

Moderne tehnologije i rizična ponašanja djece i mladih

Kapitanović, Lucija

Undergraduate thesis / Završni rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Law / Sveučilište u Zagrebu, Pravni fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:199:833117>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-15**



Repository / Repozitorij:

[Repository Faculty of Law University of Zagreb](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
PRAVNI FAKULTET
STUDIJSKI CENTAR SOCIJALNOG RADA

Lucija Kapitanović

MODERNE TEHNOLOGIJE I RIZIČNA PONAŠANJA
DJECE I MLADIH

ZAVRŠNI RAD

Zagreb, 2021.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
PRAVNI FAKULTET
STUDIJSKI CENTAR SOCIJALNOG RADA

Lucija Kapitanović

MODERNE TEHNOLOGIJE I RIZIČNA PONAŠANJA
DJECE I MLADIH

ZAVRŠNI RAD

Mentorica: dr.sc. Nika Sušac

Zagreb, 2021.

Sadržaj

1. Uvod	1
2. Problemi u ponašanju djece i mladih	2
3. Moderne tehnologije	5
4. Televizija i rizična ponašanja djece i mladih.....	8
4.1. Televizija i nasilje	8
4.2. Televizija i rizična seksualna ponašanja.....	10
4.3. Televizija i sredstva ovisnosti.....	12
5. Videoigre i rizična ponašanja djece i mladih.....	14
5.1. Videoigre i nasilje	16
5.2. Ovisnost o videoigrama.....	18
6. Internet i rizična ponašanja djece i mladih	19
6.1. Elektroničko nasilje.....	20
6.2. Internet i rizična seksualna ponašanja	22
6.3. Internet i ovisnosti.....	24
7. Uloga socijalnog rada.....	27
8. Zaključak	28
9. Literatura	30

Moderne tehnologije i rizična ponašanja djece i mladih

Sažetak:

Rizična ponašanja djece i mladih učestala su pojava, kako za djecu predškolske i školske dobi, tako posebno i za razdoblje adolescencije. Rizična ponašanja mladih mogu se povezati i s medijskim sadržajima koji im se pružaju putem različitih modernih tehnologija, čiji je potencijalni učinak na ponašanje djece i mladih u današnje vrijeme velik. Takve tehnologije uključuju videoigre, televiziju, računala i mobilne uređaje koji omogućuju pristup internetu i različitim medijskim sadržajima. Iako tehnologije danas omogućuju brojne aktivnosti i donose niz pozitivnih učinaka na svakodnevni život pojedinca, bitno je usmjeriti se i na njihove rizične aspekte. Upravo su ti potencijalni negativni učinci tehnologija na ponašanje djece i mladih konkretno definirani i potkrepljeni brojnim spoznajama i istraživanjima u ovom radu.

Ključne riječi: rizična seksualna ponašanja, nasilje, videoigre, televizija, Internet

Modern technologies and risk behaviours of children and youth

Abstract:

Risk behaviours of children and youth are a frequent occurrence, both for children of preschool and school age, and especially for the period of adolescence. Risk behaviours of young people can also be related to the media content provided to them through various modern technologies, whose potential impact on the behaviour of children and youth today is great. Such technologies include video games, TV, computers and mobile phones that provide access to the Internet and a variety of media content. Although technologies today enable numerous activities and bring a number of positive effects on the daily life, it is important to focus on their risky aspects as well. It is these potential negative effects of technology on the behaviour of children and youth that are defined and supported by numerous findings and studies in this paper.

Key words: risk sexual behaviour, violence, video games, television, Internet

Izjava o autorstvu rada

Ovime potvrđujem da sam osobno napisala rad:

Moderne tehnologije i rizična ponašanja djece i mladih

i da sam njegova autorica.

Svi dijelovi rada, nalazi ili ideje koje su u radu citirane ili se temelje na drugim izvorima (bilo da su u pitanju mrežni izvori, udžbenici, knjige, znanstveni, stručni ili popularni članci) u radu su jasno označeni kao takvi te adekvatno navedeni u popisu literature.

Ime i prezime: Lucija Kapitanović

Datum: 23.09.2021.

1. Uvod

Razvoj modernih tehnologija, kao i sam tehnološki napredak, omogućio je veću dostupnost brojnih sadržaja i podataka. Tehnologije danas imaju značajnu ulogu u životu djece i mladih jer pružaju niz edukativnih, informativnih i zabavnih sadržaja, no problem nastaje kada utrošeno vrijeme pred TV ekranima, računalima i videoigrama prijeđe granicu prihvatljivog ili očekivanog (Robotić, 2015.). Obzirom da roditelji danas manje vremena provode s djecom, manje ih podučavaju i manje na njih prenose vlastite vrijednosti, moguće je tvrditi kako su tehnologije danas jednim dijelom odgajateljima mlađih generacija (Ciboci i Kanižaj, 2011.). Tehnologije omogućuju pristup raznim sadržajima koji mogu biti izvor korisnih i kvalitetnih informacija, no putem tehnologija se pružaju i neprimjereni sadržaji koji mogu biti štetni za razvoj i ponašanje djece i mladih, što može rezultirati pojavom rizičnih ponašanja (Đuranović i Klasnić, 2016.). Govoreći o rizičnim ponašanjima, treba naglasiti da su ona povezana s brojnim rizičnim čimbenicima koji povećavaju vjerojatnost pojave rizičnog ponašanja. U ovom aspektu moguće je izdvojiti na primjer nedovoljan nadzor roditelja (Mihić i Bašić, 2008.), koji onda potencijalno može dovesti do pretjerane izloženosti djeteta televizijskim ekranima, računalima, mobitelima ili pak videoigrama. Brojna istraživanja koja će ovim radom biti prikazana upućuju na to da prevelika izloženost spomenutim tehnologijama može doprinijeti razvoju rizičnih ponašanja djece i mladih, od kojih su najučestalija rizična seksualna ponašanja, nasilna i agresivna ponašanja, zlouporaba alkohola i droga te ovisnosti. Treba također istaknuti kako su djeca danas izložena visokoj razini nasilja koje se pruža putem medija, a isto tako je bitno naglasiti kako se te razine učestalo povisuju (Bilić, 2010.). Slijedom toga, zabrinutost znanstvenika obzirom na ovu temu je poprilično opravdana.

Iako dosadašnje spoznaje ističu brojne pozitivne i negativne učinke tehnologija, ovaj rad bit će usmjeren prvenstveno na prikaz aspekata tehnologija koji mogu biti rizični čimbenici za razvoj i ponašanje djece i mladih. Na samom početku biti će detaljnije analizirani i objašnjeni različiti oblici društveno neprihvatljivih ponašanja od kojih će ključno mjesto zauzeti rizična ponašanja djece i mladih. Zatim će detaljnije biti objašnjen

pojam modernih tehnologija, nakon čega slijedi prikaz ključnih spoznaja i istraživanja o povezanosti različitih oblika modernih tehnologija i rizičnih ponašanja djece i mladih, uz usmjeravanje na televiziju, videoigre, mobilne uređaje i računala koji omogućavaju pristup internetu, društvenim mrežama i brojnim web stranicama. Ovim radom biti će obuhvaćena predškolska, školska i adolescentska populacija.

2. Problemi u ponašanju djece i mladih

„Djeca i mladi u riziku“ sve je češći pojam kojim se koriste stručnjaci različitih pomažućih profesija kada govore o djeci i mladima koji ispoljavaju određene oblike problema u ponašanju (Ricijaš i sur., 2010.). Kada se govori o problemima u ponašanju najpoznatija je klasifikacija na dvije skupine pa stoga razlikujemo eksternalizirane i internalizirane probleme u ponašanju (Mihic i Bašić, 2008.). Internalizirani problemi odnose se na pretjerano kontrolirana ponašanja koja osoba usmjerava prema samome sebi, a obuhvaćaju ponašanja poput depresivnosti, lijenosti, anksioznosti i sl. (Maglica i Džanko, 2016.). S druge strane, eksternalizirana ponašanja odnose se na nedovoljno kontrolirana ponašanja koja osoba usmjerava prema svojoj okolini poput prkosa, agresivnosti, nametljivosti, bježanja i sl. (Ricijaš i sur., 2010.).

Obzirom na probleme u ponašanju, važno je istaknuti pojam društveno neprihvatljivih ponašanja koji uključuje različite oblike ponašanja. Furlan i suradnici (2005.) navode kako su društveno neprihvatljiva ponašanja sva ona koja nisu u skladu s društvenim normama, a obuhvaćaju devijantna, antisocijalna, delinkventna i rizična ponašanja te poremećaje u ponašanju. Devijantnost, odnosno pojam društvenih devijacija, je šira kategorija u odnosu na pojam kriminaliteta, a podrazumijeva sva „ponašanja protivna društvenim normama ili očekivanjima, koja značajno ugrožavaju dijelove društva, izazivaju društveno negodovanje, osudu, kaznu ili neprijateljstvo“ (Bašić i sur., 2004.:7). Antisocijalno ponašanje označava svako ponašanje kojim dolazi do kršenja normi i koje rezultira štetnim posljedicama za socijalnu okolinu (Petz, 1992., prema Šincek, 2007.). Delinkventno

ponašanje označava kršenje zakona nekog društva koje se može kretati od sitnih krađa i uništavanja imovine pa sve do onih težih oblika, kao što su prijetnje oružjem, silovanja, fizički napadi i slično (Lacković-Grgin, 2006.). Poremećaji u ponašanju odnose se na sva ponašanja koja predstavljaju posrednu ili neposrednu opasnu, ugrožavajuću i štetnu situaciju za samo dijete, ali i za njegovu okolinu. Radi se o ponašanjima koja zahtijevaju intervenciju i stručnu pomoć bez koje osoba ne može samostalno savladati teškoće, a izrazito ju je bitno pružiti jer u suprotnom takva ponašanja uzrokuju nepovoljan razvoj djeteta u budućnosti. Pri opisivanju pojma poremećaji u ponašanju iz psihijatrijske perspektive učestalo se koristi i pojam eksternalni poremećaj, kojeg karakterizira nedovoljno kontrolirano ponašanje (Bašić i sur., 2004.). Pojam rizičnih ponašanja moguće je definirati kao svako ponašanje koje povećava vjerojatnost pojave neželjenog rezultata te koje ima brojne negativne posljedice, ne samo na osobu koja iskazuje takvo ponašanje, već i na njezinu okolinu. Karakteristika rizičnih ponašanja odnosi se i na to da ona često mogu rezultirati razvojem poremećaja u ponašanju (Ricijaš i sur., 2010.). Rezultati studija rizičnih ponašanja ukazali na postojanje najčešćih oblika rizičnih ponašanja djece i mladih u čiju skupinu spadaju zloupotreba alkohola i/ili droga, rano stupanje u spolne odnose, napuštanje škole/problemi u školi, delinkvencija, nasilje i vršnjačko nasilje (Bašić i sur., 2004.).

Obzirom na ponašanja djece i mladih, moguće je izdvojiti četiri kategorije „rizičnosti“: vrlo visoka, visoka, srednja i niska razina (Drayfoos, 1997., prema Bašić i sur., 2004.). Vrlo visoka razina rizika obuhvaća djecu i mlade koji iskazuju veći broj problema u ponašanju. Spomenuti problemi u ponašanju odnose se na napuštanje škole, upotrebu teških droga, prekomjerno pušenje, neodgovorna seksualna ponašanja, počinjenje kaznenog djela ili boravak u maloljetničkom zatvoru (Drayfoos, 1997., prema Bašić i sur., 2004.). Visoka razina obuhvaća djecu i mlade koji iskazuju slična ponašanja kao oni unutar skupine visoko rizičnih ponašanja, no razlika je u smanjenoj učestalosti. Unutar ove skupine djeca i mladi iskazuju dva do tri navedena ponašanja (Drayfoos, 1997., prema Bašić i sur., 2004.). Srednja razina uključuje djecu i mlade koji su počinili minimalna kaznena djela i kod kojih je prisutno povremeno korištenje lakih droga i odgovorno

seksualno ponašanje. Najčešće su jednu godinu izvan školskog sustava. Bitna karakteristika djece i mladih unutar ove kategorije je što iskazuju samo jedno od navedenih ponašanja (Drayfoos, 1997., prema Bašić i sur., 2004.). Niska razina rizika odnosi se na djecu i mlade koji ne iskazuju delinkventno ponašanje, ne koriste alkohol ni drogu pa je obzirom na to rizik od negativnih posljedica minimalan (Drayfoos, 1997., prema Bašić i sur., 2004.).

Uz pojam problema u ponašanju usko se veže i pojam rizičnih i zaštitnih čimbenika. Zaštitni čimbenici su oni koji štite osobu od negativnih posljedica uslijed izloženosti riziku. Smanjuju utjecaj samog rizika i utječu na način na koji će osoba odgovoriti na rizik (Bašić i sur., 2004.). Rizični čimbenici odnose se na sve one događaje koji povećavaju vjerojatnost pojave gore navedeni oblici problema u ponašanju (Franc i sur., 2008.). Rizične čimbenike moguće je razvrstati u tri skupine pa slijedom toga razlikujemo individualne i obiteljske čimbenike te čimbenike u okruženju. U skupinu individualnih čimbenika moguće je svrstati na primjer impulzivnost, slabu kontrolu ponašanja, nedostatak pažnje, manjak empatije i osjećaja krivnje te sklonost traženju uzbuđenja. S druge strane, obiteljski čimbenici odnose se na stresne obiteljske događaje, nizak socioekonomski status, neodgovorno roditeljstvo, neadekvatan nadzor i nekonzistentan odgoj, nasilje u obitelji, konflikte roditelja i slično. Na samom kraju, čimbenici u okruženju, među kojima je obzirom na temu rada ključno istaknuti medije i tehnologiju, uključuju još i negativne životne okolnosti, neprihvatanje od strane vršnjaka, nasilno ponašanje u susjedstvu, učestalo pokazivanje moći drugih osoba u okruženju itd. (Stormont, 2002., prema Mihić i Bašić, 2008.).

3. Moderne tehnologije

Upotreba modernih tehnologija sve je veća u životu pojedinca, a ukoliko se pozornost usmjeri ka djeci i mladima, može se reći kako su danas tehnologije jedan od ključnih čimbenika socijalizacije. Kada se govori o modernim tehnologijama, govori se o pojmu koji uključuje različite vrste i oblike uređaja i tehnologija, poput računala, televizora, mobilnih uređaja, igračih konzola, videoigara, interneta i društvenih mreža putem kojih se otvara pristup različitim sadržajima (Robotić, 2015.). Važno je istaknuti kako tehnologija otvara brojne mogućnosti za učenje i komuniciranje te kako djeca i mladi ovim putem stječu informatičku pismenost, koja je u današnje vrijeme prijeko potrebna. Brojne su prednosti korištenja navedenih tehnologija. Prvenstveno, one omogućuju brz i lagan pristup informacijama, izvor su zabave, omogućuju nesmetanu i laku komunikaciju bez obzira gdje se nalazili, omogućuju razmjenu mišljenja i informacija te potiču kreativnost djece i mladih (Robotić, 2015.). O prednostima tehnologija bitno je progovoriti i iz konteksta online nastave. Obzirom na novonastale situacije koje su otežale pa i onemogućile svakodnevno pohađanje škola i fakulteta, tehnologije su ipak osigurale da se nastava održi te da brojni učenici, ali i studenti uspješno završe još jednu akademsku godinu.

Iako je slijedom napisanog moguće zaključiti kako tehnologije istovremeno pružaju zabavu, edukaciju i komunikaciju, nužno je istaknuti i postojeće negativne strane. Tu prvenstveno treba spomenuti kako sadržaji koji se pružaju putem navedenih tehnologija oblikuju identitet i životni stil korisnika, slijedom čega tehnologije mogu manipulativno djelovati na samog korisnika. To zapravo znači da ponašanje likova u različitim filmovima, igricama ili reklamama podsvjesno oblikuje ponašanje i identitet korisnika u stvarnom životu (Labaš, 2009.). Također, negativan aspekt tehnologija je i sama količina vremena provedena pred ekranima, a obzirom da djeca pretjerano i nekontrolirano koriste ekrane, to ponekad može rezultirati i različitim zdravstvenim problemima, poput problema s vidom i pretilosti. Nadalje, masovnim korištenjem tehnologija djeca i mladi se isključuju iz društvenog života te se povlače u virtualni svijet televizije, interneta i videoigara što

može rezultirati razvojem ovisnosti o videoigrama ili internetu (Robotić, 2015.). Isto tako, pretjeranim korištenjem ekrana, od televizijskih pa do mobilnih, oblikuje se ponašanje djece na temelju onoga što vide i čuju (Mužić, 2014.). Obzirom na to, pažnja javnosti, ali i samih znanstvenika usmjerena je prema sadržajima koji se pružaju putem televizije, filma, računalnih igara i interneta (Bilić, 2010.). Nadalje, problem tehnologija su nasilni i pornografski sadržaji koji mogu negativno djelovati na razvoj djece, njihovo ponašanje i razmišljanje (Mužić, 2014.). Upravo zbog takve izloženosti visokoj razini medijskog nasilja, povećana je zabrinutost zbog porasta nasilja u stvarnom životu djece i mladih, ali također raste zabrinutost i zbog porasta elektroničkog vršnjačkog nasilja. Isto tako, o negativnim stranama tehnologije pisao je i Kojčić (2012.), koji se usmjerio na obrazovni aspekt djece i mladih te naveo kako su mobiteli često prijetnja izvođenju nastave jer učestalo ometaju koncentraciju učenika, ali i samih nastavnika. Također, bitno je istaknuti kako je učestalo stajalište korisnika da gledanjem i korištenjem različitih ekrana dolazi do stjecanja veće količine znanja, no zapravo je suprotno, ovim putem ga stječu znatno manje, a kao razlog tome navodi se kako korištenje ekrana smanjuje razmišljanje o prezentiranom sadržaju i može negativno djelovati na misaoni razvoj (Mužić, 2014.).

Vezano za korištenje modernih tehnologija, u današnjoj literaturi česta je upotreba pojma *Screen Time* koji označava vrijeme koje djeca i adolescenti provode u korištenju televizora, mobitela, računala, igraćih konzola i slično (Alepr, 2014., prema Roje Đapić i sur., 2020.). Količina vremena utrošenog pred ekranima danas je neizmjereno velika pa je moguće definirati kako su ekrani zapravo postali središnja komponenta svakodnevnog života djece i mladih (Pate i sur., 2011.). Iako tehnologije omogućuju jednostavan pristup informacijama, bitno je istaknuti kako je višesatno korištenje ekrana štetno za ljudski organizam. Upravo zbog same štetnosti tehnologija, Svjetska zdravstvena organizacija iznijela je brojne preporuke vezane za korištenje tehnologija kod djece i mladih. Temeljem preporuka, djeca do druge godine života uopće ne bi trebala koristiti ekrane, a ukoliko ih koriste, to bi se trebalo odvijati uz prisutnost roditelja. Predškolska djeca, u dobi od 3 do 5 godina, ekrane bi trebala koristiti maksimalno 1 sat dnevno, za dob od 6 do 10 godina preporučeno je maksimalno 1,5 sat dnevno, dok je za djecu od 11 do 13 godina

preporučeno najviše 2 sata dnevno. Bitno je istaknuti kako u ovom životnom razdoblju tehnologije ne bi trebale biti uređaji pomoću kojih roditelji popunjavaju vrijeme koje je namijenjeno zajedničkoj igri s djetetom, već to isto vrijeme treba biti ispunjeno zajedničkim sadržajem, učenjem i čitanjem (WHO, 2019.).

Obzirom da je već spomenuto kako djeca i mladi uče na temelju onoga što vide i čuju putem sadržaja koji se pruža preko različitih ekrana, u ovom dijelu će također biti prikazana i objašnjena jedna od glavnih teorija koje se bave ovom problematikom – teorija socijalnog učenja. Navedena teorija ističe kako na ponašanje pojedinca aktivno utječu osobine pojedinca, ali i njegova okolina. Veliku ulogu pritom imaju modeli, odnosno osobe s kojima se pojedinac poistovjećuje i koje mu predstavljaju uzor (Valković, 2010.). U sklopu ove teorije bitno je spomenuti A. Banduru koji je definirao kako djeca promatrajući ponašanje drugih i opažajući posljedice konkretnog ponašanja, usvajaju ili odbacuju to specifično ponašanje (Klarin, 2017.). Radi se o imitiranju onih modela koji imaju poželjne i privlačne osobine, poput snage, izgleda ili popularnosti (Sokač, 2014.). Na taj način funkcioniraju i sami ekrani putem kojih djeca vide ponašanje likova i njihove posljedice na temelju kojih onda donose odluke o prihvatanju ili neprihvatanju takvog ponašanja. Konkretno, televizija, kao i brojne računalne i videoigre, nude modele ponašanja u kojima se brojni likovi i junaci služe nasiljem kako bi postigli željeni cilj pa obzirom na to spomenute tehnologije mogu biti poticatelj nasilja u stvarnom životu djece i mladih (Valković, 2010.). Isto tako, ukoliko televizijski likovi kroz filmove, spotove ili reklame konzumiraju alkohol, povećana je vjerojatnost da će i djeca alkohol doživljavati kao nešto društveno prihvatljivo (Lemish, 2015.).

Obzirom na napisano, moguće je zaključiti kako tehnologije imaju brojne pozitivne aspekte putem kojih djeca razvijaju svoja znanja i vještine, međutim bitno je naglasiti i usmjeriti se i na postojeće negativne aspekte. Iako tehnologije mogu biti pozitivan faktor prilikom odgoja i odrastanja djece, jako je važno istaknuti kako je potrebno kontrolirati vrijeme koje djeca provode pred ekranima. Također, bitno je usmjeriti se i na sam sadržaj koji se nudi na različitim ekranima i internetskim stranicama, obzirom da je na temelju

teorije socijalnog učenja vidljivo kako djeca i mladi uče i usvajaju ponašanja televizijskih, računalnih i internetskih junaka. Područja života u kojima je vidljiv potencijalan utjecaj tehnologije na živote djece i mladih su brojna te uključuju i njihovo samopoimanje i sliku o sebi, hobije i načine provođenja slobodnog vremena, percepciju okoline i svijeta uopće, kao i brojne druge aspekte života. U ovom radu fokus će biti na rizičnim ponašanjima mladih vezanim uz nasilje, rizična seksualna ponašanja i ovisnosti.

4. Televizija i rizična ponašanja djece i mladih

O tome koliko vremena djeca i mladi provode ispred televizijskih ekrana svjedoče podaci brojnih istraživanja. Jedno od takvih je istraživanje Rideout i suradnika (2010.) koji su došli do podatka kako djeca i mladi provedu dnevno više od 7 i pol sati ispred televizijskih ekrana, a ukoliko se uzme u obzir paralelno korištenje nekog drugog uređaja tijekom gledanja televizije, brojka se pomiče na više od 10 sati dnevno. Ovom tematikom bavila se i Poliklinika za zaštitu djece i mladih Grada Zagreba, čiji su djelatnici tijekom 2017. proveli istraživanje na uzorku djece predškolske dobi. Rezultati su prikazali kako postoji velika zasićenost ekranima u kućanstvima ispitivanog uzorka, što je očekivano obzirom da 80% predškolske djece živi u kućanstvu s pet do šest različitih vrsta ekrana (Roje Đapić i sur., 2020.). U kućanstvima su zastupljeni mobiteli, televizori, tableti, računala/laptopi te igraće konzole, od kojih je kod djece predškolske dobi najviše zastupljeno gledanje televizijskih ekrana. Obzirom da su postojeći radovi usmjereni ka povezanosti televizijskog sadržaja s određenim oblicima rizičnih ponašanja djece i mladih, u nastavku će biti pobliže opisana ta područja.

4.1. Televizija i nasilje

Djeca i mladi danas su često izloženi stvarnom nasilju koje se emitira u vijestima i brojnim dokumentarnim emisijama. Prikazivanjem takvih scena, djeca često precjenjuju ozbiljnost nasilja i kriminala u stvarnom životu (Smith i Wilson, 2002.). Uz to, prisutnost nasilnog

sadržaja vidljiva je i u raznim filmskim scenama koje u današnje vrijeme vrlo često prikazuju barem jedan zločin, ubojstvo ili zlostavljanje. Kod mlađe djece, izloženost takvim sadržajima povezana je s pojavom uznemirenosti zbog prikazanih slika nasilja, dok se kod starije djece češće pojavljuje strah da se ono prikazano na vijestima ne proširi na njihov život (Bilić, 2010.). Također, nasilnim sadržajima obiluju i različite zabavne glazbene emisije i spotovi, koji su također povezani s pojavom agresivnih misli i neprijateljskih osjećaja (Anderson i sur., 2003.).

Nasilnim televizijskim sadržajima i njihovom povezanošću s nasilnim ponašanjem djece i mladih bavio se i Mandarić (2012.) koji je istaknuo kako su djeca i mladi neprestano izloženi scenama verbalnog i fizičkog nasilja te donio tri ključna zaključka. Prvi zaključak odnosi se na postojanje povezanosti između nasilnih televizijskih scena i pojave agresivnosti koja se očituje u tome da mladi u nasilju vide rješenje za vlastite konflikte situacije. Na taj način, gledanjem nasilnih načina rješavanja vršnjačkih sukoba, dijete može isti takav scenarij primijeniti u stvarnoj konfliktnoj situaciji (Anderson i sur, 2003.). U ovom kontekstu potrebno je spomenuti i kognitivne učinke nasilja koji se kroz gledanje nasilnih sadržaja manifestiraju kroz učenje obrazaca ponašanja i njihovu primjenu u stvarnom životu. Općenito, djeca i mladi lakše uče i prihvaćaju one nasilne sadržaje kod kojih počinitelj nije kažnjen za svoje postupke (Ciboci i Kanižaj, 2011.). Drugi zaključak tiče se toga da pretjerana izloženost nasilnim sadržajima pridonosi tome da djeca i mladi postaju neosjetljivi na nasilje koje se odvija u stvarnom životu. Kod njih dolazi do smanjenja bihevioralnih i emocionalnih reakcija na nasilje jer se televizijskim scenama ne prikazuje stvarna patnja žrtava, što dovodi do snižene empatije (Bilić i sur., 2012.). U posljednjem zaključku, Mandarić (2012.) upućuje na pojam *Mean World Syndrome*, koji se može definirati kao sindrom nasilničkog svijeta, a označava kako djeca i mladi koji su izloženi gledanju nasilnih scena mogu doživljavati visok stupanj opasnosti i nasilja u stvarnom okruženju.

Izlaganje nasilnim sadržajima može prouzrokovati kratkoročne posljedice koje se pojavljuju odmah nakon izlaganja sadržaju, ali i dugoročne posljedice koje se pojavljuju

tek nakon izlaganja većem broju nasilnih sadržaja (Ciboci i Kanižaj, 2011.). Sve navedeno upućuje na postojanje povezanost između izloženosti nasilnim televizijskim scenama te nasilnog i agresivnog ponašanja djece i mladih. Takav fenomen da djeca gledanjem televizijskog nasilja zapravo uče i primjenjivati nasilje u stvarnom životu naziva se još i pasivno promatranje medijskog nasilja (Bilić, 2010.).

U kontekstu medijskog izvještavanja putem televizijskih reklama, vijesti i emisija nužno je istaknuti i Wertherov učinak. Radi se o fenomenu koji se veže uz glavnog lika Goetheovog romana, Werthera, koji na kraju romana čini samoubojstvo (Valković, 2010.). Spomenuti fenomen često se naziva još i zaraza samoubojstvom, a opisuje se kao pojava u kojoj podložni pojedinci imitiraju osobe koje su si samostalno oduzele život (Jamieson i sur., 2003.). Smatra se kako je sama identifikacija gledatelja s osobom koja je počinila suicid usko povezana s osobinama poput dobi, spola, sličnosti životne situacije, ali i načina na koji je samoubojstvo medijski prikazano (Valković, 2010.). Slijedom toga, bitno je istaknuti kako je pretjerano iznošenje detalja samoubojstva putem televizijskih ekrana povezano s povećanom imitacijom takvog ponašanja od strane ranjivijih pojedinaca (Chandra i sur., 2014.). Mandarić (2012.) ističe kako uvijek nakon medijskog prikazivanja scena i podataka koji se tiču ubojstava i samoubojstava ujedno slijedi i njihov porast. Slične zaključke utvrdio je i Gould (2001.) koji navodi kako je učestalija imitacija samoubojstava uvijek povezana s većom količinom medijskog izvještavanja. Obzirom na napisano, moguće je tvrditi kako prikazivanje nasilnih scena ubojstava i samoubojstava putem televizijskih ekrana može biti okidač za takav čin u stvarnom životu pojedinca. Zbog toga je jako bitno o ovoj problematici educirati prvenstveno televizijske producente, ali i same roditelje koji bi onda trebali svoju pozornost usmjeriti ka sadržajima kojima su izložena njihova djeca.

4.2. Televizija i rizična seksualna ponašanja

Obzirom na temu seksualnosti, na samom početku bitno je spomenuti postojeće razlike između mladića i djevojaka. Mladići u prvi spolni odnos najčešće stupaju s vršnjakinjama

i to ranije u odnosu na djevojke, koje pak u prvi spolni odnos stupaju najčešće sa starijim partnerom (Hodžić, 2003.). Obzirom na napisano, dob stupanja u prvi spolni odnos kod djevojaka najčešće iznosi 16 ili 17 godina, za razliku od mladića kod kojih se dob kreće između 13 i 18 godina (Petani i Vulin, 2018.). Dok djevojke ističu kako im je prilikom spolnog odnosa bitno ostvariti emocionalnu bliskost s partnerom u okviru ozbiljnije veze, mladići češće traže avanturu i čin uzbuđenja (Lacković-Grgin, 2006). Upravo ova razlika koja je vidljiva u percepciji seksualnih odnosa između djevojaka i mladića učestalo se povezuje sa stereotipnim rodnim ulogama. Na primjer, muški seksualni identitet često se povezuje s iniciranjem seksualnih aktivnosti koje mladići usmjeravaju na vlastito zadovoljstvo, bez pretjeranog uključivanja emocija (Hodžić, 2003).

Govoreći o povezanosti televizijskih medija i rizičnog seksualnog ponašanja, pažnja javnosti najčešće se usmjerava prema adolescentima. Kao razlog tome navodi se kako su adolescenti ugrožena skupina kada je riječ o seksualnim sadržajima koji se pružaju putem televizijskih kanala jer su im izloženi u razdoblju koje karakterizira oblikovanje rodnih uloga, seksualnih stavova i ponašanja (Gruber i Thau, 2003.). Adolescenti putem ovakvih medijskih sadržaja stvaraju vlastitu percepciju o seksualnoj aktivnosti, formiraju očekivanja od seksualnih odnosa koja su najčešće nerealna, stječu općenite informacije o seksualnom ponašanju te oblikuju iskrivljen doživljaj vlastite seksualnosti (Huterer i Nagy, 2019.). Asekun-Olarinmoye i suradnici (2014.) čak ističu kako je gledanje seksualnih materijala povezano s pojavom većeg broja seksualnih partnera kod adolescenata. Takav fenomen naziva se još i *hook up* kultura koju obilježava što veći broj partnera za seksualne odnose u kojima nema obveze ni osjećaja (Zloković i Vrcelj, 2010.). Bitno je naglasiti kako u ovom razdoblju adolescenti nemaju dovoljno razvijene kognitivne vještine koje su im potrebne za kritičko analiziranje medijskih poruka i sadržaja na temelju kojih donose odluke o vlastitim aktivnostima (Gruber i Thau, 2003.). Slijedom napisanog, seksualni televizijski sadržaji često se povezuju s pojavom rizičnog seksualnog ponašanja adolescenata, a o njihovoj zastupljenosti govore Collins i suradnici (2017.) koji ističu kako 75% programa na televizijskim ekranima koji se prikazuju u udarno vrijeme sadrže seksualni sadržaj, a samo 14% spominje rizik ili odgovorne

seksualne aktivnosti. Upravo tu pretjeranu izloženost seksualnim sadržajima Raffauff (2006.) smatra negativnom jer, uz to što u mladoj osobi izaziva nesigurnost, nudi i nerealističnu sliku svijeta. Potrebno je također istaknuti kako je adolescentska seksualnost u hrvatskom kontekstu obilježena izrazito tradicionalnim i konzervativnim stavovima prema rodu i seksualnosti (Hodžić, 2003). Teme poput spolnog odgoja, kontracepcijskih sredstava ili sprječavanja neželjene trudnoće nisu dovoljno aktualne u školama te im se ne pridaje dovoljno pažnje (Štulhofer i Hodžić, 2003.). Upravo zbog toga, adolescenti o seksualnom odgoju i aktivnostima saznaju više putem televizijskih i ostalih ekrana, a obzirom da takvi sadržaji ne pružaju dovoljno kvalitetnih informacija, pojavljuje se problem rane seksualne aktivnosti i preuranjenog seksualnog ponašanja, neželjene trudnoće i spolno prenosivih bolesti (Zloković i Vrcelj, 2010.). Ipak, treba napomenuti kako seksualni televizijski sadržaj ne djeluje jednako na sve adolescente jer uvijek postoje i oni koji će o viđenom kritički promisliti te se istome i oduprijeti (Brown, 2000.).

Obzirom na napisano, moguće je zaključiti kako su mladi, prvenstveno adolescenti, ugrožena skupina u odnosu na seksualni sadržaj koji se nudi putem televizijskih ekrana. Jako je bitno usmjeriti brojne stručnjake, od učitelja, liječnika pa sve do roditelja, na pojam spolnog odgoja kako bi se djeci i mladima omogućio što širi pristup kvalitetnim i točnim informacijama. Također, poželjno je i da se mediji usmjere na prikazivanje rizika i negativnih posljedica rizičnog seksualnog ponašanja te da slijedom toga djeluju kao dobar seksualni edukator (Collins i sur., 2011.)

4.3. Televizija i sredstva ovisnosti

Na samom početku ovog poglavlja potrebno je istaknuti nekoliko podataka koji su općenito vezani za konzumiranje alkohola i psihoaktivnih tvari kod mladih. Ukoliko se pozornost usmjeri ka istraživanjima u Hrvatskoj, rezultati upućuju na to da mladi za alkoholom posežu već u dobi između 12 i 14 godina (Zloković i Vrcelj, 2010.). Obzirom da se radi o životnom razdoblju kojeg karakterizira nezrelost, mladi se redovito odlučuju na eksperimentiranje s različitim sredstvima ovisnosti pa je tu uz alkohol bitno istaknuti i

ostale psihoaktivne tvari (Nikčević-Milković, 2016.). Kod mladih je sve učestalija pojava pod nazivom politoksikomanija koju karakterizira istovremeno konzumiranje više različitih psihoaktivnih tvari (alkohol, kanabinoide, opijati, hipnotici) u svrhu dokazivanja zrelosti i odraslosti. Također, službeni podaci ističu i razvoj trenda *binge drinking* kojemu je glavni cilj napiti se što brže pa slijedom toga mladi u roku od pola sata konzumiraju do pola litre žestokog alkoholnog pića (Zloković i Vrčelj, 2010.). Nekontrolirano konzumiranje alkohola postalo je sastavni dio mladenačkih slavlja, pa čak i onih koji se odvijaju u okviru obrazovanja poput norijade ili ekskurzije (Mandarić, 2012.). Obzirom na napisano, moguće je zaključiti kako je konzumiranje prvenstveno alkohola, a zatim i ostalih psihoaktivnih tvari normalizirano u svijetu mladih. Ako ovome nadodamo još i televizijske sadržaje koji prikazuju i reklamiraju konzumiranje spomenutih sredstava, situacija postaje i više nego zabrinjavajuća, a to područje bit će obuhvaćeno ovim poglavljem.

Elmore i suradnici (2017.) su istražujući ovo područje ustanovili kako postoji povezanost između prikazivanja alkohola, duhanskih proizvoda i droga putem televizijskih ekrana s konzumiranjem istih u stvarnom životu adolescenata. Brojni TV spotovi, filmovi i reklamni materijali obiluju sadržajem koji uključuje duhanske proizvode i alkoholna pića, temeljem kojih se povećava njihova potražnja i prodaja. Problem se očituje u tome što su žrtve takvih sadržaja učestalo djeca i adolescenti (Ivanović, 2013.). O tome koliko je istaknuta populacija izložena spomenutim sadržajima govori i istraživanje s hrvatskim učenicima sedmih i osmih razreda osnovnih škola te prvih razreda srednjih škola, koji navode kako učestalo viđaju konzumiranje duhanskih proizvoda u filmovima i videozapisima (Mayer i sur., 2017.). Kao primjer povećane konzumacije alkoholnog pića zbog televizijskog prikazivanja moguće je istaknuti pivo. Ono je općenito društveno prihvaćeno i često se i ne doživljava kao konzumiranje alkoholnog pića te je pivo prehrambeni proizvod koji se svakodnevno reklamira na televiziji i to naročito za vrijeme sportskih događanja koje mladi prate. Upravo je opisana izloženost povezana s povećanom konzumacijom pića (Nikčević-Milković, 2016.). Još jedan element kojeg je potrebno istaknuti u ovom području je činjenica da su na televizijskim sadržajima ovakvog

tipa uvijek prikazane privlačne osobe, poput glumaca, pjevača i sportaša. U takvim situacijama mladi se često identificiraju i imitiraju ponašanje slavnih i poznatih pa pribjegavaju konzumiranju reklamiranog. Ista stvar je vidljiva i obzirom na konzumiranje narkotika jer brojni filmovi i serije obiluju kriminalom i drogama koji se ne prikazuju u negativnom kontekstu, već s dozom humora i empatije (Ivanović, 2013.). Slične spoznaje ustanovili su Lepušić i Radović-Radovčić (2013.) govoreći kako mladi ne mogu dobiti uvid u stvarnu opasnost rizičnog ponašanja upravo zbog toga što su rizična ponašanja u medijima prikazana u pozitivnom kontekstu s minimalnim negativnim posljedicama. Još jedna opasnost leži u tome da djeca i mladi gledajući programe ovakvih sadržaja mogu razviti mišljenje o tome kako je konzumacija alkohola i psihoaktivnih tvari povezana s bogatstvom i uspjehom te kako se radi o ponašanju koje je društveno prihvatljivo (Gunter i Gunter, 2020.).

Iako se na televiziji mogu pronaći sadržaji koji ističu podatke vezane o štetnosti alkohola i duhanskih proizvoda te bolestima i ovisnostima koje se razvijaju konzumacijom spomenutog, važno je istaknuti kako je takvih informacija jako malo. Većina ovakvog sadržaja povezana je s eksperimentiranjem i isprobavanjem od strane mladih jer izloženost takvim reklamama povećava njihovu konzumaciju (Gunter i Gunter, 2020.). Obzirom da je odrastanje u takvom okruženju povezano s konzumiranjem spomenutih sredstava i prije nego li je mladima to zakonski dozvoljeno, potrebno je s educiranjem o štetnosti i posljedicama započeti u što ranijoj dobi, odnosno u osnovnoj školi (Nikčević-Milković, 2016.).

5. Videoigre i rizična ponašanja djece i mladih

Govoreći o videoigramama najčešća pitanja koja se postavljaju su stvaraju li videoigre ovisnost, dovode li do društvene izolacije, na koji način su povezane sa školskim uspjehom te povećavaju li razinu sklonosti prema nasilju (Haramija i sur., 2020.). Ukoliko proučimo rezultate istraživanja koji govore o zastupljenosti igračih konzola, vidljivo je

kako su igraće konzole zastupljene u 80% kućanstava s malom djecom u SAD-u, dok je u Hrvatskoj njihova zastupljenost ispod 40% (Vandewateer i sur., 2007., prema Roje Đapić i sur., 2020.). Unatoč tim podacima i dalje postoji zabrinutost zbog pretjeranog korištenja i igranja videoigara te njihove povezanosti s ponašanjem i funkcioniranjem djece i mladih. Općenito je videoigre moguće podijeliti na komercijalne i edukativne. Komercijalne su namijenjene isključivo zabavi, dok edukativne pomažu u procesu učenja (Haramija i sur., 2020.). Prema istraživanju Bilić (2010.), koje je provedeno s učenicima sedmog i osmog razreda osnovnih škola, zabilježen je podatak kako čak 80,6% učenika igra video i računalne igre za zabavu, a najveći broj učenika provodi dva do tri sata dnevno igrajući igrice. Za usporedbu s rezultatima djece u SAD-u koja tjedno igraju igrice u prosjeku 13 sati (Gentile i sur., 2007., prema Bilić, 2010.), bitno je istaknuti kako sudionici spomenutog istraživanja tjedno igrice igraju u prosjeku oko 14 sati.

Kada se govori o povezanosti videoigara i rizičnih ponašanja djece i mladih mišljenja su podijeljena. Neki autori smatraju da one pozitivno djeluju na razvoj sposobnosti rješavanja problema, na komunikativnost i snalažljivost, dok drugi autori tvrde kako videoigre imaju negativan učinak na učenje djece i školski uspjeh (Haramija i sur., 2020.). Obzirom na školski uspjeh, navodi se kako je igranje videoigara povezano sa slabijim školskim uspjehom jer djeca vrijeme koje bi trebala provesti u obrazovnim aktivnostima, provode zabavljajući se digitalnim medijima i videoigramama (Gentile i sur., 2004.). Slabiji školski uspjeh povezan je s činjenicom da djeca koja igraju videoigre 30% manje vremena provode čitajući i 34% manje vremena pišući domaće zadaće u odnosu na djecu koja ne igraju videoigre (Cummings i Vandevater 2007., prema Haramija i sur., 2020.). Uz slabiji školski uspjeh veže se i neopravdano izostajanje s nastave (Rehbein i sur., 2010., prema Bilić i Ljubin Golub, 2011.), niži obrazovni status i lošije dostignuće u karijeri (Mihara i Higuchi, 2017.). Kao pozitivna strana videoigara navodi se to što zahtijevaju aktivnu uključenost pojedinca i usredotočenost na konkretan problem, no s druge strane uz zanemarivanje obveza i mogućnost stvaranja ovisnosti, često štete fizičkom i psihičkom zdravlju (Haramija i sur., 2020.). Međutim, ono oko čega se svi autori slažu je da je igranje videoigara sve više zastupljeno u životu adolescenata, a o tome da su igrice puno više od

zabave govori primjer 15-godišnjaka koji je prijetio samoubojstvom nakon što su mu roditelji zabranili igranje (Ciboci i Kanižaj, 2011.). Obzirom da navedeni podaci i dosadašnja istraživanja ističu kako je igranje videoigara povezano s pojavom nasilnog ponašanja i ovisnosti, u naredna dva poglavlja bit će detaljnije obrađena ta područja.

5.1. Videoigre i nasilje

Igranje videoigara usko je povezano s pojmom aktivne uključenosti koja se očituje kroz interaktivno sudjelovanje djece i mladih. To u pravilu znači da djeca igrajući videoigre ne primaju pasivno informacije, već se interaktivno uključuju u zbivanja u virtualnoj sferi (Bilić, 2010.). Obzirom na vrstu videoigara, potrebno je istaknuti kako su one većinom natjecateljskog karaktera s većom količinom elemenata borbe (Fling i sur., 1992., prema Bilić i Ljubić Golub, 2011.) te kako se svode na upotrebu različitih oružja, borbu rukama ili na formiranje vojske koju se šalje na protivnika (Bilić i sur., 2010.). Do sličnih zaključaka došao je i Provenza (1991., prema Ciboci i Kanižaj, 2011.) koji je svojim istraživanjem ustanovio kako je od 47 analiziranih igara, čak 40 bilo ispunjeno nasilnim sadržajima. Takav zaključak ističu i Gentile i suradnici (2004.) koji navode kako 89% videoigara sadrži elemente nasilja. Slijedom napisanog, može se reći kako djeca kroz interaktivno sudjelovanje u navedenim igrama zapravo sudjeluju u kreiranju nasilja jer ih virtualno okruženje, u kojem se nasilje ne kažnjava, potiče na korištenje nasilja u stvarnom životu.

Ukoliko se proučavaju dugoročne posljedice izloženosti nasilju u video i računalnim igrama, brojni autori navode kako je izloženost nasilju povezana s razvojem agresivnih stavova i misli, ali i s manjom senzibiliziranošću na nasilje u stvarnom životu (Ciboci i Kanižaj, 2011.). Također, nasilne videoigre povezane su i s pojavom opravdavanja nasilja u stvarnosti (Goldstein, 2001., prema Bilić i sur., 2010.). Za spomenute fenomene potrebno je istaknuti i objasniti nekoliko ključnih pojmova koji objašnjavaju na koji su način nasilne videoigre povezane s nasiljem u stvarnom životu. Ti ključni pojmovi

obuhvaćaju identifikaciju, nagrađivanje, učenje ponavljanjem, cjelovitost i kontinuitet (Bilić, 2010.).

Identifikacija označava da su djeca u video i računalnim igrama aktivni sudionici koji odlučuju o ponašanju likova pa se time sami igrači identificiraju s likovima koje igraju. Tako snažna identifikacija povezana je s većom vjerojatnosti imitacije ponašanja, slijedom čega djeca mogu nasilje i postupke likova u virtualnom svijetu primjenjivati u stvarnom životu (Bilić, 2010.). Nagrađivanje je postupak koji je kroz video i računalne igre vidljiv kroz povratnu informaciju o napredovanju. Nasilno ponašanje se nagrađuje bodovima ili verbalnim porukama, što je često uvjet za nastavak igranja (Laniado i Pietra, 2005.). Obzirom da djeca više imitiraju ona ponašanja koja se nagrađuju, postoji strah od širenja takvog ponašanja iz virtualnog svijeta na stvarni život (Bilić, 2010.). Učenje ponavljanjem učinkovita je metoda koja je poželjna tijekom školovanja djece u svrhu pamćenja informacija ili postupaka, međutim u kontekstu učenja nasilja ovaj pojam ima negativno značenje. Naime, igranjem videoigara dolazi do ponavljanja agresivnog ponašanja kod djece, čime se povećavaju šanse za usvajanje takvog ponašanja (Bilić, 2010.). Funk i suradnici (2004., prema Bilić, 2010.) smatraju kako ponavljanje nasilja u imaginarnom svijetu tehnologija dovodi do promjena na kognitivnoj, emocionalnoj i ponašajnoj razini pojedinca. Cjelovitost, odnosno cjeloviti slijed agresivnih postupaka, uključuje brzo donošenje odluka i planiranje različitih agresivnih postupaka i akcija, a samim nepostupanjem na takav način u trenutku igranja raste mogućnost doživljavanja poraza. Posljednji pojam odnosi se na kontinuitet nasilja koji se odnosi na činjenicu da su djeca kroz videoigre ovakvog sadržaja učestalo izložena nasilju i nasilnim akcijama (Bilić, 2010.). Prethodno objašnjeni pojmovi rezultat su interaktivne uključenosti djece u igranje videoigara.

Posljedica videoigara na ponašanje djece svjesni su i sami roditelji. Problem je u tome što su roditelji generacija koja nema dovoljno znanja i vještina po pitanju tehnologija pa su uvijek djeca ta koja obrazuju roditelje i uče ih o tome kako tehnologije funkcioniraju. Slijedom toga pojavljuje se pitanje koliko je realno očekivati od roditelja da informiraju

svoje dijete o štetnim posljedicama videoigara kada su upravo djeca i mladi ti koji u ovom području imaju vodeću riječ. Roditelji bi se prvenstveno trebali usmjeriti na zajedničko igranje videoigara s djecom. Trebali bi zajedno s njima kritički raspravljati o sadržaju igara i na samom kraju, trebali bi uvesti određena pravila ponašanja, ali i zabrane igranja određenih igara (Ciboci i Kanižaj, 2011.).

5.2. Ovisnost o videoigrama

Ovisnost o videoigrama definira se kao njihova „prekomjerna ili kompulzivna uporaba“ (Haramija i sur., 2020.: 96), a često je povezana i sa socijalnom izolacijom djece i mladih. Potrebno je istaknuti dva elementa koja su usko povezana s razvojem ovisnosti. Prvi element vezan je uz prisutnost virtualne okoline u kojoj igrači mogu u potpunosti ostvariti svoje želje i potrebe, koje ponekad s teškoćama ostvaruju u stvarnom životu. Igrači virtualnu okolinu doživljavaju kao bijeg od realnosti i kao područje u kojem mogu postići dostignuća koja su im nedostižna u stvarnom životu. Drugi element je anonimnost temeljem koje igrači u potpunosti mogu isključiti potrebu za preuzimanjem odgovornosti. Anonimnost se u ovom slučaju smatra glavnim krivcem za pojavu antisocijalnog ponašanja i povezana je sa smanjenom samokontrolom igrača, koja doprinosi razvoju ovisnosti (Wei i sur., 2017.). Ukoliko ovisnost o videoigrama proučimo sa stajališta rizičnih čimbenika, pokazalo se kako djeca koja u ranijoj dobi započnu s igranjem imaju veće šanse za razvoj ovisnosti u odnosu na ostalu djecu. Također, u skupinu rizičnih faktora moguće je svrstati još i impulzivnost, usamljenost, postojeće problematično ponašanje, nisko samopouzdanje, nezadovoljstvo vlastitim životu te manju socijalnu uključenosti (Mihara i Higuchi, 2017.). Mladi koji pokazuju znakove ovisnosti o videoigrama češće iskazuju više fizičkih obračuna i više svađa s prijateljima, vršnjacima i učiteljima. Slijedom toga, ovisnost o videoigrama povezana je s problemima prilagodbe adolescenata koji se očituju kroz slabiji školski uspjeh, agresivno ponašanje i agresivne stavove (Hauge i Gentile, 2003., prema Bilić i Ljubin Golub, 2011.).

Potrebno je istaknuti kako se ovisnost o videoigrama ne može ustanoviti samo putem prekomjernog korištenja i igranja, već je potrebno postojanje najmanje pet kriterija da bi se uspostavila dijagnoza. Jedan od kriterija je preokupiranost koja označava da je igranje videoigara dominantna aktivnost u svakodnevnicu pojedinca. Uz preokupiranost, slijede simptomi sustezanja prilikom prekida igranja, gubitak interesa za ostale oblike zabave i hobije te razvoj tolerancije koja označava da osoba iz dana u dan provodi sve više vremena igrajući. Uz navedeno, potrebno je spomenuti i uzastopno igranje, obmanjivanje članova obitelji o duljini igranja te korištenje videoigara kako bi osoba izbjegla negativno raspoloženje (Petry i sur., 2014.). Na sam razvoj ovisnosti potrebno je preventivno djelovati, a ukoliko se ovisnost već razvila postoje određene tehnike ublažavanja simptoma. Prvenstveno je potrebno pažnju pojedinca usmjeriti ka nekim drugim aktivnostima i educirati pojedinca o problemima i posljedicama koje su povezane sa spomenutom ovisnošću. Jako važan faktor je i roditeljski nadzor putem kojeg roditelji trebaju ograničiti djetetovo vrijeme provedeno igrajući videoigre na način da ga postepeno smanjuju. Ponekad je također potrebno pažnju pojedinca usmjeriti i na troškove koji nastaju kupovinom različitih igrica i digitalne opreme (Xu i sur., 2012.).

6. Internet i rizična ponašanja djece i mladih

Pristup internetu danas je moguć putem mobilnih uređaja i računala koje, prema istraživanju Roje Đapić i suradnika (2020.), ima gotovo svako kućanstvo. Obzirom da internet danas ima sve veću ulogu u životu pojedinca, rizična ponašanja na internetu neizbježna su. Uz brojne prednosti koje internet pruža, potrebno je naglasiti postojanje negativnih elemenata, poput ugrožene i smanjene privatnosti i sigurnosti te raširenosti neprikladnih i uvredljivih sadržaja (Greenfield i Yan, 2006., prema Vejmelka i sur., 2017.). Istraživanje UNICEF-a u suradnji s Hrabrim telefonom pokazalo je kako se trećina djece između 10 i 11 godina svakodnevno koristi internetom, dok u dobi između 14 i 15 godina to čini većina (Robotić, 2015.). Podaci Državnog zavoda za statistiku za 2016.

godinu pokazali su kako 63% hrvatskih tinejdžera koristi internet za komunikaciju s prijateljima, a 61% za skidanje raznih sadržaja (Vejmelka i sur., 2017.).

Prilikom korištenja interneta bitno je istaknuti određena rizična ponašanja koja se odvijaju u virtualnom okruženju. Tako je za početak moguće istaknuti elektroničko nasilno ponašanje i rizična seksualna ponašanja koja su obuhvaćena pornografijom i sekstingom. Također, internet otvara mogućnost ka online kockanju i igranju ostalih igara koje potencijalno mogu prouzrokovati i nastanak ovisnosti. U znanstvenoj literaturi spominje se kako su internetske stranice koje prikazuju rizične sadržaje štetne za djecu i mlade upravo one pornografske stranice koje potiču neodgovorno seksualno ponašanje, stranice koje promoviraju klađenje i kockanje te stranice kojima se širi agresivnost i nacionalna netrpeljivost (Đuranović i Klasnić, 2016.). Obzirom da su spomenute teme učestala pojava u virtualnom svijetu, svaka od njih bit će zasebno obrađena.

6.1. Elektroničko nasilje

Neki autori elektroničko nasilničko ponašanje definiraju kao namjerno i učestalo nanošenje štete drugoj osobi putem računala, mobitela ili drugog električnog uređaja, dok pak drugi autori navode kako je elektroničko nasilje svako ponašanje koje se iskazuje putem tehnologija, a uključuje agresivne i neprijateljske poruke (Vejmelka i sur., 2017.). Slične stavove iznosi i Robotić (2015.) koja navodi kako se elektroničko nasilje provodi elektroničkom poštom, SMS i MMS porukama, web stranicama i društvenim mrežama u obliku tekstualnih ili slikovnih poruka, poziva ili videozapisa. Govoreći o uključenosti djece u elektronička nasilnička ponašanja, ključno je istaknuti nekoliko oblika. Najčešći oblik je uznemiravanje koje se opisuje kao slanje uvredljivih i uznemiravajućih poruka te objavljivanje istih na javnim mjestima. Drugi oblik odnosi se na prijetnje koje su putem interneta usmjerene drugoj osobi ili skupini. Treći oblik nasilničkog ponašanja uključuje širenje neistinitih i štetnih informacija s ciljem nanošenja štete nečijem ugledu. Bitno je istaknuti i grubo online sukobljavanje koje se pokreće slanjem uvredljivih i vulgarnih poruka. Sljedeći oblik odnosi se na isključivanje na internetu, a svodi se na zabranjivanje

osobama da pristupe određenim stranicama ili grupama na društvenim mrežama ili pak na isključivanje osobe s liste online prijatelja. Posljednji, ali jednako važan oblik je uhođenje na internetu koje se objašnjava kao učestalo i ponavljajuće slanje uznemirujućih i prijetećih poruka koje rezultiraju pojavom straha kod druge osobe (Willard, 2007., prema Strabić i Tokić Milaković, 2016.). Za većinu navedenih oblika virtualnog nasilja karakterističan je element doživljaja anonimnosti od strane počinitelja, zbog čega se često elektroničko nasilje smatra indirektnim oblikom nasilja koje se ne ostvaruje licem u lice (Beran i Li, 2007.) i zbog čega počinitelji mogu biti skloniji i nasilnijem ponašanju nego što bi to bili uživo. To također znači da mladi koji vrše nasilje nisu u mogućnosti vidjeti osobu kojoj nanose štetu, kao ni posljedice svog ponašanja, pa to često vodi ka emocionalnoj distanciranosti i manjku empatije (Ovejero i sur., 2015., prema Vejmelka i sur., 2017.). U ovom kontekstu bitno je istaknuti kako djeca koja počine elektroničko nasilje, a ostanu neotkrivena i ne suoče se s posljedicama takvog ponašanja imaju tendenciju prema nastavljaju takvog ponašanja (Slonje i sur., 2013.). Faktor anonimnosti bitan je i iz perspektive žrtve jer kada je dijete izloženo elektroničkom nasilju, ono jako teško može saznati zlostavlja li ga pojedinac ili više osoba te isto tako radi li se o poznatom ili nepoznatom počinitelju. U tom slučaju anonimnost povećava količinu emocionalnog stresa i negativno utječe na žrtvu (Strabić i Tokić Milaković, 2016.), a jednako djeluje i produljeno izlaganje nasilnom ponašanju jer je žrtva neprestano i cjelodnevno izložena nasilnim sadržajima koji su objavljeni na internetu.

Virtualno nasilje moguće je povezati i s nekim drugim elementima korištenja tehnologija. Tako na primjer Vejmelka i suradnici (2017.) ističu kako je učestalo provođenje vremena u online aktivnostima povezano s češćim sudjelovanjem u elektroničkom nasilju. Slične spoznaje utvrdila je i Poliklinika za zaštitu djece grada Zagreba provodeći istraživanje o ovoj problematici, temeljem kojeg su ustanovili kako su djeca s manjom kontrolom korištenja interneta sklonija činjenju elektroničkog nasilja (Robotić, 2015.). Neki autori pak elektroničko nasilje povezuju s učestalošću igranja online igara u kojima prevladava nasilni sadržaj. Slijedom toga, češće igranje online igara koje obiluju nasilnim sadržajem povezano je s učestalijim činjenjem i doživljavanjem elektroničkog nasilja među

adolescentima (Chang i sur., 2015.). To se objašnjava time da su online igre često povezane s povećanim sukobima adolescenata oko uspjeha i statusa pa često takvi sukobi mogu eskalirati i rezultirati pojavom elektroničkog nasilja (Liam i sur., 2013., prema Vejmelka i sur., 2017.). Također, istraživanje Vejmelke i suradnika (2017.) prikazuje kako postoji povezanost između slušanja glazbe i doživljavanja elektroničkog nasilja, što se objašnjava time da su glazbeni spotovi i tekstovi učestalo ispunjeni nasilnim porukama i scenama.

Unatoč svemu navedenom, elektroničkom nasilju se još uvijek ne pridaje dovoljno pozornosti. Obzirom da ono ne ostavlja vidljive, fizičke posljedice na pojedinca, ne pristupa mu se pravovremeno, a samu žrtvu se karakterizira kao preosjetljivu. Neki autori čak tvrde kako je elektroničko nasilje opasnije od nasilja koje se odvija u stvarnom životu jer je uz element anonimnosti napadača ključan faktor i publika (Slonje i sur., 2013.). Prilikom nasilja licem u lice promatrači mogu, ali i ne moraju postojati, no kada je riječ o elektroničkom nasilju, objavljeni sadržaji mogu biti opetovano pregledani u bilo kojem trenutku od strane brojnih drugih osoba (Heirman i Walrave, 2008.). Po pitanju ovakvog ponašanja djecu i mlade treba podučiti o tome kako je ponekad iznimno važno ukloniti objavljeni sadržaj te kako je svako maltretiranje putem interneta potrebno prijaviti u svrhu zaštite sebe i drugih (Robotić, 2015.).

6.2. Internet i rizična seksualna ponašanja

Internet pruža mogućnost pretraživanja različitih sadržaja i web stranica, tako da se u ovom kontekstu kao rizična aktivnost prvenstveno navodi pregledavanje pornografskog sadržaja (Vejmelka i sur., 2017.). Adolescenti kao razloge korištenja pornografije navode znatiželju, poboljšanje seksualnih odnosa i pritisak vršnjaka. Obzirom na dostupne seksualne sadržaje na internetu, jedno od istraživanja pokazalo je kako većina ispitanika smatra kako seksualni sadržaj doprinosi promjeni njihova ponašanja, kako u pozitivnom, tako i u negativnom smislu (Sefa i Adu, 2018.). To se u pravilu odnosi na činjenicu da putem interneta mladi mogu pristupiti brojnim informacijama koje ih zanimaju, a vezane

su za temu seksualnosti, no međutim te iste informacije ponekad nisu dovoljno pouzdane i povezane su s rizičnim seksualnim ponašanjem. Internet je danas prepun pornografskih sadržaja (Ružić, 2008.), a istraživanje Europske unije, koja je obuhvatilo uzorak djece u dobi od 9 do 16 godina na području sjevernoeuropskih zemalja, naglašava kako je 44% djece pretražujući web stranice naletjelo na pornografski sadržaj, dok ih je 25% primilo elektroničku poštu s pornografskim sadržajem (Hodak Kodžoman i sur., 2013.). Kada se govori o pornografskom sadržaju, često ga se povezuje s negativnim elementima. Štulhofer i suradnici (2007.) ističu kako je gledanje pornografskog sadržaja povezano s procjenjivanjem atraktivnosti partnera i s manjim zadovoljstvom seksualnim životom. Isto tako ističu kako postoji povezanost između proučavanja pornografskog sadržaja i prihvaćanja predbračnih seksualnih odnosa, manje sklonosti monogamiji, braku i roditeljstvu. Negativan element vidljiv je i prilikom proučavanja nasilne pornografije, koja je često povezana sa sklonošću primjene nasilnog seksualnog ponašanja u stvarnom životu (Brajdić Vuković i sur., 2013.).

Velika platforma za pojavu rizičnog seksualnog ponašanja su i društvene mreže, poput Facebooka i Instagrama, putem kojih mladi učestalo objavljuju seksualne sadržaje i gole fotografije (Collins i sur., 2017.). Društvene mreže također otvaraju prostor sekstingu, koji označava slanje, primanje i prosljeđivanje seksualnih sadržaja (Cookingham i Ryan, 2015.). Seksting se učestalo spominje i kao dio romantičnih ljubavnih odnosa prilikom kojeg djevojke i mladići međusobno razmjenjuju svoje gole fotografije (Collins i sur., 2017.). Slijedom toga, društvene mreže funkcioniraju kao mehanizam putem kojeg se ubrzano šire razni sadržaji. U ovom kontekstu bitno je usmjeriti se i na područje dječje pornografije, koja seksualni sadržaj veže uz djecu i maloljetne osobe. Izvori dječje pornografije na internetu su brojni, no jedan od učestalijih izvora predstavljaju pričaonice (eng. *chat rooms*) unutar kojih se, između zainteresiranih i registriranih korisnika, razmjenjuju seksualni podaci, informacije i sadržaji koji uključuju maloljetnike. Cookingham i Ryan (2015.) ističu kako opasnost u virtualnom svijetu predstavljaju odrasle osobe koje učestalo ucjenjuju maloljetnike u svrhu prikupljanja i distribuiranja većeg broja fotografija, a nerijetko zahtijevaju i nalaženje sa žrtvom. Izvori dječje

pornografije neprestano se povećavaju, a uz element anonimnosti korisnika treba istaknuti i dostupnost raznih tehnika pomoću kojih i osobe koje nemaju posebna znanja i vještina s lakoćom mogu izraditi i distribuirati nezakonit sadržaj (Derenčinović, 2003.). Bitno je istaknuti kako je razvoj tehnologije omogućio proizvodnju virtualne dječje pornografije koja se naziva još i pseudopornografija. Ono što ju karakterizira je to što, za razliku od stvarne dječje pornografije koja uključuje seksualno iskorištavanje djece i maloljetnika, pseudopornografija nastaje kao rezultat kompjutorski generiranih sadržaja (Derenčinović, 2003.).

Obzirom da djeca ponekad ni sama nisu svjesna opasnosti internetskih stranica koje pretražuju, jako je važno osvijestiti roditelje o opasnostima s kojima se susreću njihova djeca. Seksualni sadržaji se također i poput virusa i reklama mogu pojaviti tijekom pretraživanja web stranica koje i nisu povezane sa seksualnim sadržajima, što ponovno predstavlja opasnost za djecu i mlade. Slijedom napisanog potrebno je određene sadržaje zabraniti djeci te potaknuti roditelje na provođenje kontrole nad internetskim pretraživanjem djece. Uz educiranje roditelja potrebno je podučiti i maloljetne korisnike interneta o tome da svoje fotografije ne dijele s nepoznatim osobama, ali i o tome da putem društvenih mreža i chatova ne komuniciraju s osobama koje im nisu poznate (Ružić, 2008.).

6.3. Internet i ovisnosti

Ovo poglavlje usmjereno je na razvoj ovisnosti o internetu koja je u današnje vrijeme sve češća pojava u životu djece i mladih. Ovisnost o internetu definira se kao „stanje u kojem pojedinac gubi kontrolu nad upotrebom interneta te ga nastavlja rabiti prekomjerno, do točke u kojoj doživljava problematične ishode koji negativno utječu na njegov život“ (Young, 1996., prema Vejmelka i sur., 2017.: 60). Obzirom na negativne učinke Young (2007.) ističe kako je prevelika okupacija internetom povezana s manjim provođenjem vremena s obitelji, zanemarivanjem dnevnih obveza i rutina te povlačenjem iz socijalnih aktivnosti, prilikom čega dolazi do zanemarivanja prijatelja i suradnika. Ovisnost o

internetu učestalo se povezuje i sa zdravstvenim problemima, poput problema sa spavanjem i umora koji se pojavljuje zbog neispavanosti, padom imuniteta te problemima s leđima i očima (Jurman i sur., 2017.). Slične zaključke utvrdili su Miliša i Tolić (2010.) koji spominju psihološke i fizičke simptome ovisnosti. Dok u psihološke svrstavaju zanemarivanje socijalnih kontakata, iskrivljenu percepciju osobnih problema vezanih za internet, gubitak samokontrole i netoleranciju, fizički simptomi obuhvaćaju nedostatak sna, bolove u leđima, suhe i napete oči te promjene prehrambenih navika. Razvoj prekomjernog korištenja interneta povezuje se upravo s razdobljem kasnog djetinjstva i rane adolescencije, odnosno životnih razdoblja u kojima internet počinje služiti kao mehanizam za lakše suočavanje sa stresnim životnim situacijama, poput odlaska u školu, školskog uspjeha i slično (Kuss i sur., 2013.). Ovisnost o internetu moguće je podijeliti na nekoliko vrsta: ovisnost o društvenim mrežama poput Facebooka, Instagrama i Twittera, ovisnost o informacijama, prilikom čega osoba pretražuje razne portale s informativnim sadržajem, ovisnost o pornografskom sadržaju te ovisnost o online igrama i klađenju (Jurman i sur., 2017.). Obzirom da su društvene mreže spomenute u kontekstu nasilnog virtualnog ponašanja, a pornografski sadržaj u kontekstu rizičnog seksualnog ponašanja, u nastavku će biti više riječi o području online igara i klađenja, dok je ovisnost o informacijama u većoj mjeri raširena kod odraslih osoba koje nisu u fokusu ovog rada.

U području igranja online igara posebno područje predstavljaju online igre na sreću. Sama digitalizacija omogućila je veću ponudu online igara na sreću pa je tu ključno istaknuti kako internet obiluje online klađenjem i online kasinima koja su lako dostupna mladima (Šimović i sur., 2019.). Online kockanje naziva se još i cyber-kockanje, a definira se kao internetsko klađenje i igranje za novac. Opasnost online kockanja leži u tome što svaki maloljetnik može imati cyber kockarnicu u vlastitom domu jer je dovoljno imati pristup internetu i bankovnu karticu kojom se zna rukovati (Stanić, 2010.). Vejmelka i suradnika (2017.). ističu kako je upravo posjedovanje bankovne kartice element koji otežava online kockanje, no i dalje postoji zabrinutost jer mladi lako mogu pristupiti kreditnim karticama svojih roditelja. O tome koliko je ovo područje dostupno djeci i mladima govori podatak prema kojem 93% adolescenata iznosi stajalište kako maloljetnici bez većih poteškoća

moгу pristupiti online igrama na sreću (Ricijaš, 2020.). O tome također svjedoče i rezultati istraživanja Ricijaš i suradnika (2016.) koje je provedeno na uzorku od 2702 učenika srednjoškolskih programa unutar 7 gradova u Republici Hrvatskoj. Rezultati prikazuju kako je 73% srednjoškolaca barem jednom u životu isprobalo igre na sreću. Kod najvećeg dijela učenika bilježi se iskustvo sportskog klađenja i igranja lutrijskih igara. Motivi cyber-kockanja su brojni, uz znatiželju, laku pristupačnost i lakoću kockanja putem interneta treba istaknuti i očekivanje brze zarade te mogućnost skrivanja od roditelja (Stanić, 2010.). Potrebno je osvrnuti se i na negativne posljedice poput potencijalnog gubitka novca, zapuštanja školskih i ostalih obveza te stvaranja trajne navike igranja. Slijedom toga, igranje online igara na sreću povezano je i s razvojem ovisnosti o kockanju, koja se definira kao problematično ili patološko kockanje temeljem kojeg pojedinac ne može kontrolirati nagon za kockanjem. Patološko kockanje se kod muškaraca najčešće pojavljuje u ranoj adolescenciji, dok se kod žena javlja kasnije (Jerković i Kljaić Bukvić, 2021.). Već spomenutim istraživanjem Ricijaš i suradnika (2016.) utvrđeno je kako kod učenika postoji opasnost od razvoja ovisnosti koja se očituje u tome da 17% srednjoškolaca ima nisko do umjereno razvijene probleme, dok 13% zadovoljava kriterije za visoku razvijenost problema povezanih s kockanjem. O tome koliko je cyber-kockanje opasno govori i primjer srednjoškolca koji navodi kako učestalo odlazi na internet čim roditelji odu na spavanje i online kocka sve dok ima novca, a onda nenaspavan i iscrpljen odlazi u školu. Taj isti srednjoškolac to smatra „čistom zabavom“ (Stanić, 2010.). Na temelju navedenog moguće je tvrditi kako je postotak adolescenata koji su sudjelovali u igranju igara na sreću iznimno visok, a zabrinjavajući su i podaci koji govore o lakoj dostupnosti i prihvaćenosti online igara na sreću među ovom populacijom. Obzirom na to trebalo bi osvijestiti javnost, ali i stručnjake s ciljem osmišljavanja i provođenja preventivnih programa. Isto tako, ovu problematiku trebalo bi uvrstiti i u školske programe, kako bi se djeci što ranije i detaljnije približile posljedice ovakvog ponašanja.

7. Uloga socijalnog rada

Kada je riječ o rizičnim ponašanjima djece i mladih, socijalni radnici imaju značajnu ulogu u otkrivanju i prevenciji problema i poteškoća s kojima se djeca i mladi suočavaju. Kako navode Mihić i Bašić (2008.), poznavanje pojava je nužno kako bi se mogle osmisliti kvalitetne preventivne strategije, a upravo zbog toga je jedan od prioriteta zaštite djece i mladih u Republici Hrvatskoj sustavnije praćenje rizičnih ponašanja. Jedan od načina na koji se djeluje i prevenira rizično ponašanje djece i mladih je provedba radionica u vrtićima i školama, kako bi se djecu i roditelje informiralo o potencijalnim rizicima igranja online i videoigara, gledanja nasilnih i seksualnih sadržaja na televiziji, proučavanja internetskih web stranica i društvenih mreža i slično. Također, kroz radionice se djeci i mladima daje prilika da se izražavaju, a na taj način nastavnici i roditelji mogu lakše uočiti djetetove potrebe i poteškoće s kojima se susreće.

U ovom području socijalni radnici također mogu imati značajnu ulogu u radu s roditeljima, a i kroz suradnju sa školama. Ona se očituje u provedbi sastanaka nastavnika sa socijalnim radnikom kako bi međusobno podijelili svoja mišljenja o problemima djece i na taj način razmijenili znanja te zajedno došli do mogućih rješenja za prevenciju i rješavanje potencijalnih problema. Roditelje se treba usmjeriti na sadržaj koji se nudi na različitim ekranima i internetskim stranicama kako bi cijela zajednica bila povezanija – i dijete, i roditelji, i nastavnici, te kako bi se izbjegao nedovoljan nadzor roditelja nad takvim sadržajima.

Radionice za rješavanje sukoba bez nasilja, kao i radionice za razvijanje komunikacijskih vještina i socijalizaciju mogu se pokazati vrlo bitnima u prevenciji rizičnih ponašanja djece i mladih. U radu s djecom i mladima socijalni radnici skupljaju informacije iz različitih izvora, kako bi se stvorila cjelovita slika o problemima s kojima se djeca i mladi susreću. Te informacije se mogu steći odlaskom na teren, odnosno obilaskom djetetovog mjesta stanovanja, razgovorom s roditeljima, nastavnicima i školskim osobljem. Djeci i mladima, kao i njihovim roditeljima, na raspolaganju je dakako i savjetovanje koje može

pružiti podršku te osnažiti cjelokupni razvoj pojedinaca. U ovom kontekstu, savjetovanjem se djecu i mlade usmjerava prema stjecanju socijalnih vještina i razvoju zdravih stilova života, dok se samim roditeljima kroz savjetovanje pruža potpora u odgoju i usmjeravanju djece.

8. Zaključak

Tehnologije su danas toliko razvijene i prisutne u svakom kućanstvu da je jednostavno nemoguće ne primijetiti njihovu povezanost s ponašanjem i funkcioniranjem pojedinca. Isto tako, nemoguće ne zapaziti koliko vremena djeca i mladi provode ispred različitih ekrana, pogotovo u današnjem vremenu kada su odrasli prvenstveno usmjereni na vlastite probleme i poslove. Prvenstveno, govoreći o tehnologijama, potrebno se usmjeriti ka televizijskim ekranima koji putem filmova, crtića i reklama učestalo emitiraju različite medijske sadržaje koji su povezani s ponašanje djece i mladih, ali i s odlukama koje djeca donose. Obzirom da velika većina televizijskih programa emitira sadržaje koji uključuju i verbalno i fizičko nasilje, istraživanja ističu njihovu povezanost s agresivnim ponašanjem djece i mladih u stvarnom životu, koje je popraćeno i smanjenom osjetljivošću na nasilje. Jednake rezultate ističu i istraživanja koja su usmjerena na videoigre i internet koji također otvaraju put ka razvoju nasilja, kako u stvarnosti, tako i u virtualnom okruženju.

Televizijski ekrani usmjereni su i prema reklamiraju sadržaja koji uključuju konzumiranje alkohola i duhanskih proizvoda, što se također povezuje s povećanim konzumiranjem istoga u stvarnom životu djece i mladih. Internet, kao platforma kojoj je moguće pristupiti putem mobilnih uređaja i kompjutera također predstavlja opasnost za djecu i mlade obzirom na različite dostupne sadržaje koji se tiču pornografije i rizičnog seksualnog ponašanja. Obzirom da je pregledavanje pornografije i seksualnih sadržaja povezano sa stavovima mladih o seksualnim odnosima, isto može dovesti do toga da se oni u spolne odnose upuštaju rizično i nepromišljeno. Vidljivo je također kako internet otvara mogućnosti ka razvoju ovisnosti i igranju različitih igara na sreću, poput online kockanja.

Obzirom da je kockanje opasan fenomen koji može rezultirati i razvojem ovisnosti te doprinijeti pojavi negativnih psihičkih posljedica na pojedinca, bitno je roditelje usmjeriti prema sadržajima kojima pristupaju njihova djeca, kao i same stručnjake, poput nastavnika, liječnika i socijalnih radnika, u svrhu razvoja i osmišljavanja preventivnih, interaktivnih i zabavnih programa na ovu temu. Istraživanja i podaci koji su izneseni ovim radom upućuju na ozbiljne posljedice koje tehnologije mogu ostaviti na djecu i mlade te bi trebali biti upozorenje svima, a pogotovo roditeljima koji bi više svoje pažnje trebali posvetiti vremenu koje djeca provode ispred ekrana, ali i sadržajima kojima pristupaju putem različitih tehnologija.

9. Literatura

1. Anderson, C. A., Carnagey, N. L. i Eubanks, J. (2003). Exposure to violent media: The effects of songs with violent lyrics on aggressive thoughts and feelings. *Journal of personality and social psychology*, 84(5), 960.
2. Asekun-Olarinmoye, O. S., Asekun-Olarinmoye, E. O., Adebimpe, W. O. i Omisore, A. G. (2014). Effect of mass media and internet on sexual behavior of undergraduates in Osogbo metropolis, Southwestern Nigeria. *Adolescent health, medicin and therapeutics*, 5, 15.
3. Bašić, J., Koller-Trbović, N. i Uzelac, S. (2004). *Poremećaji u ponašanju i rizična ponašanja: pristupi i određenja*. Zagreb: Edukacijsko-rehabilitacijski fakultet.
4. Beran, T. i Li, Q. (2007). The relationship between cyberbullying and school bullying. *The Journal of Student Wellbeing*, 1(2), 16-33.
5. Bilić, V. (2010). Povezanosti medijskog nasilja s agresivnim ponašanjem prema vršnjacima. *Odgojne znanosti*, 12(2), 263-281.
6. Bilić, V. i Ljubin Golub, T. (2011). Patološko igranje videoigara: uloga spola, samopoštovanja i edukacijske sredine. *Hrvatska revija za rehabilitacijska istraživanja*, 47(2), 1-13.
7. Bilić, V., Buljan Flander, G. i Hrpka, H. (2012). *Nasilje nad djecom i među djecom*. Jastrebarsko: Naklada Slap
8. Bilić, V., Gjučić, D. i Kirinić, G. (2010). Moguć i učinci igranja računalnih igrice i videoigara na djecu i adolescente. *Napredak*, 151(2), 195-213.
9. Brajdić Vuković, M., Došen, K., Ghazzawi, L. i Tarokić, S. (2013). Može li pornografija pozitivno utjecati na žensku seksualnost? Utjecaj učestalog konzumiranja pornografije na spolni život mladih obrazovanih žena: kvalitativno istraživanje. *Revija za sociologiju*, 43(2), 133-158.
10. Brown, J. D. (2000). Adolescents' sexual media diets. *Journal of adolescent health*, 27(2), 35-40.

11. Chandra, P. S., Doraiswamy, P., Padmanabh, A. i Philip, M. (2014). Do newspaper reports of suicides comply with standard suicide reporting guidelines? A study from Bangalore, India. *International journal of social psychiatry*, 60(7), 687-694.
12. Chang, F. C., Chiu, C. H., Miao, N. F., Chen, P. H., Lee, C. M., Huang, T. F. i Pan, Y. C. (2015). Online gaming and risks predict cyberbullying perpetration and victimization in adolescents. *International journal of public health*, 60(2), 257-266.
13. Ciboci, L. i Kanižaj, I. (2011). Kako je nasilje preko medija ušlo u naše domove. U: L. Ciboci, I. Kanižaj i D. Labaš (ur.). *Utjecaj, učinci i posljedice nasilja u medijima na djecu i mlade* (str. 11-34). Zagreb: Matica hrvatska.
14. Collins, R. L., Martino, S. C., Elliott, M. N. i Miu, A. (2011). Relationships between adolescent sexual outcomes and exposure to sex in media: Robustness to propensity-based analysis. *Developmental psychology*, 47(2), 585.
15. Collins, R. L., Strasburger, V. C., Brown, J. D., Donnerstein, E., Lenhart, A. i Ward, L. M. (2017). Sexual media and childhood well-being and health. *Pediatrics*, 140(Supplement 2), 162-166.
16. Cookingham, L. M. i Ryan, G. L. (2015). The impact of social media on the sexual and social wellness of adolescents. *Journal of pediatric and adolescent gynecology*, 28(1), 2-5.
17. Derenčinović, D. (2003). Dječja pornografija na Internetu-o kažnjivosti posjedovanja i virtualnoj dječjoj pornografiji. *Hrvatski ljetopis za kazneno pravo i praksu*, 10(1), 3-25.
18. Đuranović, M. i Klasnić, I. (2016). Povezanost školskog uspjeha i rizičnih ponašanja srednjoškolaca na internetu. *Napredak: Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju*, 157(3), 263-281.
19. Elmore, K. C., Scull, T. M. i Kupersmidt, J. B. (2017). Media as a “super peer”: how adolescents interpret media messages predicts their perception of alcohol and tobacco use norms. *Journal of youth and adolescence*, 46(2), 376-387.
20. Franc, R., Sučić, I. i Šakić, V. (2008). Vrijednosti kao rizični i zaštitni čimbenici socijalizacije mladih. *Diacovensia: teološki prilozi*, 16(1-2), 135-146.

21. Furlan, I., Kljajić, S., Kolesarić, V., Krizmanić, M., Szabo, S. i Šverko, B. (2005). *Psihologijski rječnik*. Jastrebarsko: Naklada Slap
22. Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R. i 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.
23. Gould, M. S. (2001). Suicide and the media. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 932(1), 200-224.
24. Gruber, E. i Thau, H. (2003). Sexually related content on television and adolescents of color: Media theory, physiological development, and psychological impact. *Journal of Negro Education*, 72(4), 438-456.
25. Gunter, B. i Gunter, J. (2020). *Children and Television*. New York: Routledge.
26. Haramija, P., Njavro, Đ. i Vranešić, P. (2020). Videoigre i njihov utjecaj na uspjeh, sposobnosti i svjetonazor studenata. *Obnovljeni Život: časopis za filozofiju i religijske znanosti*, 75(1), 93-108.
27. Heirman, W. i Walrave, M. (2008). Assessing concerns and issues about the mediation of technology in cyberbullying. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 2(2), 1-12.
28. Hodak Kodžoman, I., Velki, T. i Cakić, L. (2013). Izloženost djece starije školske dobi elektroničkom nasilju. *Život i škola: časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 59(30), 110-127.
29. Huterer, N. i Nagy, A. (2019). Rizično seksualno ponašanje adolescenata. *Didaskalos: časopis Udruge studenata pedagogije Filozofskog fakulteta Osijek*, 3(3), 137-150.
30. Jamieson, P., Jamieson, K. H. i Romer, D. (2003). The responsible reporting of suicide in print journalism. *American Behavioral Scientist*, 46(12), 1643-1660.
31. Jerković, M. i Kljaić Bukvić, B. (2021). Adolescenti i igre na sreću. *Paediatrica Croatica*, 65(2), 83-89.
32. Jurman, J., Boričević Maršanić, V., Paradžik, L., Karapetrić Bolfan, L. i Javornik, S. (2017). Ovisnost o internetu i video igrama. *Socijalna psihijatrija*, 45(1), 36-42.
33. Klarin, M. (2017). Psihologija dječje igre. *Zadar: Sveučilište u Zadru*.

34. Kojčić, Z. (2012). Upotreba mobilnih tehnologija u nastavi. *Metodički ogledi: časopis za filozofiju odgoja*, 19(2), 101-109.
35. Kuss, D. J., Griffiths, M. D. i Binder, J. F. (2013). Internet addiction in students: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 959-966.
36. Labaš, D. (2009). Novi mediji-nove tehnologije-novi moral. *Zagreb: Hrvatski studiji Sveučilišta u Zagrebu*.
37. Lacković-Grgin, K. (2006). *Psihologija adolescencije*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
38. Laniado, N., i Pietra, G. (2005). *Naše dijete, videoigre, Internet i televizija*. Rijeka: Studio TiM.
39. Lemish, D. (2015). *Children and media: A global perspective*. West Sussex, UK: John Wiley & Sons.
40. Lepušić, D. i Radović-Radovčić, S. (2013). Alkohol–prediktor rizičnog seksualnog ponašanja među adolescentima. *Acta clinica Croatica*, 52(1), 3-8.
41. Maglica, T. i Džanko, P. (2016). Internalizirani problemi u ponašanju među splitskim srednjoškolcima. *Školski vjesnik: časopis za pedagogijsku teoriju i praksu*, 65(4), 559-585.
42. Mandarić, V. (2012). Novi mediji i rizično ponašanje djece i mladih. *Bogoslovska smotra*, 82(1), 131-149.
43. Mayer, D., Šimetin, I. P., Belavić, A. i Hemen, M. (2017). Svjetsko istraživanje o uporabi duhana u mladima. *Zagreb: Hrvatski zavod za javno zdravstvo*.
44. Ivanović, M. (2013). Mediji i droga. *Zbornik Instituta za kriminološka i sociološka istraživanja*, 2, 139-154.
45. Mihara, S., i Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and clinical neurosciences*, 71(7), 425-444.
46. Mihić, J. i Bašić, J. (2008). Preventivne strategije-eksternalizirani poremećaji u ponašanju i rizična ponašanja djece i mladih. *Ljetopis socijalnog rada*, 15(3), 445-471.

47. Miliša, Z. i Tolić, M. (2010). Kriza odgoja i ekspanzija suvremenih ovisnosti. *MediAnali: međunarodni znanstveni časopis za pitanja medija, novinarstva, masovnog komuniciranja i odnosa s javnostima*, 4(8), 135-164.
48. Mužić, J. (2014). Štetan utjecaj virtualnoga svijeta na djecu. *Obnovljeni život*, 69(3), 395-405.
49. Nikčević-Milković, A. (2016). Korištenje sredstava ovisnosti i provođenje slobodnog vremena mladih ličko-senjske županije. *Magistra Iadertina*, 11(1), 161-183.
50. Pate, R. R., Mitchell, J. A., Byun, W. i Dowda, M. (2011). Sedentary behaviour in youth. *British journal of sports medicine*, 45(11), 906-913.
51. Petani, R. i Vulin, A. (2018). Spolno ponašanje adolescenata, njihova informiranost i mišljenje o seksualnosti. *Acta Iadertina*, 15(1), 35-58.
52. Petry, N. M., Rehbein, F., Gentile, D. A., Lemmens, J. S., Rumpf, H. J., Mößle, T., Bischof, G., Tao, R., Fung, D.S.S., Borges, G., Auriacombe, M., González Ibáñez, A., Tam, P. i O'Brien, C. P. (2014). An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM-5 approach. *Addiction*, 109(9), 1399-1406.
53. Raffauf, E. (2006). *Što je ljubav? Spolni odgoj u obitelji*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
54. Ricijaš, N. (2020). Mladi s problemima kockanja–koliko kockaju i kako vide industriju igara na sreću. *Klinička psihologija*, 13(1-2), 47-62.
55. Ricijaš, N., Dodig Hundrić, D., Huić, A. i Kranželić, V. (2016). Kockanje mladih u Hrvatskoj–učestalost igranja i zastupljenost problematičnog kockanja. *Kriminologija & socijalna integracija: časopis za kriminologiju, penologiju i poremećaje u ponašanju*, 24(2), 24-47.
56. Ricijaš, N., Krajcer, M. i Bouillet, D. (2010). Rizična ponašanja zagrebačkih srednjoškolaca–razlike s obzirom na spol. *Odgojne znanosti*, 12(1), 45-63.
57. Rideout, V. J., Foehr, U. G. i Roberts, D. F. (2010). *Generation M²: Media in the lives of 8-to 18-year-olds*. Menlo Park, California: Henry J. Kaiser Family Foundation.
58. Robotić, P. (2015). Zamke virtualnog svijeta: zaštita djece i mladih na internetu i prevencija ovisnosti. *Časopis za primijenjene zdravstvene znanosti*, 1(2), 81-96.

59. Roje Đapić, M., Buljan Flander, G. i Selak Bagarić, E. (2020). Mala djeca pred malim ekranima: Hrvatska u odnosu na Europu i svijet. *Napredak: Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju*, 161(1-2), 45-61.
60. Ružić, N. (2008). Zakonska ograničenja ili sloboda izražavanja na internetu?. *MediAnali: međunarodni znanstveni časopis za pitanja medija, novinarstva, masovnog komuniciranja i odnosa s javnostima*, 2(4), 101-111.
61. Sefa, F. O. i Adu, A. (2018). Internet Pornography Seeking Among Senior High Schools in the Tema Metropolis. *Journal of Education and Practice*, 9(21), 36-44.
62. Slonje, R., Smith, P. K. i Frisén, A. (2013). The nature of cyberbullying, and strategies for prevention. *Computers in human behavior*, 29(1), 26-32.
63. Smith, S. L. i Wilson, B. J. (2002). Children's comprehension of and fear reactions to television news. *Media psychology*, 4(1), 1-26.
64. Sokač, A. (2014). Čimbenici koji utječu na rizično ponašanje djece i mladih. *Educatio biologiae: časopis edukacije biologije*, 1, 117-124.
65. Stanić, I. (2010). Internet and online gambling addictio – How to prevent them?. *Napredak: Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju*, 151(2), 214-235.
66. Strabić, N. i Tokić Milaković, A. (2016). Elektroničko nasilje među djecom i njegova usporedba s klasičnim oblicima vršnjačkog nasilja. *Kriminologija & socijalna integracija: časopis za kriminologiju, penologiju i poremećaje u ponašanju*, 24(2), 166-183.
67. Šimović, H., Bajo, A., Primorac, M., Davidović, M. i Jelavić, F. (2019). Tržište igara na sreću u Hrvatskoj: financijsko poslovanje i fiskalni učinak. *Fiscus: razborito i odgovorno upravljanje financijama javnog sektora*, 4(9), 1-32.
68. Šincek, D. (2007). Doprinos teorije prisile razumijevanju delinkventnog ponašanja mladih. *Ljetopis socijalnog rada*, 14(1), 119-141.
69. Štulhofer, A. i Hodžić, A. (2003). Seksualna edukacija u školi: što je s Hrvatskom?. *Napredak*, 144(1), 40-52.
70. Štulhofer, A., Landripet, I., Momčilović, A., Matko, V., Kladarić, P. G. i Buško, V. (2007). Pornography and sexual satisfaction – any relationship? U Knudsen, S. V.,

- Lofgren-Martenson, L. L. i Mansson, S. A., *Generation P? Youth, gender and pornography (66-84)*. Copenhagen: Danish School of Education Press.
71. Valković, J. (2010). Oblici i utjecaji televizijskog nasilja. *Nova prisutnost: časopis za intelektualna i duhovna pitanja*, 8(1), 67-85.
72. Vejmelka, L., Strabić, N. i Jazvo, M. (2017). Online aktivnosti i rizična ponašanja adolescenata u virtualnom okruženju. *Društvena istraživanja: časopis za opća društvena pitanja*, 26(1), 59-78.
73. Wei, L., Zhang, S., Turel, O., Bechara, A. i He, Q. (2017). A tripartite neurocognitive model of internet gaming disorder. *Frontiers in Psychiatry*, 8, 1-11.
74. World Health Organization. (2019). *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age*. Geneva: World Health Organization. Posjećeno 05.09.2021. na mrežnoj stranici: <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/311664/9789241550536-eng.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
75. Xu, Z., Turel, O. i Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321-340.
76. Young, K. S. (2007). Cognitive behavior therapy with Internet addicts: treatment outcomes and implications. *Cyberpsychology & behavior*, 10(5), 671-679.
77. Zloković, J. i Vrcelj, S. (2010). Rizična ponašanja djece i mladih. *Odgojne znanosti*, 12(1), 197-213.