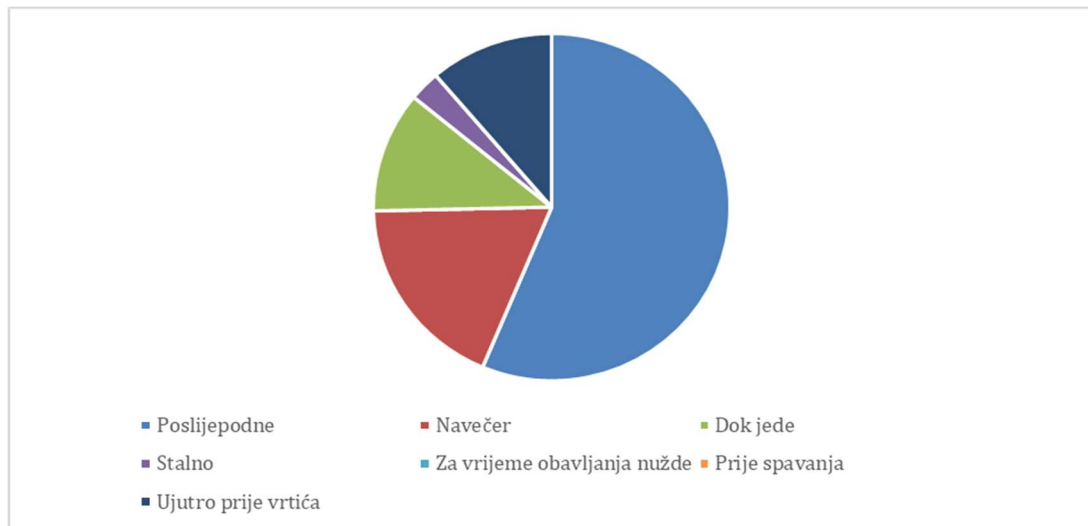
Grafikon 7. Vrijeme koje dijete provodi ispred uređaja

Sljedeće pitanje bilo je otvorenog tipa a odnosilo se na digitalne aplikacije koje koristi njihovo dijete. Neki od odgovora roditelja su bili Netflix, Youtube, Super Mario, Juhuhu, Khan academy kids i slično.

Ovdje se istražuje preferencije i navike djece u korištenju digitalnih sadržaja, kao i stajališta roditelja o istima. Kroz prikupljanje podataka od roditelja, analizirali smo vrste digitalnih sadržaja koje djeca konzumiraju te njihovo raspoređivanje prema vremenskim segmentima. Prema vrstama sadržaja, roditelji, njih 38,2 % izjavljuju da njihova djeca najčešće koriste YouTube ili YouTube Kids za pregled videa, crtića, zabavnih i edukativnih sadržaja. 9,2 % roditelja ističe da djeca igraju video igre na mobilnim uređajima, laptopima, PlayStationu ili Nintendo. 14,5 % roditelja navodi da se njihova djeca koriste digitalnim sadržajima u edukativne svrhe, poput Khan Academy Kids, Riječalica, Voće i Talking Friends. 14,5 % roditelja spominje da njihova djeca koriste televiziju za gledanje zabavnih programa, crtića i filmova za djecu. 9,2 % roditelja tvrdi da njihova djeca uopće ne koriste digitalne sadržaje.

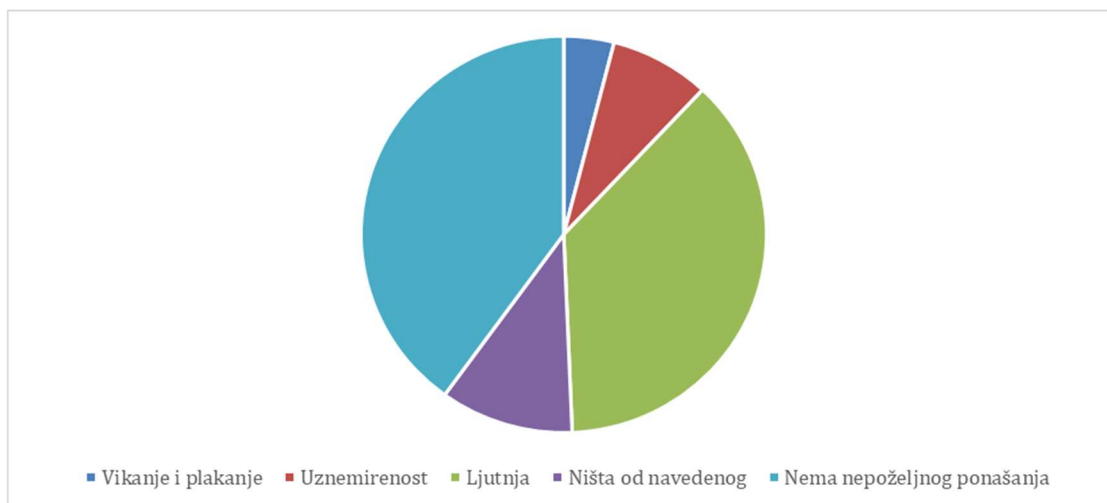
Prema vremenskom segmentu uporabe digitalnih sadržaja, 52,6 % roditelja izjavljuju da su njihova djeca online tijekom poslijepodneva, 17,1 % roditelja navodi da njihova djeca koriste

digitalne sadržaje navečer, 10,5 % roditelja ističe da djeca koriste digitalne sadržaje tijekom obroka., 9,2 % roditelja tvrdi da se digitalni sadržaji koriste prije spavanja, 7,9 % roditelja dopušta djeci korištenje digitalnih sadržaja ujutro prije vrtića, 2,6 % roditelja izjavljuje da njihova djeca stalno koriste digitalne sadržaje (grafikon 8 ). Ovi rezultati pružaju uvid u preferencije djece i navike korištenja digitalnih sadržaja, dok stajališta roditelja ukazuju na raznolikost pristupa i ograničenja.



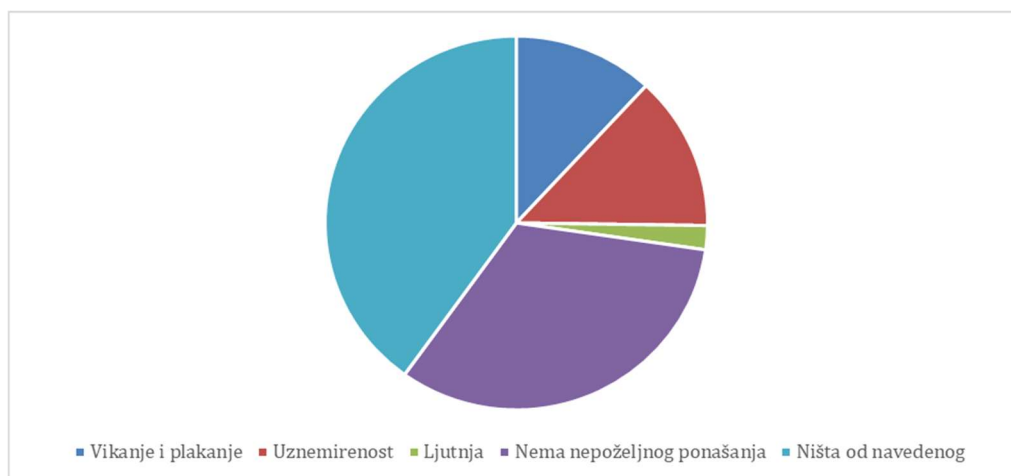
Grafikon 8. Vrijeme kada je dijete online

Na upit o reakcijama djece kada im se oduzme mobilni telefon, 40% roditelja smatra da njihova djeca ne pokazuju nepoželjno ponašanje u tom kontekstu. Suprotno tome, 37,3 % roditelja smatra da njihova djeca iskazuju izraženu ljutnju kada im se oduzme mobilni uređaj. Za 10,7 % roditelja, reakcije njihove djece nisu obuhvaćene navedenim scenarijima, dok 8 % roditelja primjećuje da je njihovo dijete uznemireno kada mu se oduzme mobilni uređaj. 4 % roditelja, navodi da njihova djeca reagiraju plačem i vikanjem kada im se oduzme mobilni uređaj (grafikon 9). Ovi rezultati ukazuju na raznolikost reakcija djece na ovakve situacije, čime se otvara prostor za razumijevanje i razvoj odgovarajućih strategija u roditeljstvu.



Grafikon 9. Nepoželjno ponašanje djeteta kada mu se oduzme mobilni uređaj

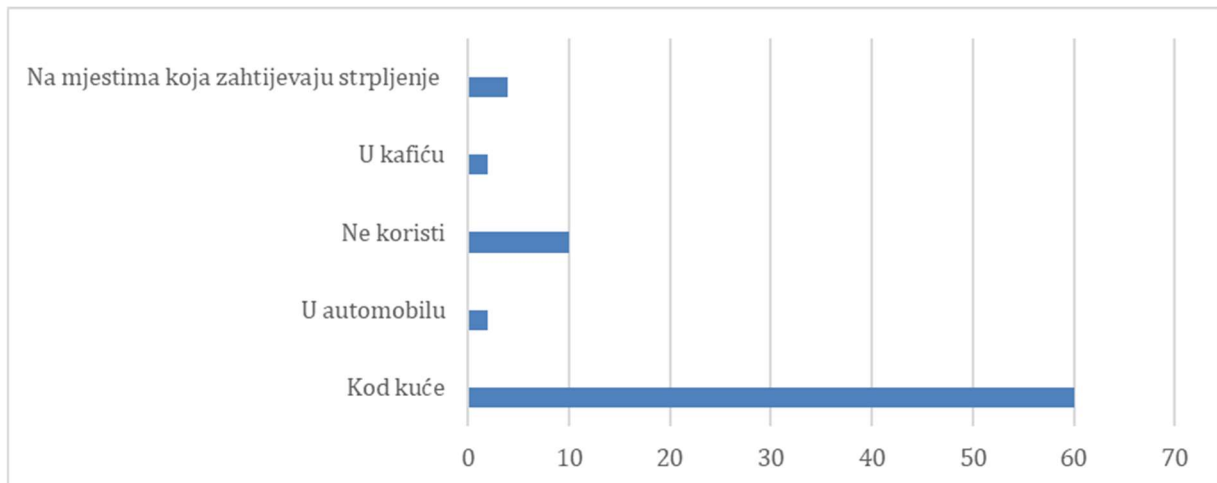
36 % roditelja se na pitanje o nepoželjnim ponašanjima djeteta kada mu ne dopuste korištenje digitalnih sadržaja izjasnilo da dijete reagira ljutnjom, 29,3 % roditelja odgovara da ne postoje nepoželjna ponašanja u slučaju zabrane digitalnih sadržaja, 12 % roditelja odgovara da je dijete uznemireno u slučaju zabrane, također 12 % roditelja odgovara da dijete nema nijedno navedeno nepoželjno ponašanje, dok 10,7 % roditelja odgovara da dijete reagira vikanjem i plakanjem (grafikon 10).



Grafikon 10. Nepoželjno ponašanje djeteta kada mu se ne dopusti uporaba mobilnog uređaja

Nadalje, rezultati o raznolikosti okruženja u kojima se mobilni uređaji koriste ukazuju na potrebu prilagodbe pristupa digitalnoj tehnologiji u skladu s različitim situacijama i potrebama djece. Stoga, na pitanje o mjestima na kojima djeca koriste mobilne uređaje, gotovo osamdeset posto (78,9 %) roditelja izjavljuje da njihova djeca najčešće koriste mobilne uređaje kod kuće.

Osim toga, 13,1 % roditelja navodi da njihova djeca uopće ne koriste digitalne uređaje. Manji postotak roditelja (0,2 %) izražava da njihova djeca koriste mobilne uređaje u automobilu tijekom putovanja, dok isti postotak roditelja (0,2 %) spominje da djeca koriste ove uređaje dok su u kafiću. 0,5 % roditelja opisuje situacije u kojima njihova djeca koriste digitalne uređaje, poput čekanja u redu u banci, ambulanti ili drugim mjestima gdje je potrebno strpljenje ili mir roditelja (grafikon 11).



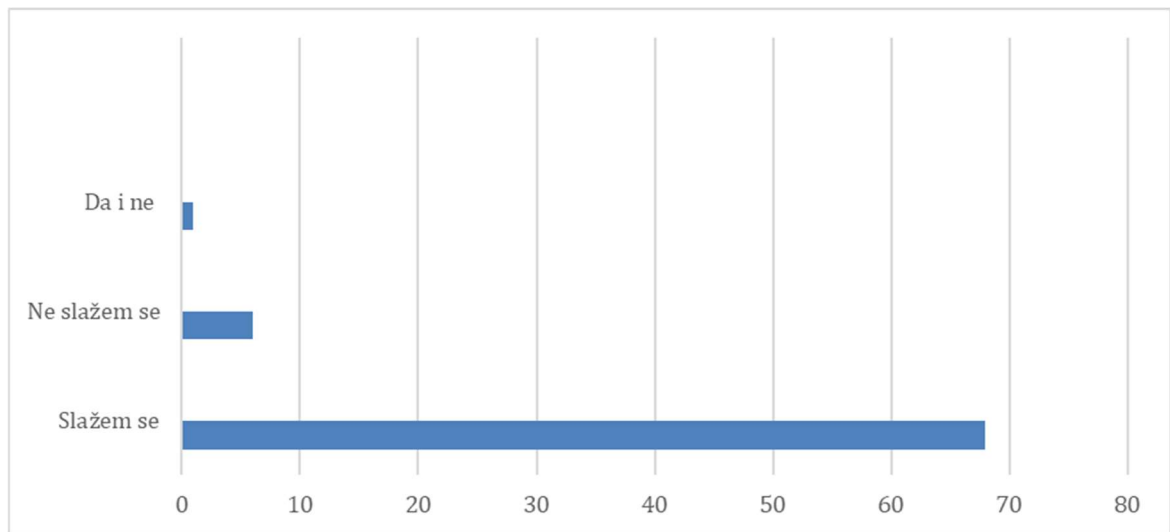
Grafikon 11. Gdje dijete koristi mobilne uređaje

U sljedećem dijelu upitnika, roditelji su se izjašnjavali o tvrdnjama s kojima jesu ili nisu bili suglasni, imajući pritom priliku obrazložiti svoje stavove. Ukupno je bilo osam tvrdnji na koje su roditelji dijelili svoje mišljenje. Prva tvrdnja se odnosila na ponašanje djece s izjavom *Digitalne igre utječu na ponašanje djeteta*. Zapaženih 90,6 % roditelja izrazilo je suglasnost s ovom tvrdnjom, ukazujući na prepoznavanje promjena u ponašanju njihove djece koje povezuju s utjecajem digitalnih igara. Unutar ovog postotka, 16 % roditelja vjeruje da digitalne igre utječu na djecu kroz imitaciju ponašanja junaka, tvrdeći da dugotrajno gledanje ili igranje može rezultirati usvajanjem novih obrazaca ponašanja.

12 % roditelja primjećuje nepoželjne obrasce ponašanja nakon izloženosti digitalnim igricama, uočavajući agresiju, ljutnju ili plač kao posljedicu. Manji postotak, 5,3 %, vidi problem u nedostatku socijalizacije uzrokovanom digitalnim igricama, tvrdeći da djeca postaju usamljenija i tromija. Njih 4 % vjeruje da pretjerana izloženost digitalnim sadržajima može dovesti do ovisnosti.

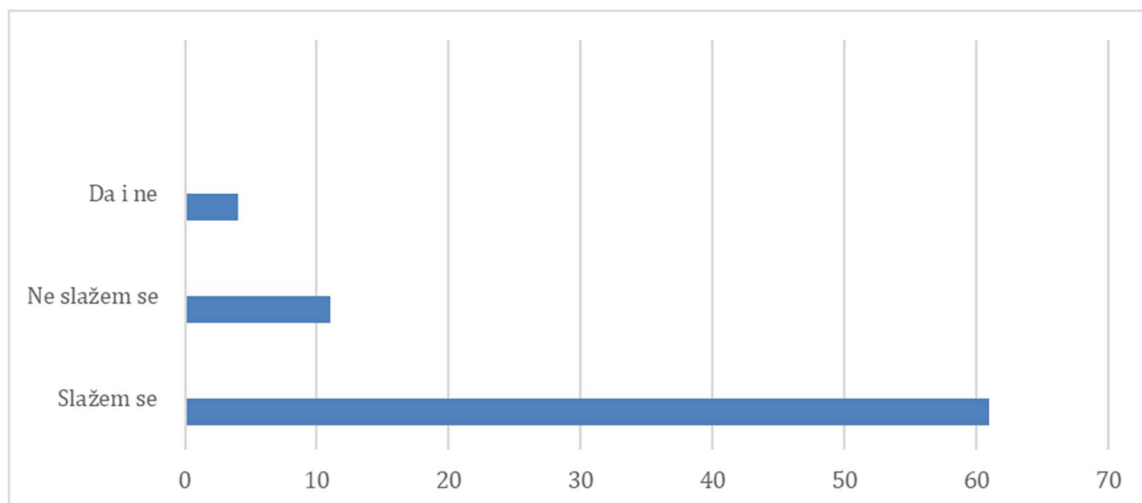
S druge strane, 7 % roditelja ne slaže se s tvrdnjom, ističući da je ključno pravilno doziranje digitalnih sadržaja te da ponašanje djeteta uglavnom ovisi o odgoju roditelja. Manji postotak, 1,3 %, zauzima neutralan stav, smatrajući da sve ovisi o vremenu korištenja i vrsti igara s

kojima se dijete susreće. Ova raznolikost stajališta ukazuje na kompleksnost dinamike između digitalnih sadržaja i ponašanja djece (grafikon 12).



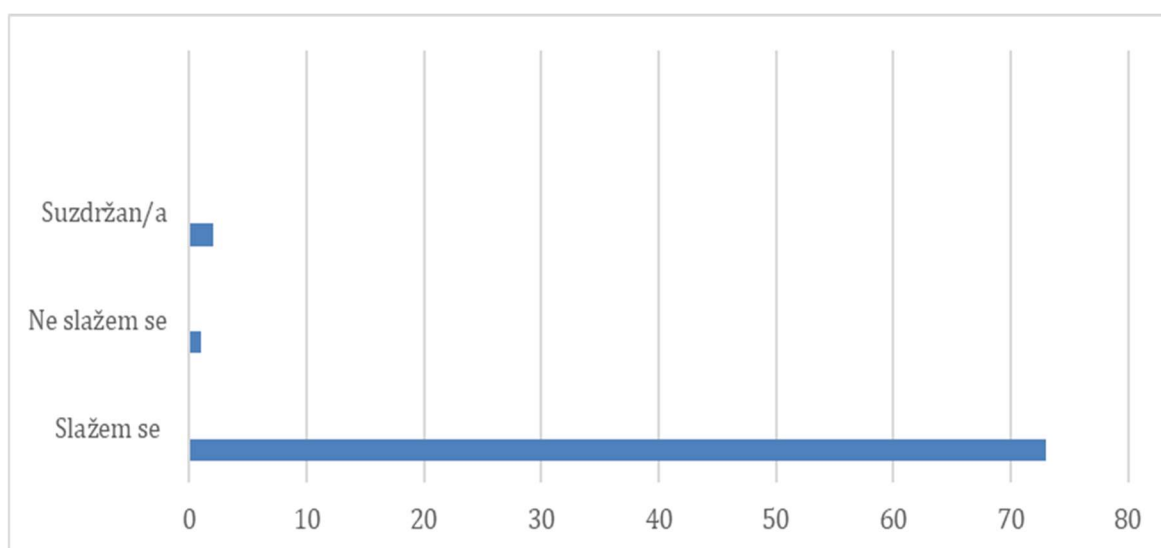
Grafikon 12. Digitalne igre utječu na ponašanje djeteta

Sljedeća tvrdnja odnosila se na djetetove socijalne vještine, a glasila je *Digitalni uređaji utječu na djetetove socijalne vještine*. 80,2 % roditelja smatra da digitalni sadržaji utječu na djetetove socijalne vještine. 22,3 % roditelja navodi da se djeca ne druže s vršnjacima jer je potreba za ekranima veća od potrebe za igrom. Smatraju da je djetetu dovoljan ekran, igra s vršnjacima je dosadna i dijete na taj način ne usvaja socijalne vještine. 3,9 % roditelja navodi problem u komunikaciji i kašnjenje u govoru. Zbog nedostatka interakcije s vršnjacima događa se kašnjenje u govoru. 6,5 % roditelja navodi kako dijete nema razvijene socijalne vještine zbog nedostatka igre s vršnjacima. 1,3 % roditelja smatra da digitalni uređaji pozitivno djeluju na djetetovu socijalizaciju jer dijete koristi igre u kojima se dogovara s drugima i zajedno rješava zadatke. 14,4 % roditelja ne slaže se s tvrdnjom da digitalni sadržaji utječu na djetetove socijalne vještine. Smatraju da utjecaj digitalnih sadržaja nije negativan za svako dijete i ako se koristi u granicama. 5,2 % roditelja neutralno je po pitanju utjecaja na socijalne vještine njihovog djeteta jer smatraju da sve ovisi koliko je dijete vremena koristi uređaje (grafikon 13).



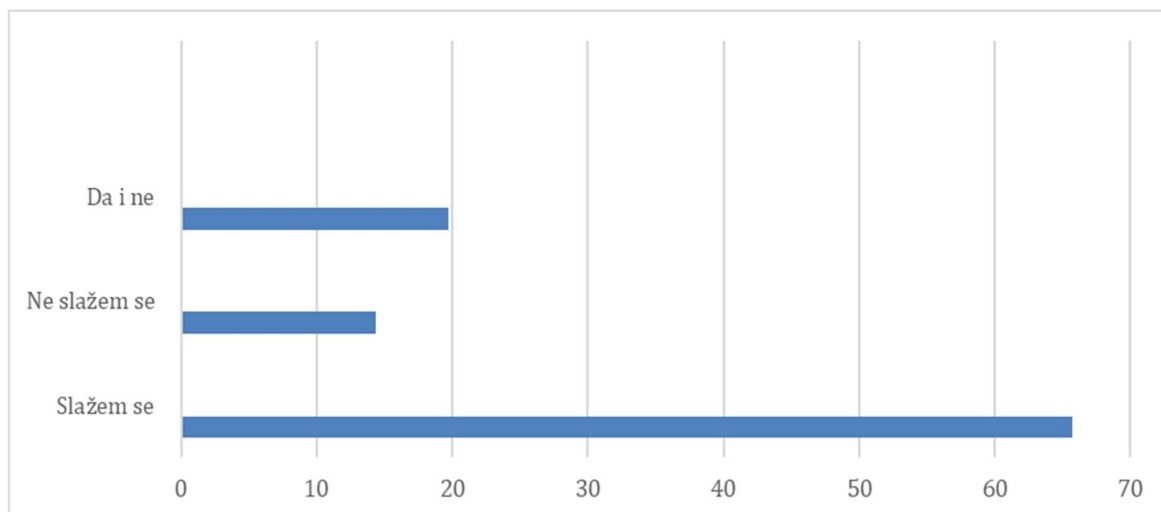
Grafikon 13. Digitalni uređaji utječu na djetetove socijalne vještine

Na tvrdnju *Djeca su izložena riziku ako provode previše vremena ispred mobilnih uređaja* 96 % roditelja se izjasnilo da se slaže s ovom tvrdnjom, 2,6 % roditelja ne zna, dok 1,3 % roditelja smatra da njegovo dijete nije izloženo riziku ako provodi previše vremena ispred ekrana. 34,2 % roditelja smatra da previše vremena ispred mobilnih uređaja negativno utječe na fizički i kognitivni razvoj djeteta. Kao glavne probleme fizičkog razvoja navode gubitak vida, iskrivljenje kralježnice, nesanicu, atrofiju mišića i slično dok kod kognitivnih poteškoća navode smanjenu koncentraciju i pažnju, slabiji govor, nepoželjna ponašanja, uznemirenost, veću agresivnost, socijalnu distancu, te ovisnost. 10,5 % roditelja smatra da je djetetu potreban nadzor o sadržajima koje gleda. Bez nadzora više su izloženi neprimjerenim sadržajima. 5,2 % roditelja smatra da su djeca izložena riziku od nepoželjnog ponašanja ukoliko provode previše vremena ispred mobilnih uređaja (grafikon 14).



Grafikon 14. Djeca su izložena riziku ako provode previše vremena ispred mobilnih uređaja

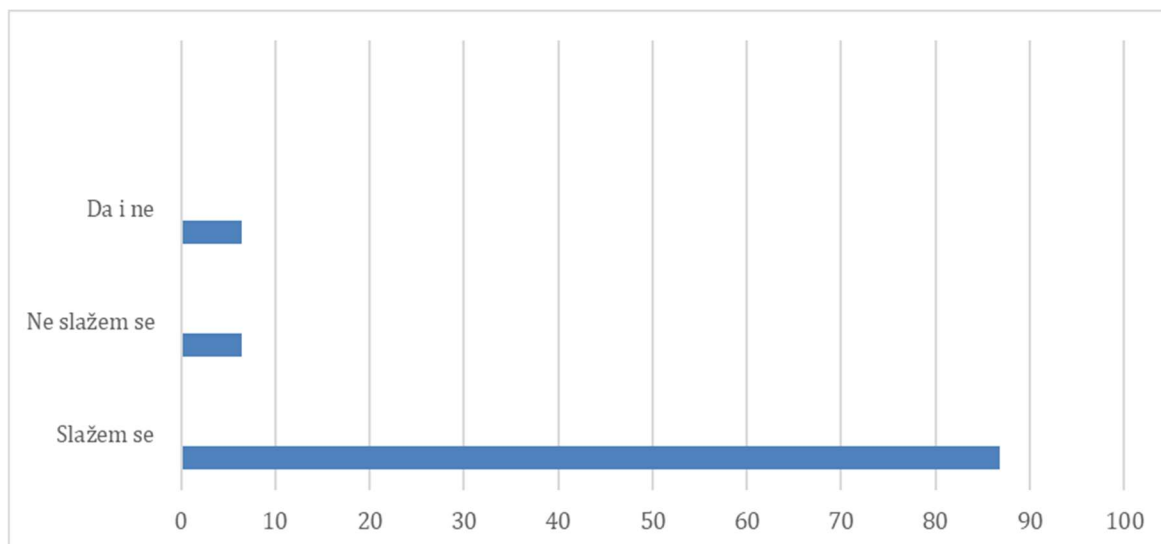
65,7 % roditelja slaže se s tvrdnjom *Provođenje vremena ispred ekrana utjecati na obrazovanje djeteta*, 19,7 % roditelja ne slaže se s ovom tvrdnjom, ali ni ne negira, dok se 14,4 % roditelja ne slaže s ovom tvrdnjom. Od 65,7 % roditelja koji se slažu s ovom tvrdnjom 9,2 % roditelja izjasnilo se da vrijeme ispred ekrana može pozitivno utjecati na obrazovanje njegovog djeteta. Smatraju da postoje obrazovni programi, edukativne igrice i crtici koji djetetu pomažu u procesu učenja. Također navode prednost učenja stranih jezika. 7,8 % roditelja smatra da će vrijeme ispred ekrana utjecati na obrazovanje djeteta ovisno o sadržaju koje dijete gleda i vremenu koje provodi ispred uređaja, dok 18,4 % roditelja smatra da provođenje vremena ispred ekrana negativno utječe na obrazovanje njegovog djeteta. Kao glavne probleme navode manjak koncentracije, manjak strpljenja, zanemarivanje obveza, ne razvijanje mašte i vještina potrebnih za učenje. Od 19,7 % roditelja koji se izjašnjavaju kao neutralni, tj ne slažu se s tvrdnjom ali i ne negiraju, njih 7,8 % smatra da će provođenje vrijeme ispred ekrana možda utjecati na obrazovanje djeteta, ali sve ovisi o sadržaju i vremenu koje dijete provodi ispred uređaja. Od 9,2 % roditelja koje je izrazilo neslaganje s ovom tvrdnjom. 5,2 % smatra da vrijeme ispred uređaja neće utjecati na obrazovanje djeteta zato što dijete nema drugih obveza trenutno. Smatraju da niz aspekata utječe na obrazovanje djeteta i da uz pomoć mobilnih uređaja može pronaći što ga zanima za školu (grafikon 15).



Grafikon 15. Provođenje vremena ispred ekrana utjecat će na obrazovanje djeteta

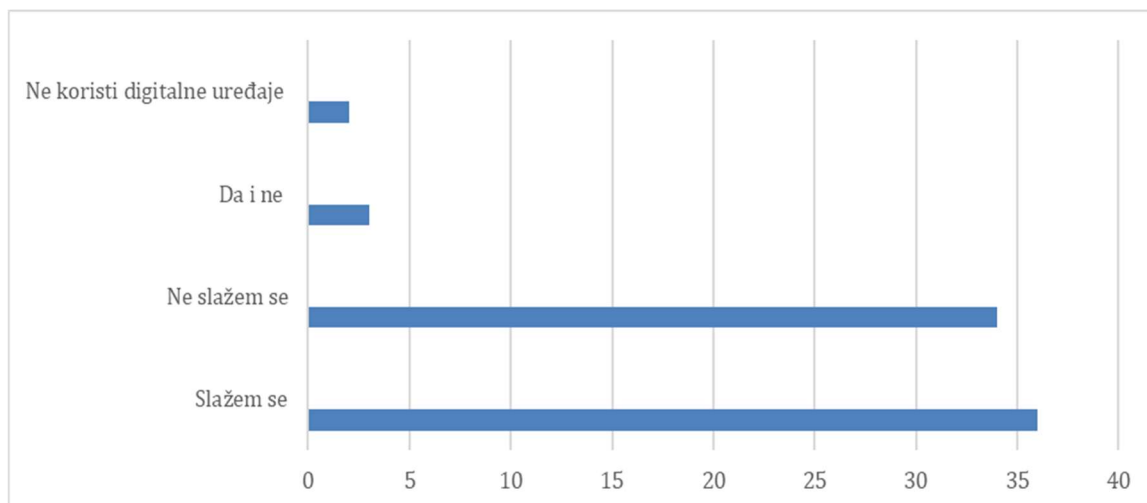
86,8 % roditelja slaže se s tvrdnjom *Zabrinuta/zabrinut sam zbog sadržaja koji su dostupni djeci*, 6,5 % roditelja ne slaže se s ovom tvrdnjom, dok 6,5 % roditelja ne iskazuje slaganje ni neslaganje s tvrdnjom. Od 86,8 % roditelja koji su se složili s ovom tvrdnjom 26,3 % ih smatra da su na internetu dostupni razni neprimjereni sadržaji koji su lako dostupni djetetu, npr. djetetu iskaču reklame sadržaja koje samo ne zna pronaći. Roditelji smatraju da je previše nasilnog i agresivnog sadržaja koji loše utječu na njihovo dijete, 13,1 % roditelja smatra da je potrebna roditeljska kontrola o sadržajima koje dijete gleda. Smatraju da bi roditelji trebali pratiti što dijete gleda i na taj način ograničiti dijete na sadržaje koji su primjereni. Dok 3,9 % roditelja smatra da unatoč svim kontrolama koje imaju nad djetetom uvijek se potkrade neki neprimjereni sadržaj, što znači da ga ne mogu u potpunosti kontrolirati. 6,5 % roditelja koji su neutralni po pitanju ove tvrdnje smatraju da još uvijek imaju kontrolu nad svojim djetetom pa nisu toliko zabrinuti, dok 6,5 % roditelja koji se ne slažu s tvrdnjom smatra da su oni ti koji kontroliraju i određuju sadržaje (grafikon 16).





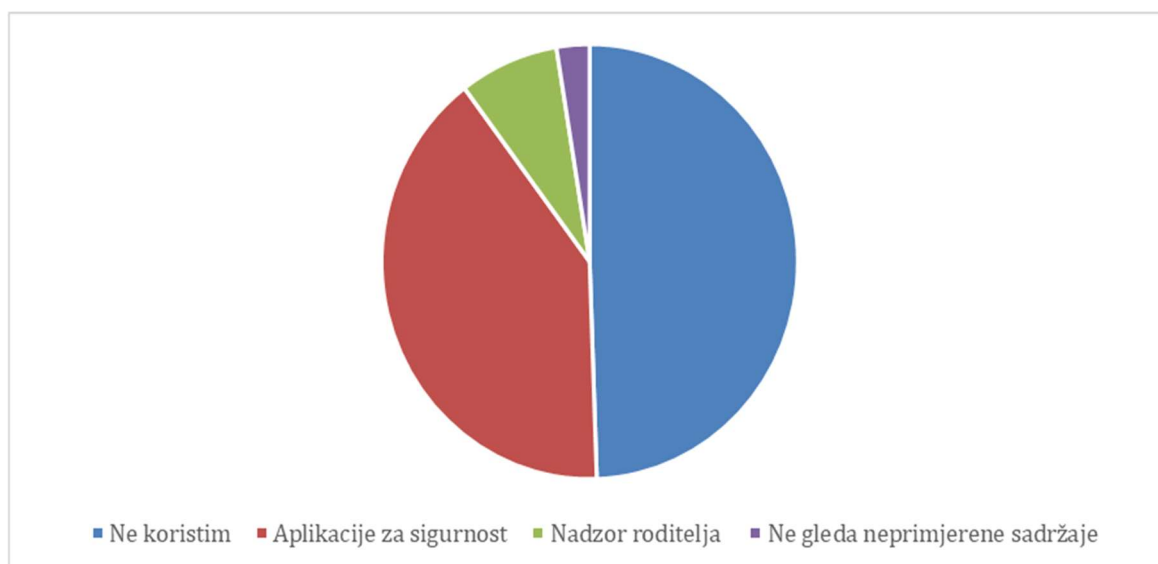
Grafikon 16. Zabrinut / a sam zbog sadržaja koji su dostupni djeci

S tvrdnjom *Na digitalnim uređajima koje koristi moje dijete koristim zaštitu* se slaže 48 % roditelja, 45,3 % roditelja se ne slaže s ovom tvrdnjom dok 4% roditelja i izražava djelomično slaganje s ovom tvrdnjom, a 2,6% roditelja izjavljuje da dijete ne koristi mobitel. Od 48 % roditelja koji su izrazili slaganje s ovom tvrdnjom 16 % ih izjavljuje da su ograničili svome djetetu sadržaje koji su mu dostupni. Koriste lozinke, filtraciju sadržaja, razne programe za sigurnost djeteta. 16 % roditelja koji su izrazili neslaganje s ovom tvrdnjom izjasnilo se da kontroliraju svoje dijete i sadržaje koje dijete pregledava. Smatraju da je na taj način dijete zaštićeno, 6,6 % roditelja izjasnilo se da dijete gleda sadržaje na televiziji ili na roditeljskom mobitelu i smatraju da nije potrebna dodatna zaštita od neprimjerenih sadržaja, 1,3 % roditelja izjasnilo se da se sa svojim djetetom dogovara oko korištenja digitalnih uređaja i dijete poštuje ta pravila (grafikon 17).



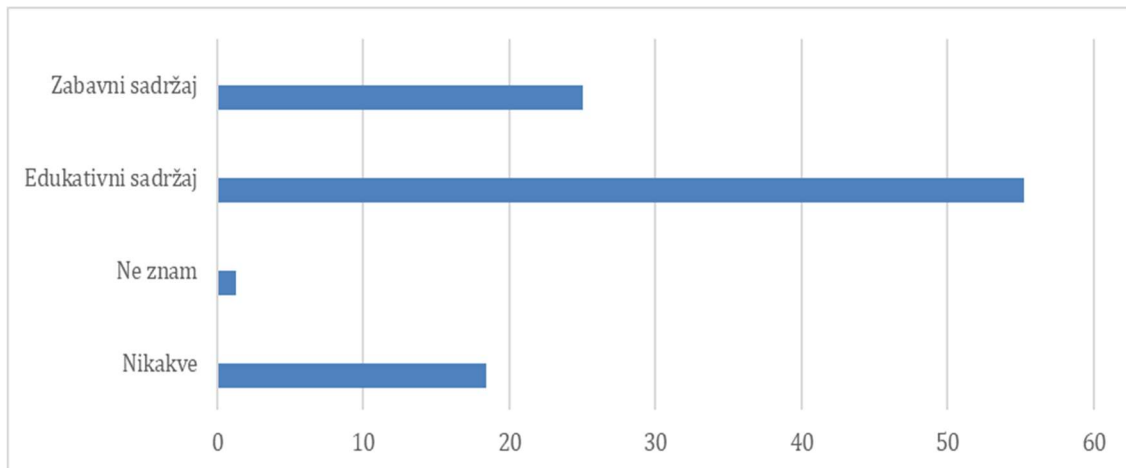
Grafikon 17. Na digitalnim uređajima koje koristi dijete koristim zaštitu

Na pitanje koju zaštitu koristite 47,3 % roditelja izjasnilo se da koristi zaštitu na uređajima koje koristi dijete. 40,7 % izjasnilo se da koristi zaštitu poput Family link , aplikacije za sigurnost i zaključavanje neprimjerenog sadržaja, šifre i lozinke. 7,8 % roditelja izjasnilo se da oni nadziru i kontroliraju svoju djecu i na taj način predstavljaju zaštitu. 50 % roditelja izjasnilo se da ne koristi zaštitu na uređajima koje koristi dijete, dok je 2,6 % roditelja izjavilo da dijete gleda samo dječje sadržaje npr. Youtube kids ( grafikon 18).



Grafikon 18. Zaštita koju roditelji koriste na digitalnim uređajima

Na pitanje *Koje digitalne aktivnosti bi dijete od 3 do 6 godina trebalo imati* 18,4 % roditelja smatra da dijete ne bi trebalo imati nikakve digitalne aktivnosti, 1,3 % roditelja izjašnjava se da ne zna koje bi digitalne aktivnosti trebala imati djeca, dok se 80,2 % roditelja izjasnilo da bi dijete trebalo koristiti digitalne sadržaje. 25 % roditelja izjasnilo se da bi dijete trebalo gledati zabavne programe poput crtića koji su primjereni dobi djeteta, pjesmica, bojanke i ostalog zabavnog sadržaja, 19,7 % roditelja smatra da bi dijete trebalo imati digitalne aktivnosti koje će pomoći djetetu kroz daljnje obrazovanje. Navode aktivnosti poput igrice za učenje slova i brojki, igre u kojima se razvija logičko razmišljanje, igre u kojima dijete razvija koncentraciju, mozgalice, slaganje kockica i slično. 27,6 % roditelja smatra da bi dijete trebalo gledati edukativna videa i igrati edukativne igrice poput Glaskalice, Pamtilice, Mia Pia... Također navode programe za učenje stranih jezika i programe za učenje kroz igru (grafikon 19).



Grafikon 19. Koje digitalne aktivnosti bi djeca od 3 do 6 trebali imati

## 6.1. Rasprava

U navedenom istraživanju o utjecaju digitalnih sadržaja na ponašanje djeteta sudjelovalo je 76 roditelja, od kojih su 82,9 % činile majke i 17,1 % očevi. Prosjek starosti roditelja je 34,5 godina, prosjek dobi djece je 4,5 godine. 50 % roditelja ima visoku stručnu spremu, a 83 % roditelja zaposleno je na neodređeno vrijeme. Prosjek vremena koje dijete provode uz digitalne sadržaje je 1,2 sata dnevno, a 38,2 % roditelja izjasnilo se da djeca najčešće koriste YouTube ili YouTube Kids.

Prvo istraživačko pitanje glasilo je *Koliko često i u koje svrhe dijete koristi digitalnu tehnologiju?* Ovim rezultatima dolazimo do odgovora na prvo istraživačko pitanje o vremenu i sadržajima koje dijete gleda. U prosjeku svako dijete provede 1,2 sata koristeći digitalne sadržaje, a razlozi korištenja su najčešće zabavni sadržaji, videa, crtici i edukativni sadržaji. S obzirom na preporuke Američke udruge pedijatara prema kojima bi djeci od dvije do pet godina trebalo ograničiti korištenje ekrana na sat vremena dnevno, vidljivo je da su djeca iz ovog istraživanja malo iznad te preporuke. Prema rezultatima prvog nacionalnog istraživanja u Republici Hrvatskoj koje je provedeno na uzorku od 655 djece u dobi od 18 mjeseci do 7. godine djeca u prosjeku provedu 2,42 sata dnevno uz digitalne uređaje. Vrijeme korištenja digitalnih uređaja povećava se s djetetovom dobi. Rizičnim se smatra vrijeme korištenja ekrana za vrijeme obroka i neposredno prije spavanja što utječe na tjelesnu masu i teškoće sa spavanjem (Roje Đapić, 2020).

Roditelji smatraju kako je tradicionalno djetetovo igranje igračkama jednako vremenu koje ono provede ispred ekrana, vjerujući kako to u djetetu pobuđuje istu količinu zabave i interesa. Djecu često ostavljaju na "čuvanje" televiziji i to u najčešćim slučajevima bez nadzora, a kao razlog tomu navodi se kako roditelji nemaju vremena za provođenje sa svojom djecom (Kimer, 2018). 78,9 % roditelja izjavljuje da dijete koristi mobilne uređaje kod kuće, najčešće poslijepodne. Manji postotak odnosio se na kafić, automobil ili mjesta koja zahtijevaju mir. Prema rezultatima Poliklinike za zaštitu djece i mladih Grada Zagreba i Hrabrog telefona između 2016. i 2017. godine svako treće dijete barem ponekad koristi elektronički uređaj za vrijeme obroka, 90 % djece koristi elektroničke uređaje prije spavanja, jedno od deset djece elektroničke uređaje za vrijeme obroka koristi često ili uvijek a čak 41 % posto djece elektroničke uređaje koristi često ili uvijek neposredno prije spavanja.

Prilikom gledanja digitalnih sadržaja ili igranja igrica tijelo doživljava uzbuđenje te se aktiviraju neuroni koji oponašaju radnje koje će ponovo pridonijeti istom osjećaju. Hormon

dopamin utječe na raspoloženje na način da pruža osjećaj sreće. To su iskoristili tvorcii digitalnih igrica kako bi igre djetetu bile što privlačnije. Djeca nemaju u potpunosti razvijen osjećaj kontrole emocija i samokontrole, te ima se teško oduprijeti ovom utjecaju (Brčić, 2020). U ovom istraživanju 36 % roditelja izjasnilo se da dijete reagira ljutnjom ukoliko mu zabrane digitalne sadržaje, dok se 40 % roditelja izjasnilo da dijete ne pokazuje nepoželjna ponašanja ukoliko im se oduzme mobilni telefon. Iz ovog rezultata vidimo da djeca u većoj mjeri pokazuju nepoželjno ponašanje prilikom zabrane, nego prilikom oduzimanja sadržaja. Veća je vjerojatnost da će maloj djeci sa socioemocionalnim problemima roditelji dati mobitel da bi se smirili. Utvrđeno je da regulacija emocija nije povezana s izloženošću televiziji kod djece u dobi od pet do 12 godina, ali se negativno povezuje sa zahtjevima za kupnjom nekih proizvoda i sukobima s roditeljima oko kupnje tih proizvoda (Rodić, Šimić- Šašić, 2020).

Drugo istraživačko pitanje glasilo je *Kakvo je mišljenje roditelja o utjecaju digitalnih tehnologija na ponašanje djeteta?* 90,6 % roditelja izjasnilo se da smatra da digitalne igre utječu na ponašanje njihovog djeteta i to na način da dijete imitira super junake, nema potrebu za igrom ili mu nedostaje socijalnih vještina. Primjećuju promjene u ponašanju njihovog djeteta nakon ili neposredno nakon igranja digitalnih igara. Smatraju da djeca postaju usamljenija, tromija i dovode se u opasnost od ovisnosti. Roditelji nisu primjetili pozitivne učinke na ponašanje djeteta. Istraživanja (Mares i Woodard, 2005; Wallenius i sur., 2007) pokazuju da djeca koja su izložena agresivnom ponašanju i agresivnim modelima kroz televizijske programe pokazuju i više agresivnoga ponašanja, dok djeca koja su izložena prosocijalnim sadržajima pokazuju više pozitivnih ponašanja i stavova. Uz to, povezanost upotrebe uređaja i odnosa djece s vršnjacima i prijateljima pod utjecajem je individualnih osobina djece (npr. osobina ličnosti, socijalnih vještina, sklonosti samootkrivanju) (Perić, 2020).

80,2 % roditelja smatra da digitalni sadržaji utječu na djetetove socijalne vještine. Smatraju da se djeca ne druže dovoljno s vršnjacima jer im je ekran privlačniji od potrebe za igrom. Izjašnjavaju se u većoj mjeri da je dijete zakinuto za usvajanje socijalnih vještina. Manji postotak roditelja (14,4 %) izjašnjava se da digitalni sadržaji ne utječu na socijalne vještine njihovog djeteta jer smatraju da sve ovisi koliko je dijete vremena koristi uređaje. 96 % roditelja smatra da je njihovo dijete izloženo riziku ako provodi previše vremena ispred mobilnih uređaja, a 86,8 % roditelja iskazuje zabrinutost za sadržaje koji su dostupni djetetu. Rizik kojem je dijete izloženo povezuju sa sadržajima koji su djetetu dostupni. Smatraju da su djetetu dostupni agresivni i nasilni sadržaji koji se potkradu unatoč kontroli.

65,7 % roditelja slaže se s tvrdnjom *Provođenje vremena ispred ekrana će utjecati na obrazovanje djeteta*, 19,7 % roditelja ne slaže se s ovom tvrdnjom, ali ni ne negira, dok se 14,4 % roditelja ne slaže s ovom tvrdnjom. Perić i suradnici (2022) navode istraživanja (Devis-Devis i sur., 2012; Kautiainen i sur., 2005; LeBlanc i sur., 2015; Melkevik i sur., 2010) u kojima je pokazano da pretjerana upotreba „pametnih telefona „ dovodi do nižeg uspjeha u školi. Ako se uređaji koriste u manjoj mjeri mogu se povećati razne vještine i kognitivne sposobnosti, čime se poboljšava i akademski uspjeh.

Kao negativan učinak prekomjerne upotrebe digitalnih uređaja je nedostatak samokontrole (Perić i sur., 2022). 86,8 % roditelja slaže se s tvrdnjom *Zabrinuta/zabrinut sam zbog sadržaja koji su dostupni djeci*. 6,5 % roditelja ne slaže se s ovom tvrdnjom, dok 6,5 % roditelja ne iskazuje slaganje ni neslaganje s tvrdnjom. Roditelji se u dodiru s digitalnim medijima osjećaju razoružano. Svjesni su da su novi mediji zauzeli bitnu ulogu u odrastanju njihovog djeteta, ali boje se medija i njihovog negativnog utjecaja na odrastanje djeteta. Stoga je medijsko opismenjavanje roditelja od velike važnosti, kako bi roditelji mogli uvesti djecu na pravilan način u svijet medija. Roditelji zbog neznanja odgoj za medije svode na zaštitu od negativnih utjecaja, a manje pažnje posvećuju kritičkom promišljanju (Đuran, Koprivnjak i Maček, 2018). 48 % roditelja izjasnilo se da na uređajima koje njihovo dijete koristi imaju postavljenu zaštitu, dok se 45,3 % roditelja izjasnilo da ne koriste zaštitu na uređajima koje dijete koristi. Ovi rezultati pokazuju da roditelji u velikom broju unatoč zabrinutosti za sadržaje koji su dostupni djetetu ne smatraju da trebaju zaštititi uređaje. Ovi rezultati su u skladu s istraživanjem autorica Šimić-Šašić i Rodić (2020) u kojem su sudjelovala djeca, odgojiteljice i roditelji, a gotovo polovica roditelja (48,23%) nije postavila ograničenje na uređaje koje dijete koristi. Neophodno je zaštititi najmlađu populaciju putem zakonske regulative, ali roditelji su ti koji bi trebali nadzirati u koju svrhu djeca koriste digitalne sadržaje. Porastom broja internetskih korisnika porastao je i broj cyber- kriminalaca i upravo taj zaključak navodi na stroža ograničenja prilikom korištenja, naročito od strane djece (Ružić, 2011). 80 % roditelja smatra da djeca unatoč opasnostima treba koristiti digitalne sadržaje, a kao primjere navode zabavne i edukativne sadržaje koji će pomoći djetetu u daljnjem obrazovanju. 18,4 % roditelja smatra da dijete ne bi trebalo imati nikakve digitalne sadržaje.

S obzirom na život u digitalnom dobu nije poželjno sprječavati upotrebu digitalnih sadržaja. Potrebno je provoditi daljnja istraživanja na temelju kojih će se moći planirati intervencije usmjerene na smanjenje negativnih učinaka upotrebe digitalne tehnologije. Kao krajnji cilj smatra se pružanje smjernica roditeljima i obitelji koji će se temeljiti na znanstvenim dokazima (Perić i sur. 2020).

## 7. Zaključak

Digitalni sadržaji sami po sebi nisu ni štetni ni korisni, ali ovisno o načinu upotrebe mogu postati i jedno i drugo. Iako se javnost i znanstveni krugovi najčešće bave štetnom stranom medija, oni mogu biti i koristan izvor informacija i zabave. O medijima je potrebno diskutirati, potrebno ih je poznavati i pravilno primjenjivati te se medijski opismenjivati. Opismenjavanje putem računala postaje jednako važno kao i opća pismenost. Od rane dobi djeca djeca uče na koji način uključiti računalo, obojati slike, pronaći informacije i komunicirati. S obzirom na dostupnost digitalnih sadržaja djeci rane i predškolske dobi neosporiv je njihov utjecaj na cjelokupni razvoj djeteta. Uz provođenje vremena pred ekranima veže se i sjedilački način života. S obzirom da se mozak kod djeteta razvija dok je ono u pokretu nameće se zaključak kako roditelji trebaju biti oprezni kada je u pitanju provođenje vremena pred ekranima.

Od posebne važnosti smatra se ograničenje od strane roditelja i nadzor nad sadržajima koje dijete pretražuje. Ukoliko dijete bez nadzora i ograničenja koristi digitalne sadržaje postoji mogućnost od lošeg utjecaja na intelektualni i psihološki razvoj što može dovesti do razvoja devijantnog ponašanja u životu. Stoga preduvjet digitalnog opismenjavanja djece je digitalna pismenost roditelja.

Alfa generacija obuhvaća rođene između 2010. i 2025. godine i predstavlja visoko digitalizirano društvo. Ova generacija odrasta vremenu brzog tehnološkog napretka što ima mnoge prednosti ali i negativne učinke na mentalno zdravlje, razvoj ovisnosti i socijalnu izolaciju. Pretjerano izlaganje digitalnim sadržajima može dovesti do veće sklonosti razvoja anksioznosti. Ključno je pružiti odgovarajuću podršku i edukaciju kako bi se djeca i mladi osnažili i suočili s utjecajem digitalnih sadržaja te razvili zdrave strategije prevladavanja izazova.

Ako uzmemo u obzir sve oblike utjecaja novih tehnologija na razvoj djeteta može se zaključiti da upotreba digitalnih sadržaja ima prednosti ako je primjerena, ciljana i ako je dodatak drugim sadržajima. Tehnologija ne bi smjela zamijeniti komunikaciju licem u lice, tradicionalne igre i aktivnosti na otvorenom.

## 8. Literatura

1. Arambašić, M., Debelić, I., Višević, S. (2023). Alfa generacija i mentalno zdravlje. *14. kongres Pedijatrijskog društva HUMS-a – knjiga sažetaka*, 381- 385.
2. Anđelić, S., Čekerevac, Z., i Dragović, N. (2014). The impact of information technologies on preschool child development. *Croatian Journal of Education: Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, 16(1), 259-287. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/file/178261> ( Datum pristupa: 10. 11. 2023.)
3. Bilić, V., Gjučić, D., i Kirinić, G. (2010). Mogući učinci igranja računalnih igrica i videoigara na djecu i adolescente. *Napredak: Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju*, 151(2), 195-213. Dostupno na : <https://hrcak.srce.hr/file/123286> ( Datum pristupa 08.11.2023.)
4. Brčić, I. (2020). Utjecaj video igara na djecu. *In Medias Res*, 9(17), 2669-2684.
5. Burić, J. (2008). Burić, J. (2008). Medijsko izvješćivanje o suicidu maloljetnika. *MediAnali: međunarodni znanstveni časopis za pitanja medija, novinarstva, masovnog komuniciranja i odnosa s javnostima*, 2(4), 209-214. Dostupno: <https://hrcak.srce.hr/file/61761> ( Datum pristupa 12.11. 2023.)
6. Comey, J. (2014). Going dark: Are technology, privacy, and public safety on a collision course?. *US Department of Justice*.
7. Ciboci, L., Kanižaj, I., Labaš, D. (2021) Mediji i djeca predškolske dobi – priručnik za odgojitelje u dječjim vrtićima.
8. Ciboci, L., Kanižaj, I. (2011). Kako je nasilje preko medija ušlo u naše domove. Utjecaji, učinci i posljedice nasilja na djecu i mlade, 11-34, u: Ciboci, L., Kanižaj, I., Labaš, D. (ur.) *Djeca medija: od marginalizacije do senzacije*. Zagreb: Matica hrvatska
9. Čakmazović, A. (2021). Medijska pismenost za najmlađe. *Multimedijski priručnik za djecu predškolske i rane školske dobi. Savez društava „Naša djeca “Hrvatske. Učiteljski fakultet, Zagreb, Sveučilište u Zagrebu*.
10. Dasović Rakijašić, D., Tomić, V. (2018). Digitalne tehnologije u planiranju kurikuluma. *Carnet. Zagreb: Hrvatska akademska i istraživačka mreža–CARNET*.
11. Đuran, A., Koprivnjak, D., & Maček, N. (2019). Utjecaj medija i uloga odraslih na odgoj i obrazovanje djece predškolske i rane školske dobi. *Communication Management Review*, 4(01), 270-283. <https://hrcak.srce.hr/223682> ( Datum pristupa: 20.11.2023.)



12. Fistrić, M. (2019). Utjecaj digitalizacije na generacijski jaz–od bejbibumersa do generacije *Z. Communication management review*, 4(01), 120-139. <https://hrcak.srce.hr/223656> (Datum pristupa: 22.11.2023).
13. Ilišin, V. (2003). Mediji u slobodnom vremenu djece i komunikacija o medijskim sadržajima. *Medijska istraživanja*, 9(2), 9-34. <https://hrcak.srce.hr/23306> ( Datum pristupa 18.11.2023).
14. Jurčić, D. (2017). Teorijske postavke o medijima–definicije, funkcije i utjecaj. *Mostariensia: časopis za društvene i humanističke znanosti*, 21(1), 127-136. <https://hrcak.srce.hr/190208> (Datum pristupa : 22.11.2023).
15. Jularić, M. (2022). Utjecaj medija na djecu rane i predškolske dobi- perspektive roditelja. *Život i škola: časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 68(1-2), 147-160. <https://hrcak.srce.hr/file/419179> (Datum pristupa 12.11.2023).
16. Kanižaj, I., i Ciboci, L. (2011). Kako je nasilje preko medija ušlo u naše domove-utjecaj učinci i posljedice nasilja u medijima na djecu i mlade. ( Datum pristupa 10.11.2023).
17. Knez Radolović, M., Renić, M. (2020) Djeca u digitalnom okruženju – vodič za roditelje predškolaraca.
18. Kralj, D. ( 2009) Izazovi roditeljstva- djeca i mobiteli. Poliklinika za zaštitu djece i mladih grada Zagreba. Dostupno na: <https://www.poliklinika-djeca.hr/za-roditelje/izazoviroditeljstva/djeca-i-mobiteli/>
19. Kuterovac-Jagodić, G., Štulhofer, A., i Lebedina-Manzoni, M. (2016). Preporuke za zaštitu djece i sigurno korištenje elektroničkih medija. Zagreb: Agencija za elektroničke medije.
20. Ličanin, B. (2023). Utjecaj digitalne tehnologije na mentalno i tjelesno zdravlje adolescenata (Doctoral dissertation, University of Pula. Faculty of Natural Sciences).
21. Matković, R. i Vejmelka, L. (2022). Online aktivnosti, e-učenje i roditeljska uloga kod osnovnoškolaca za vrijeme pandemije COVID -19. *Medijske studije*, 13 (25), 3-26. Dostupno na: <https://doi.org/10.20901/ms.13.25.1> (Datum pristupa 22.11.2023).
22. Mandarić, V. (2012). Novi mediji i rizično ponašanje djece i mladih. *Bogoslovska smotra*, 82(1), 131-149. <https://hrcak.srce.hr/79236> ( Datum pristupa : 11.11.2023).
23. Mlinarević, V. (2004). Dijete i televizija. *Rastimo zajedno-zbornik radova. Osijek: Visoka učiteljska škola. Str, 39, 45.*
24. Nikodem, K., Mirošević, J. K., i Nikodem, S. B. (2014). Internet i svakodnevne obaveze djece. Analiza povezanosti korištenja interneta i svakodnevnih obaveza zagrebačkih

- osnovnoškolaca. *Socijalna ekologija: časopis za ekološku misao i sociologijska istraživanja okoline*, 23(3), 211-236. Dostupno na : <https://hrcak.srce.hr/137657> (Datum pristupa: 30.10.2023).
25. Nadrljanski, M., Nadrljanski, Đ., Bilić, M. (2007). Digitalni mediji u obrazovanju. *INFuture2007: Digital Information and Heritage*, 527-537.
26. Pantić, I. (2021). Roditeljstvo u digitalnom okruženju. *Susreti pedagoga Nacionalni naučni skup: Vaspitanje i obrazovanje u digitalnom okruženju, Beograd Zbornik radova*, 63-67.
27. Pašica, A., i Turza-Bogdan, T. (2020). O medijima i govorno-jezičnome razvoju djece s roditeljskog motrišta. *Hrvatski: časopis za teoriju i praksu nastave hrvatskoga jezika, književnosti, govornoga i pismenoga izražavanja te medijske kulture*, 18(1-2), 73-92. Dostupno na : <https://hrcak.srce.hr/260971> (Datum pristupa:13.11.2023).
28. Puharić, Z., Badrov, T., i Puharić, F. (2020). GLOW KIDS Nove tehnologije i djeca 21. stoljeća. *Bjelovarski učitelj: časopis za odgoj i obrazovanje*, 25(1-3), 82-87.
29. Robotić, P. (2015). Zamke virtualnog svijeta: zaštita djece i mladih na internetu i prevencija ovisnosti. *Journal of Applied Health Sciences= Časopis za primijenjene zdravstvene znanosti*, 1(2), 81-96. Dostupno na : <https://hrcak.srce.hr/file/240160> (Datum pristupa: 14.11.2023).
30. Ružić, N. (2011). Zaštita djece na Internetu. *Nova prisutnost: časopis za intelektualna i duhovna pitanja*, 9(1), 155-169.
31. Šego, J. (2009). Utjecaj okoline na govorno-komunikacijsku kompetenciju djece; jezične igre kao poticaj dječjem govornom razvoju. *Govor*, 26(2),119-149. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/165964> ( Datum pristupa: 30.10.2023).
32. Šimić Šašić, S., i Rodić, M. (2021). Korelati korištenja medija kod djece predškolske dobi. *Nova prisutnost: časopis za intelektualna i duhovna pitanja*, 19(1), 167-181. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/clanak/368850> (Datum pristupa 10.11.2023).
33. Tolić, M. (2009). Temeljni pojmovi suvremene medijske pedagogije. *Život i škola: časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 55(22), 97-103. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/47431> (Datum pristupa 23.11.2023)
34. Varga, V., Žulec, A., Bodrožić Selak, M. i Merkaš, M. (2022). The relationship of children's smartphone use with well-being and school achievement. *Radovi Zavoda za znanstveni rad Varaždin*, 33, 207-243. Dostupno na : <https://dizbi.hazu.hr/a/?pr=iiif.v.a&id=25719> (Datum pristupa: 22.11.2023).

## Sažetak

Mediji predstavljaju sastavni dio života odraslih osoba, a u sve većoj mjeri njima se koriste i djeca. Gotovo je nemoguće zamisliti dijete rane i predškolske dobi koje nije svakodnevno izloženo nekoj vrsti digitalnih uređaja. Promjena okoline u kojoj djeca odrastaju vezana je uz digitalne sadržaje i predstavlja značajan izazov roditeljima i stručnjacima koji imaju zadatak zaštititi i usmjeravati dijete u virtualnom svijetu. Primjena digitalnih sadržaja pruža različite mogućnosti poput zabave, razvijanja kompetencija, učenja, pronalaska informacija do stvaranja ovisnosti i izlaganja opasnostima virtualnog svijeta. Utjecaj digitalnih tehnologija ovisit će o sadržajima koje dijete konzumira i vremenu koje provodi koristeći digitalne sadržaje. U empirijskom dijelu prikazano je istraživanje, provedeno putem upitnika među roditeljima djece rane i predškolske dobi. Rezultati pokazuju da dijete provede u prosjeku 1,2 sata dnevno koristeći digitalne uređaje. Roditelji ( 90,2 %) smatra da digitalni sadržaji utječu na ponašanje njihovog djeteta ali njih 45,3 % izjašnjava se da ne koristi zaštitu na uređajima na kojima dijete pregledava digitalne sadržaje. Roditelji su dužni voditi računa o digitalnoj pismenosti djece, educirati se o utjecajima digitalnih tehnologija koje imaju na dijete te ih zaštititi od potencijalno štetnih sadržaja. Djecu ne možemo izolirati od digitalnih sadržaja, a pozitivni učinci medija mogu se iskoristiti u svrhu njihovog cjelovitog razvoja.

Ključne riječi: mediji, digitalni sadržaji, roditelji, digitalna pismenost, štetni sadržaji, pozitivni učinci

## **Summary**

The media are an integral part of the lives of adults, and they are increasingly used by children as well. It is almost impossible to imagine a child of early and preschool age who is not exposed to some kind of digital devices on a daily basis. The change in the environment in which children grow up is related to digital content and represents a significant challenge for parents and experts who have the task of protecting and guiding children in the virtual world. The use of digital content provides various opportunities such as entertainment, developing competences, learning, finding information, up to the creation of addictions and exposure to the dangers of the virtual world. The impact of digital technologies will depend on the content the child consumes and the time spent using digital content. In the empirical part, research is presented, conducted through a questionnaire among parents of children of early and preschool age. The results show that a child spends an average of 1.2 hours a day using digital devices. Parents (90.2%) believe that digital content affects their child's behavior, but 45.3% of them declare that they do not use protection on the devices on which the child views digital content. Parents are obliged to take care of children's digital literacy, educate themselves about the effects of digital technologies on children and protect them from potentially harmful content. We cannot isolate children from digital content, and the positive effects of the media can be used for the purpose of their complete development.

Keywords: media, digital content, parents, digital literacy, harmful content, positive effects

SVEUČILIŠTE U SPLITU  
FILOZOFSKI FAKULTET

### **IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI**

kojom ja Nevena Tadić, kao pristupnik/pristupnica za stjecanje zvanja magistra/magistrice Ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja, izjavljujem da je ovaj diplomski rad rezultat isključivo mojega vlastitoga rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskoga rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranoga rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga diplomskoga rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Split, 11. travnja, 2024.

Potpis

*Nevena Tadić*

**Izjava o pohrani i objavi ocjenskog rada**  
(završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada - podcrtajte odgovarajuće)

Student/ica: Nevena Tadić

Naslov rada: Utjecaj digitalnih sadržaja na ponašanje djeteta

Znanstveno područje i polje: Društvene znanosti, posebna pedagogija

Vrsta rada: Diplomski rad

Mentor/ica rada (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):  
doc. dr. sc. Suzana Tomaš

Komentor/ica rada (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):

---

Članovi povjerenstva (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):

doc. dr. sc. Toni Maglica

asistentica Iskra Tomić Kaselj

doc. dr. sc. Suzana Tomaš

Ovom izjavom potvrđujem da sam autor/autorica predanog ocjenskog rada (završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada - zaokružite odgovarajuće) i da sadržaj njegove elektroničke inačice u potpunosti odgovara sadržaju obranjenog i nakon obrane uređenog rada.

Kao autor izjavljujem da se slažem da se moj ocjenski rad, bez naknade, trajno javno objavi u otvorenom pristupu u Digitalnom repozitoriju Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Splitu i repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama *Zakona o visokom obrazovanju i znanstvenoj djelatnosti* (NN br. 119/22)).

Split, 11.travnja, 2024.

Potpis studenta/studentice: Nevena Tadić

Napomena:

U slučaju potrebe ograničavanja pristupa ocjenskom radu sukladno odredbama Zakona o autorskom pravu i srodnim pravima (111/21), podnosi se obrazloženi zahtjev dekanici Filozofskog fakulteta u Splitu.