Digitalni mediji i videoigre: Jesu li povezani s razvojem socijalnih vještina?

Mastelić, Paula

Master's thesis / Diplomski rad

2021

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:172:572388

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**

Repository / Repozitorij:

Repository of Faculty of humanities and social sciences

zir.nsk.hr

UNIVERSITY OF SPLIT

dabar
DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET

DIPLOMSKI RAD

DIGITALNI MEDIJI I VIDEOIGRE: JESU LI POVEZANI S RAZVOJEM SOCIJALNIH VJEŠTINA?

PAULA MASTELIĆ

Split, 2021.

Odsjek: Odsjek za učiteljski studij
Studij: Učiteljski studij
Predmet: Razvojna psihologija

DIGITALNI MEDIJI I VIDEOIGRE: JESU LI POVEZANI S RAZVOJEM SOCIJALNIH VJEŠTINA?

Student:
Paula Mastelić

Mentor:
izv.prof.dr.sc. Ina Reić Ercegovac

Split, siječanj 2021.

Sadržaj

Sažetak 5

1. Uvod 7

1.1. SOCIJALIZACIJA 8

1.2. Socijalne kompetencije 8

1.3. Samoefikasnost 10

1.4. MEDIJI 12

1.5. DIGITALNI MEDIJI 13

1.5.1. Televizija 15

1.5.2. Internet 16

1.6. DRUŠTVENE MREŽE 18

1.6.1. Facebook 18

1.6.2. Instagram 19

1.6.3. WhatsApp 19

1.7. VIDEOIGRE 20

1.7.1. Podjela videoigara 20

1.7.2. Pozitivni učinci videoigara 22

1.7.3. Rizici i opasnosti igranja videoigara 22

1.8. ULOGA RODITELJA U KORIŠTENJU DIGITALNIH MEDIJA 23

2. CILJ I PROBLEM ISTRAŽIVANJA 25

3. METODA ISTRAŽIVANJA 26

3.1. Uzorak 26

3.2. Mjerni instrumenti 26

3.3. Postupak istraživanja 27

4. REZULTATI 27

5. RASPRAVA 1

6. Zaključak 6

7. Literatura.....7

Sažetak

Razvitak tehnologije pomogao je i razvoju digitalnih medija koji su postali vrlo važan čimbenik socijalizacije djece i mladih. Mediji imaju ulogu u prenošenju vrjednota, oblikovanju životnoga stila i identiteta te služe za informiranje javnosti. Pojavom digitalnih medija te pristupa internetu velikoga broja ljudi povećao se i broj informacija koje primamo iz medija. Učenici čak i u školi vrijeme provode na digitalnim mediijima, bilo da je riječ o telefonskom pozivu, slušanju videozapisa, igranju igara pa se postavlja pitanje utječe li to na socijalni status djece, odnosno na njihove socijalne vještine. Cilj ovog istraživanja bio je ispitati koje digitalne medije i videoigre koriste djeca te je li njihovo korištenje povezano sa socijalnim razvojem. Provedeno je istraživanje na uzorku od 259 učenika od 2. do 8. razreda osnovih škola. Za potrebe istraživanja sastavljen je upitnik koji se sastojao od 5 dijelova: opći podaci, skala percipirane socijalne kompetencije, skala socijalne samoefikasnosti, upitnik korištenja digitalnih medija te upitnik učestalosti igranja videoigara. Rezultati istraživanja pokazali su da su učenici nižih razreda socijalno kompetentniji te da su djevojčice socijalno kompetentnije od dječaka. Dječaci više vremena provode igrajući videoigre, dok djevojčice koriste digitalne medije za društvene mreže i za komunikaciju putem različitih aplikacija. Ipak, stariji učenici ne provode toliko vremena igrajući videoigre kao što to rade učenici nižih razreda. Roditeljski nadzor pokazao se pozitivno povezanim sa socijalnom samoefikasnošću – učenici kojima je viši roditeljski nadzor u korištenju digitalnih medija i videoigara imaju višu socijalnu samoefikasnost.

Ključne riječi: digitalni mediji, videoigre, socijalna kompetentnost, socijalna samoefikasnost, roditeljski nadzor

Abstract

The development of technology has also helped the development of digital media which have become a very important factor in the socialization of children and youth. The media have a role in conveying values, shaping lifestyles and identities, and serve to inform the public. With the advent of digital media and access to the Internet by a large number of people, the amount of informations we receive from the media has also increased. Even at school, students spend time on digital media, whether it's a phone call, listening to videos,

playing games so the question is whether it affects the social status of children, or their social skills. The aim of this research was to examine which digital media and video games are used by children and whether their use is related to social development. The research was conducted on a sample of 259 students from 2nd to 8th grade of primary schools. For the purposes of the research, a questionnaire was compiled consisting of 5 parts: general data, a scale of perceived social competence, a scale of social self-efficacy, a questionnaire on the use of digital media and a questionnaire on the frequency of playing video games. The results of the research showed that lower grade students are more socially competent and girls are more socially competent than boys. Boys spend more time playing video games, while girls use digital media for social networks and to communicate through various applications. However, older students do not spend as much time playing video games as lower grade students do. Parental control has been shown to be positively related to social self-efficacy - students who have higher parental control in the use of digital media and video games have higher social self-efficacy.

Key words: digital media, videogames, social competency, social self-efficacy, parental surveilance.

1. Uvod

U 21. stoljeću razvitkom i napretkom tehnologije izloženi smo stalnom pritisku masovnih medija, prvenstveno onih digitalnih. Razvitak tehnologije oblikovao je društvo s mnoštvom ekrana, posvuda su oko nas. Počeli smo uviđati kako su se oni razvili do te mjere da se pojavljuju u svakom aspektu ljudskoga života: u kući, školi, na radnom mjestu. Kako utječu na nas odrasle, tako djeluju i na najmlađe. Važno je naglasiti i vrijeme koje današnja djeca provode na internetu, to jest, u kontaktu s digitalnim medijima i iskorištavaju li ih u skladu s razvojnim potrebama na način koji ne ugrožava njihovo fizičko i/ili mentalno zdravlje. Lakšim pristupom internetu, videoigrama i digitalnim medijima kao što su mobitel, osobno računalo i tableti, postavlja se pitanje utječe li to na djetetov socijalni status, odnosno socijalne vještine. U ovom diplomskom radu bit će opisani digitalni mediji i videoigre kojima su djeca neprestano izložena, socijalne kompetencije djece, a predstavit će se i rezultati istraživanja kojima je ispitan odnos korištenja digitalnih medija i videoigara te razvijenost socijalnih kompetencija.

.

1.1. SOCIJALIZACIJA

Jedna od definicija socijalizacije je da je to „proces tijekom kojega društvo oblikuje djetetova uvjerenja, očekivanja i ponašanja“ (Vasta i sur., 2005:448, prema Valjan – Vukić, 2009). U Hrvatskoj enciklopediji uz pojam socijalizacije stoji definicija da su to dugotrajni, složeni procesi u kojima pojedinac razvija, oblikuje i uči društveno relevantne oblike doživljavanja i ponašanja: uvjerenja, stavove, vrijednosti, navike, običaje u interakciji s društvenom okolinom.

Za uspješan razvoj djetetovih emocionalnih, socijalnih i intelektualnih vještina temelji su čvrste emocionalne veze iz djetinjstva, a razvijaju se u ranim interakcijama s roditeljima kada dijete svladava socijalne vještine, emocionalnu zrelost, razvija samopouzdanje i stvara povjerenje (Klarin, 2006). Djetetov socijalni razvoj kreće od rođenja i razvija se u krugu uže obitelji u kojem dijete razvija veze s članovima obitelji, no najčešće je vezanost usmjerena na jednu osobu, najčešće majku (Klarin, 2006).

> “Socijalne dispozicije kao što su empatija, velikodušnost, ljubaznost ili suradništvo uče se iz okoline (od modela koji djeci pružaju osobe iz okoline) pa je djeci potrebno pružiti primjer i prigodu kako bi ih mogla usvojiti i manifestirati” (Valjan-Vukić, 2009:175).

Katz i McCleallan (1997:33 prema Valjan-Vukić, 2009) ističu kako učitelj ima "važnu ulogu u uređenju konteksta unutar kojeg se odvijaju socijalne interakcije među djecom", a Mušanović i Rosić (1997:77, prema Rosić i Zloković, 2002) osim učitelja navode obitelj, predškolske i školske ustanove, medije, sredine u kojima djeca provode slobodno vrijeme te vršnjake kao najvažnije odgojne sredine.

1.2. Socijalne kompetencije

Termin socijalne kompetencije odnosi se na sposobnosti, vještine i znanja koja zahtijevaju različite društvene situacije i kako se u njima uspješno snaći. Postoji niz različitih definicija toga pojma, ali iz svih se definicija može izvući zaključak da različite sposobnosti, vještine i znanja određuju kako će se pojedinac snaći u pojedinoj socijalnoj situaciji. Nisu sve situacije iste i ne vrijedi pravilo da će ponašanje koje je u jednoj situaciji prihvaćeno biti prikladno u drugim situacijama (Pinter, 2009).

Postoji razlika između socijalnih kompetencija i socijalnih vještina. Kako navodi Jurčević Lozančić (2017), socijalne vještine su niz naučenih socijalnih ponašanja koja su pod kontrolom pojedinca te usmjerena prema cilju, dok su socijalne kompetencije određene načinom na koji pojedinac primjenjuje te vještine u pojedinim situacijama. Socijalne kompetencije uključuju načine na koje pojedinac funkcionira za života pa možemo zaključiti da su povezane s osobnim i društvenim uspjehom, što znači da bismo od malena trebali poticati razvoj socijalnih kompetencija kod djece.

Socijalno ponašanje svakog pojedinca je različito, određeno osobnošću, ali i socijalnim kompetencijama. Dok jedni s lakoćom uspostavljaju odnose i komunikaciju, drugi se slabije snalaze na tom području zbog razloga kao što su sramežljivost, anksioznost i sl. Poticanje razvoja socijalnih kompetencija događa se u tri ključna razdoblja (prema ponašanjima dobnih skupina i načinima razvoja socijalne kompetencije), a to su predškolsko, osnovnoškolsko i adolescentsko razdoblje. Za socijalne kompetencije često se vežu pojmovi prosocijalno ponašanje i altruizam. Kod prosocijalnog ponašanja osnovne odrednice su osjetljivost za druge osobe, njihove potrebe i želje te razumijevanje za probleme, bez stereotipa i predrasuda (Acedo, 2008; Keresteš, 2002; Sabba i Sachdev, 1997: Underwood, 2004 sve prema Jurčević Lozančić, 2017). Altruizam podrazumijeva pomaganje i suradnju s drugima zbog sklada u zajednici , ali treba biti inicirano bez prisile, u svrhu poboljšanja dobrobiti drugih, bez očekivanja koristi i nagrada kako ističe Raboteg-Šarić (1995, prema Jurčević Lozančić, 2017).

Dijete će iskustvom u socijalnim odnosima bolje razumijeti druge, njihove namjere, potrebe i želje, postat će sve uspješnije u uočavanju diskretnih socijalnih znakova i sve točnije će reagirati na njih (Pinter, 2009). Prema istom autoru iskustvom se povećava osjetljivost na emocionalna stanja i doživljavanja drugog (empatija) te se postupno razvija i mogućnost razumijevanja stajališta drugog pojedinca.

Socijalne vještine temelj su svih odnosa u odraslom životu, to jest, način funkcioniranja pojedinca, stvaranje prijateljstava i romantičnih veza. Prijatelji su osobe koje dijele zajedničke interese, zajedno provode vrijeme i pružaju emocionalnu potporu, a na iskustvo mladih u školi nerijetko utječu i vršnjački odnosi jer tako pojedinac definira svoj socijalni status i identitet. Stoga su socijalne vještine vrlo važne u vršnjačkom kontekstu i mogu otežati ili pak facilitirati razvoj kvalitetnih vršnjačkih odnosa i prijateljstava koji imaju važnu ulogu na cjelokupni psihosocijalni razvoj djece i mladih. (Klarin, 2006).

Već od ranije dobi možemo kod djece primijetiti razlike u ponašanju u socijalnom okruženju. Neka djeca su društvenija od drugih, više vremena vole provoditi s drugima, a neka djeca obrnuto. Isto tako, nemaju sva djeca istu razinu socijalne kompetencije. Dok nekima to polazi za rukom, drugi se u tome slabije snalaze, treba im više vremena za uspostavljanje kontakta i socijalnih veza (Pinter, 2009). Socijalno kompetentna osoba (Katz i McClellan, 2005, prema Jurčević Lozančić, 2017) koristi poticaje iz okruženja i uz njihovu pomoć postiže razvojne rezultate koji joj omogućuju sudjelovanje u zajednici kojoj pripada.

Slabo razvijene socijalne vještine dovode do emocionalnih i socijalnih problema, akademskoga neuspjeha i loših ocjena, socijalne izolacije i drugih negativnih posljedica (agresivnost, sramežljivost i povučenost) pa može doći i do socijalnog odbacivanja. S druge strane, djeca s razvijenim socijalnim vještinama imaju podršku svojih roditelja, vršnjaka i drugih odraslih osoba u okruženja pa im raste i razina samopoštovanja i samopouzdanja, ne osjećaju se izoliranima te su uključeni u mnoge društvene procese kao što su sportski klubovi, religijske skupine, razredi; pozitivnog su mišljenja i stava, nije im problem pričati o svojim razmišljanjima i osjećajima te su otvoreni prema drugima (Klarin, 2006).

U primarnom obrazovanju razvoj socijalnih kompetencija treba promatrati kao prioritet, a ne kao rezultat stjecanja određenih znanja koje učenici često i ne upotrebljavaju u stvarnom životu. Danas se u školama ne posvećuje toliko pozornosti razvijanju socijalnih kompetencija učenika koliko stjecanju različitih znanja. Znanja se multipliciraju i učenici trebaju zadovoljiti sve veće zahtjeve te se nerijetko zapostavlja socijalni aspekt razvoja djeteta zbog nedostatka vremena. Predškolska i školska ustanova su konteksti u kojima se dijete razvija, socijalizira, uči obrasce i pravila ponašanja, konstruira mišljenja i stavove. Polaskom u osnovnu školu dijete se odvaja od roditelja i ulazi u novi aspekt društvenoga života gdje se socijalizira(Opić, 2010).

1.3. Samoefikasnost

Prema Banduri (1997), samoefikasnost se odnosi na uvjerenje pojedinca u svoje sposobnosti da organizira i izvrši radnje koje su potrebne za određena postignuća. On ističe da je samoefikasnost prosudba pojedinca o osobnim sposobnostima, dok je samopoštovanje određeno prosudbama o vlastitoj vrijednosti. Nadalje, Bandura (1997) navodi da socijalno-kognitivna teorija o podrijetlu i funkciji samoefikasnosti nudi određene analitičke i operativne prednosti. Određuje druge aspekte poimanja sebe, između ostaloga i osobne

težnje, očekivanja određenih ishoda, mogućnosti i ograničenja te zamisli o osobnoj efikasnosti.

U *Rječniku psihologije rada* navodi se da u teoriji samoefikasnosti postoje dva osnovna tipa očekivanja u procesu realizacije ponašanja usmjerenog k cilju: očekivanje efikasnosti i očekivanje ishoda. Očekivanje ishoda je vjerovanje pojedinca da će neko ponašanje dovesti do željenog ishoda, a očekivanje osobne efikasnosti odnosi se na uvjerenje pojedinca da je sposoban ostvariti ponašanje koje će voditi takvom ishodu. Shodno tome, pojedinac može vjerovati da će određena ponašanja voditi željenom ishodu (očekivanje pozitivnog ishoda), a da istovremeno ne poduzima takva ponašanja, jer misli da ih ne može uspješno realizirati (očekivanje niske samoefikasnosti). Samoefikasnost određuje buduće ponašanje, upravlja motivacijom i postignućima, utječe na izbor aktivnosti, ustrajnost pri suočavanju s potekoćama pa ljudi u određenim situacijama ulažu različite količine napora. Pojedinci koji posjeduju viši stupanj samoefikasnosti bit će uspješniji u području rada, uložit će više napora i biti će ustrajniji ako naiđu na poteškoće. Vjerovanja o samoefikasnosti stvaraju se na temelju nekoliko izvora, ali najvažnije je osobno iskustvo u sličnim situacijama jer uspješna očekivanja samoefikasnosti mogu utjecati na tjelesna i emocionalna stanja i raspoloženja, ali razina se može povećati iskustvima ovladavanja, usporedbom s drugima i slično.

Samoefikasnost je moguće istraživati u emocionalnom, socijalnom, akademskom i radnom kontekstu. Socijalna samoefikasnost odnosi se na vjerovanja pojedinca o njegovim sposobnostima uspostavljanja društvenih odnosa, suradnje s drugima i upravljanja sukobima među ljudima (Bandura i sur., 1999, prema Alemdag, 2018). Uspostavljanje pozitivnih odnosa s drugima zahtijeva razne vještine rješavanja socijalnih problema. Uspostavljanje dobre komunikacije u svakodnevnom životu olakšava pojedincu uspješnost u društvenom životu (Giunta, 2010, prema Alemdag, 2018). Uz to, razvoj socijalnih vještina doprinosi postizanju ciljeva i boljoj procjeni različitih prilika (Öztürk i Şahin, 2007, prema Alemdag, 2018). Ljudi s visokom socijalnom samoefikasnošću koriste učinkovitije načine rješavanja problema jer oni imaju samopouzdanja u svoju sposobnost upravljanja kaotičnim situacijama. Dakle, vještine rješavanja problema mogu biti povezani s iskustvom u takvim (problemskim) situacijama (Bandura, 1993;1997, prema Erozkan, 2013). Innes i Thomas (1989, prema Erozkan, 2013) navode da studenti koji ne znaju riješiti problemske situacije pokazuju izbjegavanje istih i imaju nisku razinu socijalne samoefikasnosti. Socijalna samoefikasnost uključuje vještine kao što su socijalna smjelost, sudjelovanje u društvenoj skupini ili aktivnosti, prijateljsko ponašanje i dobivanje i pružanje pomoći (Connolly, 1989, prema

Erozkan, 2013). Razina socijalne samoefikasnosti igra odlučujuću ulogu u međuljudskim odnosima i interakcijama (Akkök, 1999, Bilgin, 1996, 1999, Coleman, 2003, Matsushima i Shiomi, 2003, sve prema Erozkan, 2013).

1.4. MEDIJI

Masovni mediji su sredstva koja pružaju dostupnost, raznovrsnost i brzinu informacija u suvremenom društvu (Pasqualetti i Nanni, 2005). Masovni mediji imaju šest funkcija: informacijsku (stvaranje i skupljanje obavijesti), selekcijsku (objašnjenje informacija koje su primljene), eksplikacijsku (korištenje sadržaja informacija), pedagošku (prenošenje znanja), zabavnu (korištenje medija za opuštanje i razonodu) i estetsku (stvaranje posebnih medijskih estetskih oblika) (Miliša, Tolić, Vertovšek, 2009, prema Renić, 2018). Ključ za poboljšanje medija je nadzor nad njima jer je poželjnija tehnologija ona koja je pod našim nadzorom nego ona nad kojom nemamo kontrolu (Levinson, 2001). Suvremeni mediji oblikuju čovjekovu svakodnevicu na svim razinama života: utječu na radne navike, kreativnost, socijalizaciju i komunikaciju. Mandarić (2012) ističe da moderni čovjek bez medija ne bi mogao uspješno komunicirati, planirati, zabavljati se niti provoditi slobodno vrijeme. Mediji u socijalizaciji imaju veliku ulogu, i pozitivnu i negativnu, no nije pitanje jesmo li na strani medija ili ne, već kako umanjiti i eliminirati potencijalne rizike koji u njima vladaju, a tu posebnu ulogu imaju roditelji, koji na tom području pokazuju nedostatak znanja (Mandarić, 2012).

Mediji postaju glavni čimbenik u socijalizaciji, potiskujući školu i obitelj te utječu na oblikovanje vrijednosti i stilova ponašanja mladih te kreiranje slobodnog vremena djece (Ilišin i sur., 2001). Od najranije dobi, djeca odrastaju u okruženju uključenog televizora, upaljenog radija, kompjutora i pametnog telefona te se upravo tako navikavaju na medije i sve ranije se žele naučiti služiti njima.

> „«Neki novi klinci» odbili su sjesti u fotelje ispred televizora s daljinskim upravljačem u ruci i konzumirati ponuđene medijske sadržaje. Naime, oni su sjeli pred ekrane svojih računala i počeli stvarati neke nove, svoje sadržaje, nudeći ih sebi sličnima. Današnjoj su djeci osobno računalo, internet, mobitel i iPod prirodno okruženje za odrastanje. Moderna tehnologija ih ne plaši, doživljavaju je prijateljskom i znatiželjni su; to su generacije čiji je svakodnevni život posljedica uključivanja suvremenih tehnologija u isti. Tehnologija ima svoje prednosti i nedostatke. Prednosti su olakšana komunikacija, učenje i igranje putem digitalnih medija, pristup mnogobrojnim informacijama itd“ (Mučalo i Šop, 2008:51).

1.5. DIGITALNI MEDIJI

Digitalni mediji, najčešće televizija, internet i mobiteli postali su dio ljudske svakodnevice: utječu na radne navike, služe kao zabava, distrakcija, putem medija komuniciramo i socijaliziramo se. U današnjem društvu oko nas se svugdje nalaze ekrani: tu su mobiteli, osobna računala, tableti, kompjutori te u našoj okolini digitalne svjetleće reklame, autobusi s natpisima reklama, izlozi s ekranima, aerodromi i sl. Mediji, prvenstveno oni digitalni, postali su jedan od najvažnijih čimbenika u socijalizaciji. Mediji imaju ulogu u prenošenju vrjednota, oblikovanju životnoga stila i identiteta te služe za informiranje javnosti. Pojavom digitalnih medija te pristupa internetu velikoga broja ljudi, postale su i brojnije informacije koje primamo iz medija. Uloga medija osobito je važna u adolescenciji, kada su mladi nesigurni u sebe, previše sramežljivi i puni osjetljivih i intimnih pitanja. Pristupom digitalnim medijima olakšan im je proces pronalaska bitnih informacija. Digitalni mediji omogućuju mladima privatnost koju ne kontroliraju odrasli. Oni preko medija, posebno interneta i društvenih mreža pronalaze odgovore na pitanja koja ih zanimaju. Zbog zaposlenosti roditelja te njihovog (ne)nadzora, mladi u medijima pronalaze utočište i način komuniciranja s drugima putem web-stranica, online igara, videostranica (Youtube) i mobilnih telefona. (Mandarić, 2012).

> „ Za razliku od prethodnih naraštaja, adolescenti i današnji mladi imali su primarnu i sekundarnu socijalizaciju s prevladavanjem masovne izloženosti masovnim medijima. Proveli su sate i sate pred televizijom gledajući 'filmove za djecu', gotovo u ulozi 'dadilje'. Koristili su videoigre, playstation, a danas mobitele i SMS poruke i računala za pretraživanje interneta. Neposrednost i 'višekodnost', tj. istodobna uporaba mnogih načina, ne samo za 'kodiranje' poruka nego i da bi se oblikovalo i zadovoljilo potrebe i izrazilo želje i institucije, zahvaljujući analognim i digitalnim informatičkim tehnikama, postale su gotovo dio DNA najmlađih naraštaja" (Pasqualetti i Nanni, 2005:244).

Car (2010) ističe kako učenici čak i u školi, tijekom nastave, a posebice u vrijeme odmora, vrijeme provode na digitalnim mediijima, bilo da je riječ o telefonskom pozivu, slušanju videozapisa, igranju igara i sl. „Gotovo su neprestano „*ožičeni*", obavljaju nekoliko zadataka odjednom (multitasking) i vode brz tempo života u svijetu punom piksela koji zamagljuje granicu između realnog i virtualnog" (Car, 2010:281).

Adolescenti najčešće koriste e-mail i tekstualne poruke te internetske stranice usmjerene komunikaciji, kao što su blogovi, socijalne mreže i stranice za razmjenu fotografija i videozapisa (npr. YouTube) i interaktivnih videoigara (Car, 2010).

Istraživanje iz 2008. godine prikazalo je sve načine na koje se komuniciralo putem elektronskih naprava, koja tehnologija podržava takav način komuniciranja te funkcije takve tehnologije što je prikazano u Tablici 1.

Tablica 1. Elektronski oblici komunikacije, hardveri koji ih podržavaju i njihove funkcije (Subrahmanyam i Greenfield, 2008, prema Car, 2010).

Oblik komunikacije	Elektronički hardver koji ju podržava	Funkcije
e-mail	kompjutori, mobiteli, dlanovnici (PDAs)	pisanje, pohrana, slanje, primanje asinkronih poruka elektronski; može uključiti priloge poput dokumenata u Wordu, slika, zvučnih ili video-zapisa
instant poruke (IM)	kompjutori, mobiteli, dlanovnici (PDAs)	sinkrona razmjena privatnih poruka, ponajprije tekstualnih; može uključiti priloge poput dokumenata u Wordu, slika, zvučnih ili video-zapisa
tekstualne poruke	mobiteli, dlanovnici (PDAs)	kratke tekstualne poruke
pričaonice (chat rooms)	kompjutori	sinkrone konverzacije s više korisnika istodobno; primarno tekstualne; mogu biti javne i privatne
bilten ploče (bulletin boards)	kompjutori	javna online mjesta, fokusirana oko neke teme (zdravlje, ljubav, religija), na koja ljudi mogu poslati poruke i čitati ih (Collegeconfidential)
blogovi	kompjutori	web stranice na kojima su unosi prikazani obrnutim kronološkim redom; unosi mogu biti privatni ili javni (Livejournal)
socijalne mreže	kompjutori	kreiranje profila (privatnih ili javnih), formiranje mreže prijatelja; interakcija s prijateljima putem privatnih i javnih poruka, objavljivanje fotografija i video-zapisa (Facebook)
razmjena video-zapisa	kompjutori, mobiteli, kamere s bežičnim internetom	postavljanje (uploadanje), gledanje i razmjena video-zapisa (YouTube)
razmjena fotografija	kompjutori, mobiteli, kamere s bežičnim internetom	postavljanje (uploadanje), gledanje i razmjena fotografija (Flickr)
online kompjutorske igre	kompjutori	igre koje simultano igra velik broj igrača (World of Warcraft)
virtualni svjetovi	kompjutori	online simulirana 3D okruženja naseljena igračima koji komuniciraju jedni s drugima putem avatara (Teen Second Life)

> „Adolescenti zapravo online rade isto što čine i u ostalim oblicima javnog života kojima imaju pristup: druže se, natječu za socijalni status, predstavljaju sebe i riskiraju kako bi procijenili granice socijalnog svijeta“(Peck, 2008, prema Car, 2010).

Starije generacije koriste tehnologiju u slobodno vrijeme, a nove generacije koriste ju kontinuirano. Postala je, ne dio, već način života, stvaranja društvenih odnosa, pronalaska zabave itd. (Rosen, 2007, prema Car, 2010). Shaw i Wood (2009) u poglavlju *Ne diraj daljinski upravljač: Mediji kao nadomjesci za prijatelje* navode negativan utjecaj uporabe medija, a tiče se društvenoga i emocionalnoga razvoja. Djeca postaju izolirana, ne druže se s vršnjacima, ne pričaju o osjećajima, nemaju kontrolu ponašanja niti posjeduju socijalne vještine. Klobučar (2019) u svojemu radu navodi da se zbog sve veće prisutnosti i uloge medija javlja termin „medijskog djetinjstva“ te se postavlja pitanje gube li djeca svoje

djetinjstvo zbog prevelike izloženosti medijima. Djeca su postala pasivnija i izoliranija, nerijetko i depresivnija i smatra se da bi se roditelji trebali potruditi i provoditi što više vremena s djecom prilikom praćenja medijskoga sadržaja. Moraju djetetu osigurati kritičko i odgovorno praćenje medija, s njim analizirati sadržaj, prepoznati štetan sadržaj i neprimjerene poruke. Prevelika izloženost medijima dovodi do sporijeg razvitka verbalnih vještina te se kod djece pojavljuju problemi s održavanjem koncentracije i navikama spavanja (Klobučar, 2019).

1.5.1. Televizija

Prema prethodnim istraživanjima televizija je uz internet najjači masovni medij na svijetu (Ilišin i sur., 2003, prema Hercigonja, 2018), što nas ne treba čuditi jer je zadržala svoju prisutnost napretkom i poboljšanjem (slike, zvuka, programa). Majdenić (2019) ističe da je danas ona jedan od najutjecajnijih medija, a djeca odrastaju uz njeno šarenilo te već od malih nogu imaju svoje najdraže crtane emisije, likove i programe. Tada su njezini ekrani bili debeli i teški, dok je slika bila u crno-bijeloj boji i sadržaji su se emitirali nekoliko sati dnevno. Danas je televizijski program ispunjen od 0-24 h. Postala je nešto što bi svaki dom trebao imati. Njezina uloga u životu djece i odraslih je velika.

> „Roditelji često djeci dopuštaju gledati televiziju kao nagradu za nešto dobro što su napravili, kao odmor od učenja, kao zabavu dok oni odrađuju nešto osobno“ (Majdenić, 2019).

Televizija ima obrazovnu i odgojnu ulogu. TV kuće stvorile su emisije za djecu u kojima nude obrazovne sadržaje primjerene djeci. „Obrazovni televizijski program je svaki program kojemu je cilj poučavanje, pružanje znanja i proširivanje spoznaja te poticanje razvoja raznih sposobnosti“ (Pletenac, 1986, prema Majdenić, 2019:39). Odgojna uloga televizije ovisi o sredini u kojoj dijete živi, o roditeljima i njihovoj svjesnosti uloge odgajatelja te o načinu ponašanja, razgovora s djetetom i izborom programa. Ispunjava slobodno vrijeme, potiče komunikaciju u obitelji prikazivanjem različitih sadržaja o kojima se kasnije raspravlja (Majdenić, 2019).

Na pitanja utječe li televizija pozitivno ili negativno na razvoj djeteta, moguće je istaknuti i pozitivne i negativne utjecaje. Pozitivni utjecaji odnose se na edukativne emisije, dokumentarce, primjerene sadržaje, razvitak intelektualnih sposobnosti (slušanje, pamćenje, govorenje). Djeca preko televizije u sadržajima primjerenima njihovoj dobi mogu učiti strane jezike, slova i učiti čitati te tako širiti svoje horizonte, upoznati ljudske vrijednosti te

raznolikosti (Hercigonja, 2018). Prema Majdenić (2019) televizija donosi i brojne probleme, a najveći su: psihičko i fizičko nasilje, pornografija, kriminalne radnje, potiskivanje knjige, jezična nekultura i sl. Djecu prethodno treba obrazovati i razgovarati s njima, inače neće znati razliku između dobra i zla, primjerenoga i neprimjerenoga, stvarnoga i nestvarnoga, stoga je bitno pružiti im znanje i informacije o medijima.

Istraživanja su pokazala kako 10-15% djece razgovara s roditeljima o gledanom sadržaju na televiziji, što ukazuje na slabu komunikaciju i nezabrinutost roditelja. Zato je potrebno da se roditelji uključe u gledanje televizije kako bi djeci mogli objasniti što je fikcija, a što realnost, jednako kao što je pozitivno, a što negativno (Hercigonja, 2018).

Istraživanje koje su u SAD-u proveli Rideout, Foehr i Roberts (2010) pokazalo je da djeca 8-18 godina gledaju TV skoro 1 sat na dan u prosjeku, dok filmove gledaju na drugim platformama: Internet (24 min), mobitel (15 min) i iPods (16 min u prosjeku). Manje od polovice ispitanika izjavilo je da kod kuće imaju pravila o tome koje emisije i programe mogu gledati, prvenstveno mlađa djeca u dobi od 8 do 10 godina.

1.5.2. Internet

Internet je u *Hrvatskoj enciklopediji* definiran kao svjetski sustav međusobno povezanih računalnih mreža te je postao osnova suvremene elektroničke komunikacije, a postaje i vodeći komunikacijski medij današnjice. Pristup internetu može se ostvariti preko lokalne računalne mreže ili preko davatelja internetskih usluga, modemskim pristupom telefonskoj liniji ili širokopojasnim pristupom internetu.

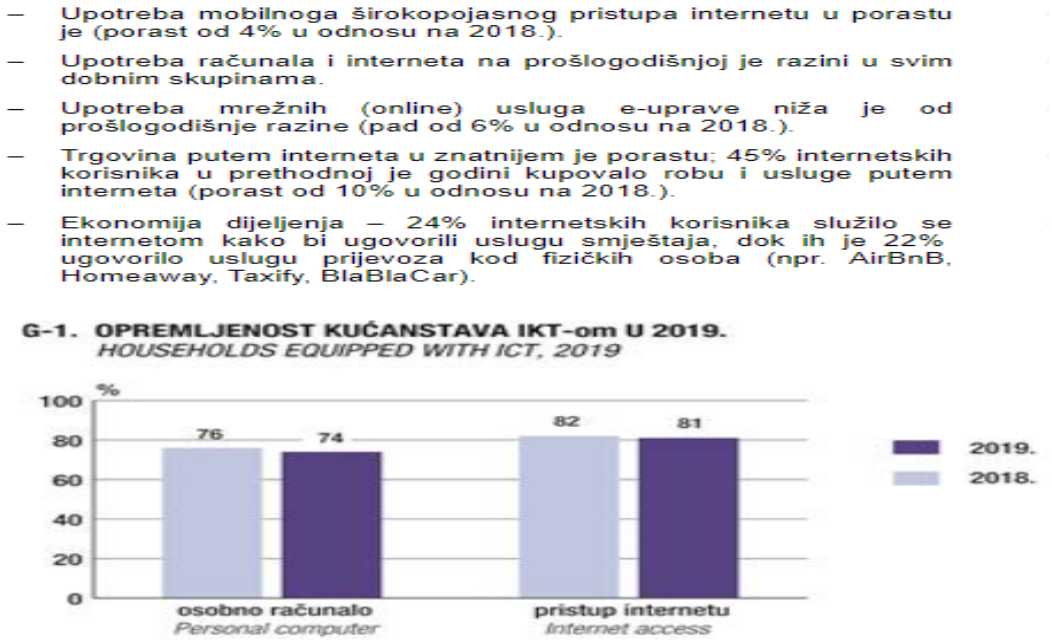
> „Čovjek je okružen različitim medijima: radijom, televizijom, časopisima, a od godine 1993. i internetom. Internet se vrlo brzo širi diljem svijeta (po značenju i opsegu prati ga samo razvoj i pristupačnost samog računala) i postaje važan dio svakidašnjice ljudi bez obzira na njihovu starost, naobrazbu ili zanimanje. Internet povezuje na tisuće mreža i možemo ga usporediti s golemom knjižnicom ili velebankom, u koju mogu doći ljudi svih boja, rasa, vjera i političkih stajališta. Njegovo je glavno svojstvo da ga nitko ne nadzire, a vlasništvo je sviju“ (Jeričeк, 2002:86).

Razvoj je interneta doveo do slobodnog kretanja unutar mrežnog prostora, nudeći tako dvostruku poziciju – smanjenu kontrolu, te povećanu mogućnost aktivnosti u vidu interakcije. On je po strukturi drugačiji od klasičnih masovnih medija poput televizije, radija i novina, no predstavlja se kao medij koji nudi neograničene pristupe koji djecu stavlja u poziciju aktivnih sudionika u cyber prostoru (Renić, 2018).

„Izvor je golemog dobra, a možda i strašnog zla, a mi tek počinjemo svjedočiti njegovu utjecaju na svjetskoj pozornici“ (Schmidt i Cohen, 2014:11).

Pojavom interneta mladi ubrzo pronalaze nov način zabave kojem mogu pristupiti s gotovo svih digitalnih medija. Na internetu mogu razgovarati s prijateljima (u realnom vremenu), koriste ga kao zabavu te kako bi slijedili trendove, a nerijetko rade te stvari istodobno, npr. slušanje glazbe, igranje igara i dopisivanje s prijateljima - *multitasking* (Car, 2010). Državni zavod za statistiku proveo je u 2019. godini istraživanje o opremljenosti kućanstava IKT-om (Informacijska i komunikacijska tehnologija) te uspoređio dobivene rezultate s rezultatima iz 2018. godine (Slika 1.). U 2019. godini primjetan je porast uporabe mobilnoga širokopojasnoga pristupa internetu te trgovine putem interneta.

Alarmantno je stanje kod djece i adolescenata jer se osobito oni u slobodno vrijeme često koriste internetom i veliki dio vremena žive *online*, stoga je važno naučiti ih da u virtualnom, isto kao u stvarnom životu postoje pravila ponašanja koja bismo trebali poštovati (Mandarić, 2012).



Slika 1. Opremljenost kućanstava IKT-om u 2019. (preuzeto s DZS)

S obzirom na vrijeme koje djeca provode na internetu i drugim medijima, ne čudi da se sve više spominje tzv. ovisnost o internetu ili o videoigrama, kojima najčešće podliježu djeca. Isto tako, internet je postao javno dostupan pa nema nadzora nad korisnikom njegovih usluga, što dovodi to negativnih posljedica, a sve češća je pojava i „cyber nasilja.“ Schmidt i Cohen

(2014) u knjizi *Novo digitalno doba*, u kojoj je opisana budućnost i napredak tehnologije, navode da se roditelji trebaju više uključiti ako žele biti sigurni da njihova djeca ne griješe u korištenju intereta i da se te pogrješke ne odraze na stvarni život te svojemu djetetu najbolje mogu pomoći ako o privatnosti i sigurnosti s njim porazgovaraju. Također, roditelji bi trebali znati da postoje zaštićene mreže. To su portali stvoreni za djecu kako bi sigurno pretraživala internet i kako bi im se onemogućio neprimjeren sadržaj. Zaštićene mreže sadrže stranice čiji je sadržaj primjeren dječjoj dobi. Zeleni kružić je znak na *home pageu* i označava primjerenost sadržaja dječjem uzrastu, što znači da stranica ne sadržava agresivne reklame, vulgarne fotografije, skrivene likove, izraze nasilja i sl (Laniado i Gianfillipo, 2005).

1.6. DRUŠTVENE MREŽE

Društvene mreže na internetu definiramo kao mjesta susreta, kreiranja i komunikacije (Mučalo i Šop, 2008). Na online društvenim mrežama korisnici prvenstveno komuniciraju s već poznatim osobama. One olakšavaju upoznavanje drugih ljudi i stvaranje prijateljstava, ali najčešće se koriste za održavanje već postojećih društvenih veza. Mladima one služe za „izgradnju“ identiteta i tu se odvijaju društvene veze koje uključuju komuniciranje s drugima, objavljivanje privatnih informacija i svega što možemo iščitati kod tuđih profila, a djeci postaje rutina svakodnevna provjera novosti i obavijesti svojih mrežnih prijatelja, njihovih fotografija i videozapisa (Kosić, 2010).

Društvene mreže postale su mjesto na kojem mladi nisu pod stalnim nadzorom odraslih i prilagođavaju svoje profile na društvenim mrežama svojim željama (Car, 2010). Istraživanje iz SAD-a (Rideout i sur., 2010) pokazalo je da su među djecom u dobi 8-18 godina starosti najpopularnije društvene mreže MySpace i Facebook. U običnom danu, 40 % ispitanika posjetilo bi neku od tih stranica i provelo bi ondje skoro 1 h.

1.6.1. Facebook

Facebook je društvena mreža koja je postala novi način komunikacije među mladima sredinom 2000-tih godina te jedan od načina društvenoga izražavanja. U istraživanjima kako Facebook djeluje na mlade, na njihov razvoj, odgoj i razmišljanje, postoje pozitivne i negativne strane. Kod pozitivnih strana navodi se upoznavanje novih prijatelja, učenje o drugim kulturama i običajima te se stvara osjećaj pripadnosti zajednici. Diklić i sur. (2019) navode da se kao pozitivne strane sudjelovanja u virtualnom svijetu Facebook-a i drugih online društvenih mreža mogu izdvojiti sklapanje novih prijateljstava, upoznavanje novih

kultura, medijska pismenost te sve veća angažiranost i kreativnost učenika. Uz to, Hercigonja (2018) navodi kako su istraživanja u Americi pokazala da Facebook i slične društvene mreže pomažu sramežljivijim i povučenijim osobama da se otvore i da postanu samopouzdaniji jer imaju osjećaj anonimnosti i lažne sigurnosti zbog toga što se nalaze ispred ekrana, a ne društva.

Kod generacija roditelja takva druženja nisu bila dostupna, već su se izgrađivale nove veze u stvarnom životu, druženje s obitelji i vršnjacima bilo je češće. Današnja djeca u Facebook-u i ostalim društvenim mrežama vide poželjnu zabavu. Djeca imaju poteškoće s razumijevanjem privatnosti na mreži te gubitka iste jer kod njih još uvijek nije dovoljno razvijena svijest o kontroli i vlasništvu sadržaja koje objavljuju pa su često meta rizičnih ponašanja, najviše su izložena riziku, zlostavljanju, sadržajima neprimjerenima njihovoj dobi i sl (Kosić, 2010).

Prema istraživanju koje su proveli Plavi telefon i Poliklinika za zaštitu djece grada Zagreba (2013) proizlazi da 93% djece (između 11 i 18 godina u ruralnim i urbanim sredinama) koristi Facebook (otvorenoga profila). Pri tome je 68% djece imalo otvoren profil prije 13 godine, što je dobna granica za stvaranje Facebook profila. Kod 78% obitelji djeci nisu postavljena pravila korištenja Facebooka, 17% je imalo pravila, a 5% djece je priznalo da krše postavljena pravila o korištenju interneta.

1.6.2. Instagram

Ova je aplikacija u posljednjih nekoliko godina izrasla u jednu od najvećih društvenih mreža čiji se sadržaj usredotočuje isključivo na fotografije kao medij. Instagram omogućuje stvaranje i uređivanje fotografija, a potom i dijeljenje fotografija s pratiteljima (eng. followers) (Šćuric, 2020). Veliki uspon doživio je pojavom #hashtagova koji služe lakšem pronalaženju fotografija prema određenoj tematici. Ova aplikacija pojavljuje se 2010. godine, a 2012. prodana je za 1 milijardu dolara – Facebook-u. Korisnici Instagrama mogu zarađivati objavljivanjem fotografija i videozapisa pa tada govorimo o tzv. influencerima. Nedavno su opcije Instagrama proširene pa je uvedeno slanje privatnih poruka – *Direct Message,* tako da korisnici mogu međusobno komunicirati (Nižić, 2020) čime se proširila upotreba ove društvene mreže.

1.6.3. WhatsApp

WhatsApp je popularna aplikacija za dopisivanje i razmjenu poruka koja koristi internetsku vezu na mobilnom uređaju. Pomoću nje možemo razmjenjivati poruke, pozive, videopozive, fotografije, videozapise i dokumente. U aplikaciji je moguće i kreiranje grupnoga razgovora,

a najveći broj sudionika koji sudjeluju u takvom razgovoru je 256. WhatsApp aplikacija može se podijeliti i na računalu putem WhatsApp web-a. Najintimniji trenuci dijele se putem te aplikacije pa je u najnovije verzije ugrađeno end-to-end šifriranje, tako su poruke i pozivi osigurani i jedino ih korisnici s kojima se komunicira mogu pročitati i preslušati, nitko između, pa čak niti WhatsApp (Šćuric, 2020).

1.7. VIDEOIGRE

Videoigrama nazivamo igre koje se igraju uz pomoć igraćih konzola, na osobnim računalima, mobitelima, tabletima (sinonimi su računalne ili digitalne igre).

> „Prve videoigre nastale su 50–tih godina 20. stoljeća i bile su grafički vrlo jednostavne, a kako su se poboljšavale tehničke karakteristike računala, postajale su sve složenije. Već krajem 20. stoljeća omogućeno je stvaranje videoigara koje pružaju okružje virtualne stvarnosti nalik na ono u stvarnom životu. Proširenost Interneta omogućila je i igranje online te učinila videoigre još dostupnijima“ (Haramija, Njavro i Vranešić, 2020).

Pojam računalne igre obično se poistovjećuje s pojmom videoigre.Ne postoji neka velika razlika među njima osim što se računalne igre igraju pomoću računala, a videoigre pomoću konzole *(npr. Playstation)* (Bilić, Gjukić i Kirinić, 2010). Prema Barru (2017), edukativne i komercijalne (zabavne) videoigre mogu koristiti djeci jer razvijaju sposobnosti rješavanja problema, komunikativnosti, prilagodljivosti i snalažljivosti.

Istraživanje u SAD-u (Rideout i sur., 2010) prikazalo je prosjek vremena provedenoga u igranju računalnih igara u običnom danu po dobi i spolu pa tako za dječak stoji da igraju računalne igre skoro pola sata na dan, dok djevojčice provedu vrijeme igrajući računalne igre upola manje (najmanje igraju djevojčice u dobi 15-18 godina – 3 min). U istom istraživanju ispitano je igranje videoigara i konzolnih igara (putem konzole – upravljača). U običnom danu, ispitanici u dobi 8-18 godina provedu u prosjeku 1 h i 13 minuta igrajući videoigre na bilo kojoj dostupnoj platformi (Playstation, Nintendo, iPod, mobitel). Pri tome je 30 % ispitanika izjavilo da imaju pravila o tome koje videoigre mogu igrati, a isti postotak ispitanika ima pravila o tome koliko vremena mogu provesti igrajući videoigre.

1.7.1. Podjela videoigara

Videoigre su različite po žanrovima i postoje one videoigre koje ne udaljavaju igrače od izvršavanja svojih obaveza i ne dolazi do socijalnog izoliranja, već upravo suprotno: socijalni život igrača se poboljšava, pogotovo u onim igrama namijenjenima za više igrača

(Cumberbatch, 2004; Ferguson i Kilburn, 2009; Ferguson i Garza 2011 prema Haramija i sur., 2020).

> „Takve igre pružaju temu za raspravu te povezivanje i stvaranje prijateljstva, pomažu samopoštovanju i razvoju liderske sposobnosti u djece (Olsen, 2010:186, Granic i sur., 2014:78, prema Haramija i sur., 2020).

Neke od podjela žanrova videoigara su (prema Haramija i sur., 2020):

- FPS (First–Person Shooter, "pucač u prvom licu") i 3PS (Third–Person Shooter, "pucač u trećem licu") - akcijske igre s vatrenim oružjem kao glavnim sredstvom za dolazak do pobjede ili cilja, a to je pobijediti što više neprijatelja. Zahtijevaju veliku pozornost i brzu reakciju na događaje.
- Strateške igre i RTS (Real Time Strategy) – igre u kojima je cilj provesti plan ili mapu i u njima igrači trebaju strateški i taktički razmišljati (upravljanje postrojbama, vojskom, zauzimanje područja na mapi)
- MOBA (Multiplayer Online Battle Arena, "višeigračka internetska borbena arena") – podžanr je igara strategije (RTS) u kojem se u areni natječu, odnosno bore, dva tima i gdje svaki igrač upravlja samo jednim likom.
- RPG (Role Playing Games ili igre uloga) – igrač preuzima ulogu glavnoga lika. Odabiru među likovima koji imaju različite osobine koje se mijenjaju ovisno o potezima igrača.
- Igre preživljavanja – osnovna karakteristika ovoga tipa videoigre je strah i tjeskoba, adrenalin i napetost u kojima drži igrača. U njima se najčešće nalaze nekakve zagonetke, labirinti i neočekivani napadi neprijatelja.
- Sportske igre – ovaj tip videoigara simulira situacije sportova iz stvarnoga života. Igrači se najčešće natječu s protivničkim timom, a gledaju se vještina i strategija igre.
- Avanturističke igre – igrač rješava zagonetke i nalazi predmete kako bi prošao na iduću, težu razinu igre. Ovakav tip igara nema naglasak na fizičkim sukobima, već je namijenjen rješavanju zagonetki i sl.
- Augmented–reality location–based (lokacijske igre proširene stvarnosti) naziv je za videoigre koje na ekranu pametnoga telefona spajaju lokacije stvarnoga svijeta s likovima iz virtualnoga svijeta. Zadaća je igrača hodajući i služeći se pri tom pametnim telefonom pronaći virtualne likove u stvarnom okružju.
- Puzzle (slagalice) su žanr videoigre u kojima se traže vještine snalaženja i logičkoga razmišljanja, problema i slijedova.

Ne postoji jedinstvena verzija podjele žanrova videoigara: neki žanrovi nestaju, a neki novi dolaze pa se stoga javlja potreba za standardizacijom žanrova videoigara kako bi se olakšalo digitalnim platformama, ali i igračima (Brnada, 2019).

1.7.2. Pozitivni učinci videoigara

U knjizi *Naše dijete, videoigre, Internet i televizija* (2005) autori ističu pozitivne utjecaje videoigara na djecu, ali i rizike i opasnosti što ih pružaju. Kod pozitivnih utjecaja istaknuto je da potiču misaone procese zahtijevanjem neprestanih odgovora. Također, potiču asocijativno mišljenje jer uz pomoć asocijacija što ga pruža *ikonički jezik* (ikone ili slike), podupiru intuiciju i hipotetičko mišljenje; igračima nitko ne kaže koja pravila određuju ponašanje glavnog junaka u igrama, do zaključka dolaze promatranjem. Kao pozitivan utjecaj navodi se i koordinacija pokreta jer dijete aktivira svoja osjetila, pokušava uskladiti pokret ruku s onim što se odvija na ekranu, što zahtijeva i brzinu refleksa. Videoigre su i nepristrani učitelji s neiscrpnom strpljivošću koji podjednako dijele i nagrade i kazne, odmah daju povratnu informaciju koja je važna u procesu učenja i dijete potiče i ohrabruje na ponovne pokušaje (Laniado i Gianfillipo, 2005).

Videoigre dijete u razvoju mogu naučiti brojnim vještinama kao što su rješavanje problema, ustrajnost, prepoznavanje uzoraka, testiranje hipoteza, vještinu procjenjivanja, logiku, pamćenje, brzo razmišljanje i opravdane presude (Sheff, 1994, prema Stupak, 2004). Stupak (2004) dalje navodi kako je dijete, nakon što uspješno prođe lakšu razinu igre, motivirano za teže razine, a kako ide od lakših razina prema težima, u mogućnosti je ostvariti ciljeve i učiti te povećavati samoefikasnost.

1.7.3. Rizici i opasnosti igranja videoigara

Prema sadržaju i žanrovima te istraživanjima videoigara, može se primijetiti da je godinama postojala (i postoji) jedna virtualna varijanta klasičnih igara koja zabavlja djecu, a temelji se na borbi, avanturi te oponašanju svijeta odraslih i djelatnosti. Prva asocijacija na rizike od videoigara jest nasilje koje one potiču te, podsvjesno, opravdavaju agresiju prema drugima. U nasilnim videoigrama primarni cilj je često ubiti neprijatelja te se takvo ponašanje nagrađuje dostizanjem sljedeće razine ili pobjedom (Laniado i Gianfilippo, 2005).

„Znanstvenike zabrinjava učenje i nagrađivanje nasilnoga ponašanja koje djeca tijekom igranja ponavljaju (Gentile, Anderson, 2003, prema Bilić i sur., 2010:201).“

Računalne i videoigre karakterizira nefizička aktivnost, osamljenost pa je i uspjeh često osamljenički, djeca svoje odnose s osobama iz stvarnoga života zamjenjuju virtualnim prijateljima (Bilić i sur., 2010). Količina igranja videoigara negativno utječe na ocjene, iz razloga što bi to trebalo biti vrijeme koje učenici provode u drugim obrazovnim i društvenim aktivnostima, odnosno, umjesto da vrijeme provode učeći, čitajući ili družeći se s obitelji, djeca se zabavljaju digitalnim medijima i videoigrama (Huston, 1992, prema Gentile, Lynch i Walsh, 2002).

Također, u rizike i opasnosti videoigara spada i ovisnost o videoigrama. Samo značenje ovisnosti jest to da osoba ovisi o nečemu toliko da šteti njezinoj sposobnosti i funkcioniranju. Također, znači da ono što izaziva ovisnost kod tih osoba izaziva nesposobnost u većini područja u životu: društvenom području, obitelji, akademskom uspjehu, poslu i sl. (Gentile, 2005).

Ovisnost o videoigrama može dovesti do socijalne izolacije. Igrači se često izoliraju od obitelji i prijatelja zbog unesenosti u igru i cilja igre, zanemarujući pritom stvarne životne događaje oko sebe, što dovodi do zanemarivanja obaveza (Haramija i sur., 2020).

1.8. ULOGA RODITELJA U KORIŠTENJU DIGITALNIH MEDIJA

Razvoj digitalnih medija ima svoje prednosti, ali sa sobom donose i rizike, ponajviše za mlade, koji znaju o digitalnim medijima više nego roditelji sami pa time roditeljska uloga postaje zahtjevnija. Mediji su danas općeprisutni u svakom području života. To je način življenja za djecu, a roditelji odgajaju nove generacije koje više vremena provode u medijima nego u školskim klupama. Porastom dječjeg korištenja i uporabe medija, povećava se roditeljska zabrinutost i zbunjenost, od kojih neki jako malo znaju o (digitalnim) medijima i koji bi se trebali dodatno educirati kako bi se znali nositi s izazovima koje nove generacije donose (Robotić, 2015).

„Roditelji se često osjećaju nemoćnima kada njihovo dijete zna više o računalima i internetu od njih samih. Neki roditelji u strahu od tamnih strana interneta pribjegavaju potpunim zabranama korištenja tim medijem, što u konačnici uzrokuje mnogo više štete za kvalitetan razvoj djeteta i uskraćuje mu dragocjeni izvor znanja i sredstvo potrebno za uspjeh, s obzirom na to da djeca danas moraju biti informatički

pismena kako bi uspjela u školi, pohađala fakultet i zaposlila se“ (Aftab, 2003, prema Robotić, 2015:91).

U zaštiti djece prilikom korištenja interneta veliku ulogu imaju roditelji jer mogu utjecati na njih u virtualnom svijetu isto koliko i u stvarnom te im neprestano objašnjavati kako koristiti internet, koja su pravila ponašanja na internetu i koji su rizici.

> „Obično roditelji kasno shvate da su sami kupili računalo igrice i/ili videoigre te da su ih one oslobađale od čuvanja djeteta i rasterećivale od roditeljskih obveza. S vremenom se uloga računala kao „isplative i nezahtjevne dadilje“ pretvorila u opasnost koja unosi nemir i zabrinutost u obitelj zbog dječje pretjerane zaokupljenosti igricama na štetu drugih obveza, osobito školskih, zatim udaljavanja od prijatelja i osamljivanja, gubitka nadzora nad ponašanjem i sve težega prekidanja s tom lošom navikom“ (Bilić i sur., 2010:196).

Roditelji su posrednici između djece i medija te imaju važnu ulogu u tome. Isto tako i kod videoigara mogu utjecati na pravilno korištenje videoigara i izvući najbolje iz njih. Laniado i Gianfillipo (2005) navode kako bi se roditelji trebali pravilno postaviti prema videoigrama i kako neiskustvo roditelja s videoigrama nije razlog da ne usmjeravaju djecu u odabiru. Roditelji bi trebali kontrolirati izbor videoigara. To znači da pri kupnji videoigara treba obratiti pažnju na sadržaj, ali i obratiti pozornost na igre koje djeca posuđuju od prijatelja te birati igre slaganja, simulacije te sportske igre spram nasilnih igara. Korištenje medija, pa tako i videoigara treba ograničiti, najviše 1 sat dnevno, a poželjno je da to ne bude rano ujutro ili kasno navečer. Roditeljima se savjetuje da povremeno igraju videoigre s djecom kako bi im pomogli protumačiti sadržaj, reagirati u slučaju neprimjerenoga sadržaja, razgovarati s djetetom o videoigrama, a Shaw i Wood (2009) dodaju kako nije dobro potpuno zabraniti gledanje televizije ili igranja videoigara jer to može potaknuti njihovu znatiželju, što može imati opasne posljedice. Važno je razumno i u normalnim količinama koristiti medije kao sredstvo za zabavu, obrazovanje ili zadovoljenje nekih osobnih potreba, stvoriti kompromis s djecom i razgovarati s njima o pravilima te poštivanju istih.

Nadzor roditelja i ograničavanje vremena koje dijete provodi u blizini medija, zajedničko gledanje s djecom (npr. televizija) i raspravljanje pokazali su se važnim čimbenicima s djelotvornim efektima (Austin, 1993; Gadberry, 1980; Robinson, Wilde, Navracruz, Haydel i Varady, 2001; Strasburger i Donnerstein, 1999, sve prema Gentile i Anderson, 2003).

Uz aktivno sudjelovanje roditelja, pravila o ograničenju uporabe medija i aktivan razgovor (pozitivne i negativne poruke koje mediji šalju) mogu utjecati na djetetovo viđenje, reakciju i

oponašanje onoga što vidi u medijima (Dorr i Rabin, 1995; Lin i Atkin, 1989, prema Gentile i Anderson, 2003).

> "Uloga računala kao 'isplative i nezahtjevne' dadilje pretvorila se u opasnost koja unosi nemir i zabrinutost u obitelji zbog dječje pretjerane zaokupljenosti internetom i videoigrama te društvenim mrežama na štetu drugih obveza, osobito školskih, zatim udaljavanja od prijatelja i osamljivanja, gubitka nadzora nad ponašanjem te sve težega prekidanja s tom lošom navikom i potencijalnom ovisnošću" (Bilić i sur., 2010:197).

U knjizi *Epidemija popustljivog odgoja* (2009) autori Shaw i Wood navode smjernice roditeljima kako bi izvukli maksimalnu korist od medija. Neke od smjernica su:

- Ne dopuštajte djeci gledanje bilo čega što vi ne biste htjeli gledati zajedno s njima.
- Vi svojoj djeci budite uzor za odgovoran odnos prema medijima.
- Postavite razumna pravila o korištenju medija.
- Uvijek nadzirite dijete dok sjedi za računalom.
- Prijatelje svog djeteta i njihove roditelje upoznajte sa svojim pravilima o korištenju medija.

Slično kao i u navedenim smjernicama, Robotić (2015) navodi da bismo od djece trebali tražiti na uvid stranice koje posjećuju, videoigre i sadržaj videoigara koje igraju, razgovarati o medijima te pozitivnim, ali i negativnim posljedicama medija. Djeci bismo trebali pružiti nova znanja primjerena njihovoj dobi da bi razvili svijest o potencijalnoj opasnosti koju pružaju digitalni mediji, a ne pristupati zabranama i razvijati kod njih strah i sumnjičavost te ih ograničavati u stjecanju vještina. Isto tako, ne bismo trebali ići u drugu krajnost pa dopustiti da dječja želja za privatnošću nadvlada roditeljsku obvezu nadzora (Robotić, 2015).

2. CILJ I PROBLEM ISTRAŽIVANJA

Ovim istraživanjem nastojalo se ispitati koje digitalne medije i videoigre koriste djeca te je li njihovo korištenje povezano sa socijalnim razvojem. Kako bi se ostvario navedeni cilj, istraživanjem se pokušalo odgovoriti na nekoliko istraživačkih problema:

1. Razlikuju li se djeca u samoprocjeni socijalnih kompetencija s obzirom na dob i spol?

2. Razlikuju li se djeca u samoprocjeni socijalne samoefikasnosti s obzirom na dob i spol?

3. Razlikuju li se djeca u korištenju digitalnih medija s obzirom na dob i spol?

4. Razlikuju li se djeca u vrsti videoigara koje koriste s obzirom na dob i spol?

5. Razlikuju li se djeca u vremenu provedenom u igranju videoigara s obzirom na dob i spol?

6. Postoji li povezanost između spola, dobi, vremena i načina korištenja digitalnih medija, vrste videoigara, roditeljskoga nadzora te samoprocjene socijalnih kompetencija i socijalne samoefikasnosti?

7. Doprinosi li korištenje digitalnih medija i igranje videoigara objašnjenju individualnih razlika u samoprocjenjenoj socijalnoj kompetentnosti i socijalnoj samoefikasnosti djece?

3. METODA ISTRAŽIVANJA

3.1. Uzorak

Istraživanju je pristupilo 259 sudionika, od čega 130 učenica i 129 učenika osnovne škole u rasponu od 2. – 8. razreda. Prema razredima, u istraživanju je sudjelovalo 26 učenika drugog razreda (10%), 50 učenika trećeg razreda (19.3%), 39 učenika četvrtog razreda (15.065), 34 učenika petog razreda (13.13%), 59 učenika šestog razreda (22.78%), 20 učenika sedmog razreda (7.72%) te 31 učenik osmog razreda (12%). Istraživanje je provedeno u prvoj polovici 2020. godine. Prije provedbe, sudionici su bili upoznati s ciljem istraživanja te s načinom rješavanja upitnika, a kako se radi o maloljetnim sudionicima, bilo je potrebno odobrenje roditelja za rješavanje upitnika.

3.2. Mjerni instrumenti

Za potrebe istraživanja sastavljen je upitnik koji se sastojao od 5 dijelova: opći podaci, skala percipirane socijalne kompetencije, skala socijalne samoefikasnosti, upitnik korištenja digitalnih medija te upitnik učestalosti igranja videoigara.

U dijelu o općim podacima ispitanici su trebali odgovoriti na pitanja o dobi (odnosno razredu) i spolu. *Skala percipirane socijalne kompetentnosti (*Anderson-Butcher, Iachini i Amorose, 2007; *Percieved Social Competence Scale)* sastoji se od 6 tvrdnji koje ispituju socijalne kompetencije djece i mladih, a zadatak ispitanika bio je procijeniti koliko često se ponašaju u skladu s opisanim tvrdnjama na skali od 1 do 5, pri čemu je 1 predstavljalo „nikada“, a 5 „uvijek“. *Skala socijalne samoefikasnosti* dio je upitnika samoefikasnosti za djecu i adolescente (Sorić i Vulić Prtorić, 2006) koji je namijenjen ispitivanju samoefikasnosti u socijalnom, akademskom i emocionalnom području. Za potrebe ovoga

istraživanja korištena je samo podskala socijalne samoefikasnosti koja je uključivala 9 tvrdnji (npr. *Kad mi se ne sviđa nešto što druga djeca rade, lako im to mogu reći)*, a zadatak ispitanika bio je procijeniti koliko se svaka tvrdnja odnosi na njih na skali od 1 do 5, u kojoj je 1 označavalo „uopće nije točno“, a 5 „potpuno je točno“. *Upitnik korištenja digitalnih medija* sastavljen je za potrebe ovog istraživanja, a sastojao se od 11 tvrdnji kojima su ispitane navike korištenja nekih digitalnih medija kao što su društvene mreže, videoigre i sl. Zadatak je ispitanika također bio procijeniti koliko se navedene tvrdnje odnose na njih na skali od 1 do 5, pri čemu je 1 označavalo „nimalo“, a 5 „uvijek“. *Upitnik učestalosti igranja videoigara* također je napravljen za potrebe ovoga istraživanja. U njemu se nalazi popis od 17 videoigara koje su prema aplikaciji *Trgovina play* bile najpopularnije u trenutku provođenja istraživanja među djecom i mladima.

3.3. Postupak istraživanja

Istraživanje je provedeno u prvoj polovici 2020. godine. Anketa je prvobitno trebala biti provedena u dvije škole, međutim, uslijed pandemije i prelaska škola na online modele nastave, istraživanje je provedeno u online okruženju. Budući da se radilo o maloljetnim sudionicima, u prvom ulomku ankete napisana je obavijest za roditelje. Ako roditelji žele da njihovo dijete ispuni anketu (i dijete samo), trebali su odabrati „Slažem se“ i dijete je moglo pristupiti anketi. U slučaju da se roditelji nisu složili s tim, odabirom opcije „Ne slažem se.“, anketa bi bila završena. Ukupno je prikupljeno 259 ispunjenih upitnika, a podaci su obrađeni primjenom računalne aplikacije STATISTICA13.

4. REZULTATI

U *Tablici 2*. prikazana je matrica korelacija svih varijabli u istraživanju u kojoj je vidljivo da je dob sudionika negativno povezana sa socijalnom kompetencijom pa možemo zaključiti da su se stariji učenici procijenili manje socijalno kompetentnijima od mlađih. Također, pokazano je da stariji učenici češće koriste digitalne medije za komunikacijske svrhe, manje igraju videoigre, ali su i manje pod roditeljskim nadzorom prilikom igranja videoigara.

Djevojčice su se, prema rezultatima, procijenile socijalno kompetentnijima u odnosu na dječake te češće komuniciraju putem digitalnih medija u odnosu na njih. Isto tako, rezultati su pokazali da djevojčice rjeđe igraju videoigre u odnosu na dječake, posebno adrenalinske i

borbene te su rjeđe pod roditeljskim nadzorom. Socijalna se kompetencija pokazala negativno povezanom sa igranjem videoigara, ali pozitivno s roditeljskim nadzorom. Socijalna samoefikasnost značajno je povezana jedino s roditeljskim nadzorom pa je jasno da su se djeca koja su češće pod roditeljskim nadzorom procijenila socijalno samoefikasnijima dok igraju videoigre. Rezultati upućuju na to da se dob nije pokazala povezanom s odabirom žanrova videoigara.

Tablica 2. Matrica korelacija varijabli u istraživanju

	1.	**2.**	**3.**	**4.**	**5.**	**6.**	**7.**	**8.**	**9.**
1. Razred									
2. Rod	.20*								
3. Socijalna kompetencija	-.13*	.12*							
4. Socijalna samoefikasnost	-.07	-.06	.56*						
5. Komunikacija putem digitalnih medija	.57*	.19*	.07	.08					
6. Igranje igara	-.15*	-.33*	-.21*	-.06	-.03				
7. Roditeljski nadzor	-.30*	-.15*	.23*	.17*	-.24*	.07			
8. Adrenalinske igre	.03	-.41*	-.01	.04	.25*	.30*	-.11		
9. Logičke igre	.05	-.04	.09	.06	.28*	.22*	-.16*	.67*	
10. Igre za najmlađe	.08	.17*	.07	-.00	.12*	-.00	-.18*	.22*	.41*

***p<.05**

Kako bi se ispitale razlike između dječaka i djevojčica u socijalnim vještinama i žanrovima videoigara te količini vremena provedenoga u igranju, provedeno je niz t-testova čiji su rezultati prikazani u *Tablici 3.*

Tablica 3. Razlike između dječaka i djevojčica u socijalnim vještinama i navikama igranja videoigara

	Mm	**Mž**	**SDm**	**SDž**	**t (df=257)**
Socijalna kompetencija	3.93	4.08	0.59	0.63	1.98*
Socijalna samoefikasnost	3.75	3.68	0.62	0.73	-0.89
Komunikacija putem digitalnih medija	2.66	3.08	1.10	1.09	3.06*
Igranje igara	2.98	2.37	0.89	0.89	-5.54*
Roditeljski nadzor	3.68	3.39	0.98	1.06	-2.31*
Adrenalinske igre	2.59	1.63	1.22	0.89	-7.24*
Logičke igre	1.89	1.83	0.86	0.86	-0.61
Igre za najmlađe	2.20	2.62	1.12	1.34	2.73*

***p < .05**

Prema korelacijskoj analizi u *Tablici 3*, djevojčice su se procijenile socijalno kompetentnijima u odnosu na dječake, a utvrđena je i značajna razlika u korištenju digitalnih medija u komunikacijske svrhe (informiranje, instagram, komuniciranje putem mobilnih aplikacija). Djevojčice su izvijestile o češćem korištenju medija u komunikacijske svrhe od dječaka. Isto tako, rezultati pokazuju da su djevojčice manje sklone igranju videoigara, pogotovo kad je riječ o borbenim i adrenalinskim igrama te su manje pod roditeljskim nadzorom dok igraju videoigre.

Da bismo dobili odgovor na glavni problem istraživanja, provedene su dvije hijerarhijske regresijske analize sa socijalnom kompetentnošću te socijalnom samoefikasnošću kao kriterijima. Rezultati tih analiza prikazani su u *Tablici 4.*, a kao prvi korak u obje analize uvedene su varijable dobi i spola sudionika. Drugi korak su varijable koje se odnose na korištenje digitalnih medija i igranje videoigara. Prediktori su objasnili značajno više varijance socijalnih kompetencija nego socijalne samoefikasnosti, iako su obje regresijske jednadžbe značajne. Od značajnih prediktora socijalne kompetentnosti treba izdvojiti mlađu dob, češće korištenje digitalnih medija za komunikaciju, rjeđe igranje videoigara i više

roditeljski nadzor tijekom igranja videoigara. Svi prediktori zajedno objašnjavaju 18% varijance kriterija. Uz kontrolu dobi i spola, korištenje digitalnih medija i roditeljski nadzor imaju značajnu ulogu u predikciji socijalnih kompetencija.

Analiza s kriterijem socijalne samoefikasnosti prikazala je roditeljski nadzor kao jedini značajan prediktor – viši nadzor roditelja predviđa višu socijalnu samoefikasnost.

Tablica 3. Rezultati HRA sa socijalnom kompetencijom i socijalnom samoefikasnošću kao kriterijima

		Socijalna kompetentnost	**Socijalna samoefikasnost**
1.korak			
Dob		-.16*	-.06
Spol		.16*	-.04
	***R* (R^2)**	.20 (.04)	.08 (.01)
	F (df)	5.13* (2,255)	.89 (2,255)
2.korak			
Dob		-.23**	-.14
Spol		.07	-.10
Komunikacija putem digitalnih medija		.21**	.21
Igranje igara		-.26**	-.13
Roditeljski nadzor		.27**	.18*
Adrenalinske igre		-.02	-.06
Logičke igre		.14	.11
Igre za najmlađe		.05	.04
	***R* (R^2)**	.43 (.18)	.27 (.07)
	ΔR^2	.14**	.07*
	F (df)	7.05** (8,249)	2.51* (8,249)

p<.05

5. RASPRAVA

U raspravi će se prvo komentirati rezultati koji se odnose na povezanost spola, dobi, socijalnih kompetencija i korištenja digitalnih medija. Rezultati su uputili na zaključak kako učenici nižih razreda sebe procjenjuju socijalno kompetentnijima u odnosu na učenike viših razreda, što je suprotno od polazne hipoteze. Socijalne vještine rezultat su učenja i stariji učenici su kognitivno razvijeniji, što podrazumijeva i uspješnost u odnosima s drugim ljudima (Malkić Aličković, 2017). Razlog ovakvom rezultatu može biti što učenici viših razreda ulaze u adolescenciju, a rana je adolescencija obično obilježena opadanjem samopoštovanja i negativnijim samoprocjenama na nizu pokazatelja samopoimanja (Inchley i sur., 2016; Robins i Trzesniewski, 2005). U dobi od oko 7 godina djeca se žele družiti s prijateljima i igrati se s njima pa se lako adaptiraju na okolinu. Dovoljno su velika za druženje, ali još uvijek nisu spremna za ozbiljna prijateljstva. Oko 8 godine pa do ulaska u adolescenciju djeca počinju shvaćati važnost socijalnih odnosa, dok u dobi od 13-14 godina započinju češći nesporazumi i neslaganja s okolinom, a što se obično pripisuje normativnim razvojnim promjenama. Neslaganja su obično usmjerena na odrasle i autoritet pa se najbolje razumiju s vršnjacima (Ivić i Havelka, 1990, prema Nikolić, 2011). Slične rezultate dobila je Malkić Aličković (2017) u istraživanju ispitivanja socijalnih vještina u odnosu na dob i spol. Učenici petoga razreda procijenili su se socijalno kompetentnijima u odnosu na učenike šestog, sedmog i osmog razreda, a kao mogući razlog navodi održavanje razredne nastave do petoga razreda, dok od šestog razreda kreće predmetna nastava, rad s drugim nastavnicima, itd.

S obzirom na spol, djevojčice su se procijenile socijalno kompetentnijima u odnosu na dječake. Viša samoprocijenjena razina socijalne kompetencije kod djevojčica može biti posljedica socijalizacijskih procesa, primjerice poticanja spolno-određenih uloga, ohrabrivanja aktivnosti i igre sa spolno-određenim igračkama, činjenica da roditelji više razgovaraju s kćerima nego sinovima, da im daju manje slobode i ohrabruju ih u pomaganju drugima i brizi za druge, dok dječake od rane dobi uče da neke emocije treba zatomiti (npr. strah) (Bryant i Check, 2000). Zahvaljujući različitoj socijalizaciji, dječaci i djevojčice drugačije se ponašaju unutar svoje grupe. Djevojčice pokušavaju doći do kompromisa ne povrjeđujući svoje prijateljice jer su im društveni kontakti važni, dok se dječaci bore za prevlast, a grupa im pruža osjećaj pripadnosti i sigurnosti (Marović, 2009). Djevojčice su inače osjetljivije na dodir, zvuk te pokazuju više zanimanja za druge ljude oko sebe, govorom

su u prednosti u odnosu na dječake, više vole skupne aktivnosti, dok dječaci imaju razvijeniji natjecateljski duh, pokazuju veći interes za stvari i bolji su s brojkama i u prostornoj orijentaciji (Apel i Masterson, 2004; Biddulph, 2006; Broude, 1995; Goodman, 1970; Moir i Jessel, 1994; Preuschoff, 2006, sve prema Marović, 2009). Malkić Aličković (2017) također je utvrdila statistički značajnu razliku u procjeni socijalnih kompetencija između dječaka i djevojčica u korist djevojčica. Kao razlog tomu navodi razvijeniju emocionalnu osjetljivost žena u odnosu na muškarce te veću tendenciju za pokazivanjem empatije. Kranželić i Bašić (2008) provele su slično istraživanje s djecom predškolske dobi koju su procjenjivale odgajateljice. I u ovoj dobi djevojčice su se pokazale socijalno kompetentnijima u odnosu na dječake.

Spolne razlike u korištenju digitalnih medija pokazale su kako djevojčice, češće od dječaka komuniciraju putem digitalnih medija dok dječaci, češće od djevojčica, igraju videoigre. Ranija su istraživanja pokazala da djeca među digitalnim tehnologijama općenito najčešće koriste društvene mreže, potom alate za razmjenu informacija za školu (46,3%) te gledanje fotografija svojih prijatelja (13,4%). Pri tome nisu testirane spolne razlike. Slično je utvrđeno i u istraživanju Puharić i sur. (2014) koje je pokazalo da 71,5% djece koristi internet svaki dan, najviše zbog društvenih mreža (70%). U ovom istraživanju djevojčice su izvijestile o češćem korištenju medija u komunikacijske svrhe te su manje sklone igranju videoigara, pogotovo kad je riječ o borbenim i adrenalinskim igrama. U istraživanju koje je proveo Boltižar (2017) također je potvrđena hipoteza da dječaci češće igraju videoigre nego djevočice. Dječaci i djevojčice se razlikuju u izboru sadržaja igre. Dječaci više preferiraju akcijske, igre rata, pokretne i društvene igre, a djevojčice igre oblačenja ili uređivanja kuća, igre obitelji, frizera i slično, odnosno igre koje imitiraju stvarni život (Boltižar, 2017; Marović, 2009). Djevojčice koriste društvene mreže za dopisivanje s prijateljima iz stvarnoga života (Boyd, 2007, prema Lagator, Šincek i Duvnjak, 2018) te se internetom češće koriste za obrazovne i socijalne aktivnosti, dok dječaci koriste internet više zbog funkcionalnih i zabavnih stvari kao što je igranje videoigara, preuzimanje filmova i aplikacija (Subrahmanyam i sur., 2001, prema Lagator i sur., 2018). Istraživanje koje su proveli Lenhart i suradnici (2011, prema Lagator i sur., 2018) pokazalo je da dječaci češće objavljuju podatke o sebi na društvenoj mreži Facebook te češće dijele statuse nego djevojčice, što vodi zaključku da su djevojčice opreznije na društvenim mrežama i ne dijele svoje informacije tako često. Razlog tomu, kako Lagator i sur. (2018) navode, može biti što su djevojčice po prirodi socijalno otvorenije, a dječaci u *online* svijetu nastoje izgraditi svoj socijalni status.

Što se tiče vremena provedenoga u igranju videoigara, u istraživanju je utvrđena negativna povezanost između igranja videoigara i dobi pa je moguće zaključiti kako stariji učenici rjeđe igraju videoigre od mlađih učenika. U istraživanju koje je proveo Malek (2017) rezultati su pokazali da je najviše učenika počelo igrati videoigre u razdoblju od 1. do 4. razreda OŠ (39,8%). Vjerojatno su stariji učenici više preokupirani školom te imaju više predmeta koji zahtijevaju više vremena za učenje. Također, rezultate je moguće objasniti ulaskom starijih učenika u adolescenciju. Kako izvještava Vlahoviček (2019), tijekom adolescencije događaju se brojne tjelesne, emocionalne i društvene promjene kao što su veće odgovornosti kod kuće, obavljanje kućanskih poslova, briga za mlađu braću i sestre, negativan pritisak vršnjaka te narušavanje odnosa. Moguće je da stariji učenici imaju puno širi spektar aktivnosti i sadržaja kojim se bave pa igranje videoigara dijelom zamjenjuju drugim aktivnostima, što uz digitalne medije, što izvan medijskog konteksta (izlasci s vršnjacima, prijateljima, sportske i dr. aktivnosti).

U dvjema hijerarhijskim regresijskim analizama (HRA) provjeren je doprinos prediktora individualnih razlika u socijalnoj kompetentnosti i socijalnoj samoefikasnosti pri čemu su prediktori objasnili značajno više varijance kod socijalnih kompetencija. Pri tome su najznačajniji bili mlađa dob, češće korištenje digitalnih medija za komunikaciju, rjeđe igranje videoigara i viši roditeljski nadzor tijekom igranja videoigara. Kod socijalne samoefikasnosti jedini značajan prediktor bio je roditeljski nadzor – što je nadzor viši, viša je i socijalna samoefikasnost. Roditeljski nadzor skup je roditeljskih postupaka ili ponašanja kojima prate dječje i adolescentske aktivnosti (Borawski, Ivere-Landis, Lovegreen i Trapl, 2003, prema Lagator i sur., 2018). Iako su neka istraživanja pokazala da uključenost roditelja može smanjiti rizik od *online* zlostavljanja (Ybarra i Mitchell, 2004, prema Lagator i sur, 2018), u nekima je utvrđeno da su učenici s višim roditeljskim nadzorom skloniji rizičnijem ponašanju na internetu (Lagator i sur., 2018). U ovom je istraživanju utvrđena značajna povezanost između roditeljskoga nadzora i spola pri čemu su dječaci izvijestili o višem roditeljskom nadzoru nego djevojčice. Iako neka ranija istraživanja upućuju na veću autoritarnost roditelja prema djevojčicama nego dječacima (Aunola i sur., 2000, prema Lagator i sur., 2018), moguće je da u ovom specifičnom kontekstu kakav je roditeljski nadzor pri korištenju digitalnih medija i gamingu, roditelji ipak više nadziru dječake zbog eventualnih negativnih učinaka medija koje roditelji procjenjuju značajnijima za dječake nego djevojčice.

Prije zaključka, potrebno je istaknuti neka ograničenja provedenoga istraživanja. Naime, iako je istraživanje trebalo biti provedeno u školama, uslijed pandemije Covid-19 infekcije,

istraživanje je provedeno *online*. Pandemija je promijenila funkcioniranje škole, ali i učenika koji su gotovo cijelo vrijeme bili u kući. Kako nije bilo moguće družiti se s prijateljima, već samo s ukućanima, učenici su provodili više vremena uz digitalne medije u sklopu *online* nastave, ali i zbog održavanja *online* veza sa svojim prijateljima putem društvenih mreža. Isto tako, brojni učitelji koristili su društvene mreže kako bi ostvarili komunikaciju s razredom, stoga su učenici češće bili u prisustvu medija. U takvoj situaciji u kojoj je bilo potrebno održavati fizičku distancu od ljudi izvan obitelji, nije bilo moguće ostvarivanje društvenih kontakata na kakve smo navikli, stoga su se učenici možda u upitniku izjašnjavali prema navedenoj situaciji. Budući da su u karanteni članovi obitelji jedine osobe s kojima smo mogli ostvariti bliži društveni kontakt, rezultati roditeljskoga nadzora mogu također biti povezani s tim. Roditelji su bili angažiraniji u *online* nastavi, koja se često odvijala putem digitalnih medija kao što su pametni telefoni, tableti i osobna računala, stoga su više nadzirali svoju djecu u korištenju istima. Također, za ispunjavanje upitnika bio je potreban pristanak roditelja, što znači da su prvo roditelji trebali odobriti ispunjavanje upitnika pa su vjerojatno bili uz djecu u trenutku ispunjavanja upitnika, što je moglo utjecati na njihove odgovore, pogotovo kod učenika mlađih razreda koji su tek naučili čitati i kojima je bila potrebna pomoć. Nadalje, neki dijelovi upitnika koji se koristio u ovom istraživanju konstruirani su upravo za njegove potrebe te nisu ranije standardizirani. Odabir igara je napravljen s obzirom na njihovu trenutnu popularnost prema aplikaciji na pametnim telefonima što znači da su možda uvrštene neke igre koje sudionici istraživanja ne igraju, odnosno da su neke igre koje možda igraju izostavljene iz upitnika.

Prema rezultatima možemo zaključiti i da učenici koji češće koriste digitalne medije u svrhu komunikacije procjenjuju sebe socijalno kompetentnijima od onih učenika koji koriste digitalne medije za igranje videoigara. Učenici koji koriste digitalne medije za komunikaciju često se pridružuju društvenim mrežama kao što su Facebook i Instagram kako bi si olakšali komunikaciju s drugima i kako bi održali veze i prijateljske odnose, ali i razvili svoj identitet. Svi postupci u *online* okruženju utječu na naše samopoštovanje, prvenstveno prilikom korištenja društvenih mreža, kada osoba oblikuje sliku o sebi. Osim toga, na društvenim mrežama ostvaruje se i potreba za pripadanjem, a kad se ostvari te potreba, podiže se razina samopoštovanja. Nisku razinu samopoštovanja pokušavaju nadoknaditi stjecanjem popularnosti na društvenim mrežama dok introverti na društvenim mrežama nadoknađuju poteškoće koje imaju u interakciji face-to-face (Jerončić Tomić, Mulić i Milišić Jadrić, 2020). Učenici koji češće igraju videoigre procjenjuju se manje socijalno

kompetentnijima. Razlog vjerojatno leži u tome što se uz videoigre češće spominju negativni socijalni učinci, odnosno zamjena stvarnih prijatelja virtualnim likovima te problemi u odnosu s obitelji i prijateljima. Isto tako, djeca koja previše vremena provode igrajući videoigre pokazuju sklonost nasilnom ponašanju te nisu sposobna razlikovati svijet igre od stvarnoga života (Bilić i sur., 2009). Također, u ranijim istraživanjima potvrđene su imitacije likova u videoigrama i njihovih postupaka u kojima je nerijetko prikazana velika količina agresije (Gentile i sur., 2002).

Prema dobivenim je rezultatima moguće zaključiti kako se mlađi učenici procjenjuju socijalno kompetentnijima u odnosu na starije te da se djevojčice procjenjujuju socijalno kompetentnijima u odnosu na dječake, čime je potvrđena jedna od hipoteza. Ovakvi rezultati upućuju na to da bi dječake trebalo osnaživati u području razvoja socijalnih kompetencija te ih educirati o pozitivnim i negativnim stranama korištenja digitalnih mediija, posebno *gamingu*. Također, rezultati upućuju na važnu ulogu roditelja koje bi trebalo potaknuti na aktivniji nadzor i veću uključenost u digitalne sadržaje kojima su djecaa okružena. U tome bi škola mogla imati proaktivniju ulogu. Brojna istraživanja navedena u uvodnom dijelu diplomskoga rada pokazala su da roditelji imaju važnu ulogu u korištenju medija te bi od djece trebali, kako navodi Robotić (2015), tražiti na uvid stranice koje posjećuju, videoigre i sadržaj videoigara koje igraju. Prethodna istraživanja pokazala su i strah roditelja jer njihova djeca znaju o digitalnim medijima više nego oni sami pa je taj problem još veći. Roditelje koji se ne znaju služiti digitalnim medijima ili nisu upoznati s njihovim pozitivnim i negativnim učincima trebalo bi informirati o istima kako bi mogli isto prenijeti i djeci te s djecom često razgovarati i poticati ih da daju svoje mišljenje o digitalnim medijima koje koriste, videoigrama koje igraju i načinima na koje komuniciraju na društvenim mrežama te o pozitivnim stranama, ali i o rizicima koje digitalni mediji sa sobom donose.

Na kraju rasprave možemo zaključiti odgovor na glavno pitanje. Korištenje digitalnih medija i videoigara povezano je s razvojem socijalnih vještina, pri tom je korištenje digitalnih medija u svrhu komunikacije pozitivno povezano s razvojem socijalnih vještina – pomaže u razvoju i učenici su socijalno kompetentniji i socijalno samoefikasniji, dok je igranje videoigara povezano s manje razvijenim socijalnim kompetencijama.

6. Zaključak

Provedeno istraživanje kojemu je cilj bio utvrditi jesu li digitalni mediji i videoigre povezani s razvojem socijalnih vještina rezultiralo je s nekoliko zaključaka:

a) Učenici nižih procjenjuju se socijalno kompetentnijima od učenika viših razreda.

b) Djevojčice se procjenjuju socijalno kompetentnijima od dječaka.

c) Djevojčice češće koriste digitalne medije u komunikacijske svrhe te su češće na društvenim mrežama, dok dječaci češće igraju videoigre.

d) Djevojčice ne igraju često videoigre, ali njihov odabir većinom su igre uloga koje imitiraju stvarni život. Odabir dječaka su adrenalinske i igre rata te borilačke igre.

e) Učenici nižih razreda provode više vremena igrajući videoigre nego učenici viših razreda.

f) Nadzor roditelja povezan je sa socijalnom samoefikasnošću. Djeca kojima je viši roditeljski nadzor procjenjuju višu socijalnu samoefikasnost.

g) Digitalni mediji i videoigre povezani su s razvojem socijalnih vještina.
Komunikacija putem digitalnih medija pozitivno je povezana s razvojem socijalnih vještina, a igranje videoigara negativno.

7. Literatura

Alemdag, S. (2018). The Role of Social Self-Efficacy on Physical Activity: A Cross-Cultural Comparision. *Journal of Education and Training Studies,* 6(5), 40-46

Anderson-Butcher, D., Iachini, A.L. i Amorose, A.J. (2007). Percieved Social Cometence Scale. *Research on SocialWorkPractice, 18*(1), 47-54 Pristupljeno: 26.studenoga 2021.

Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The Execise of Control.* New York, W.H. Freeman and Company.

Barr, M. (2017). Video games can develop graduate skills in higher education students: A randomised trial. *Computers & Education, 113*, 86-97.

Bilić, V., Gjukić, D. i Kirinić, G. (2010). Mogući učinci igranja računalnih igrica i videoigara na djecu i adolescente. *Napredak : časopis za pedagogijsku teoriju i praksu, 151*(2), 95-213.

Boltižar, M. (2017). *Uloga videoigara u socijalnom ponašanju djece od 5. do 8. razreda osnovne škole.* Diplomski rad. Sveučilište u Zagrebu, Fakultet političkih znanosti : https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:114:909580 Pristupljeno: 17. siječnja 2021.

Brnada, A. (2019). *Žanrovi računalnih igara.* Završni rad. Sveučilište u Zagrebu, Fakultet organizacije i informatike. https://repozitorij.foi.unizg.hr/islandora/object/foi:5613 Pristupljeno 22. studenoga 2020.

Bryant, A. i Check, E. (2001). Kako roditelji odgajaju dječake a kako djevojčice?. *Dijete, vrtić, obitelj, 7* (26), 18-19.

Car, S. (2010). Online komunikacija i socijalni odnosi učenika. *Pedagogijska istraživanja, 7*(2), 281-289.

Diklić, J., Nakić, M. i Šošić, D. (2019). Edukativna uloga društvenih mreža u medijskom odgoju djeteta.. *Communication Management Review, 4(1),* 178-195

DZS (Državni zavod za statistiku) (2019). *Primjena informacijskih i komunikacijskih tehnologija (ikt) u kućanstvima i kod pojedinaca u 2019., prvi rezultati* https://www.dzs.hr/Hrv_Eng/publication/2019/02-03-02_01_2019.htm Pristupljeno: 25. studenoga 2020.

Erozkan, A. (2013). The effect of communication skills and interpersonal problem solving skills on social self-efficacy. *Educational Sciences: Theory and Practice, 13*(2), 739-745.

Gentile, D. A. (2005.). *Computer nad Video Games Addiction.* https://drdouglas.org/issue01.html Pristupljeno: 18. studenoga 2020.

Gentile, D. A., Lynch, P. J., Walsh, D. A. (2002.). The efects of violent video games habits on adolescent aggressive attitudes and behaviors. *Journal of Adolescence, 27*, 5 - 22.

Gentile, D. A.; Anderson, C. A. (2003). Violent video games: The newest Media Violence Hazard. https://drdouglas.org/drdpdfs/106027_07.pdf Pristupljeno: 18. studenoga 2020.

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.

Hercigonja, Z. (2018). Internet i digitalni mediji kao dionici u procesu formiranja osobnosti djeteta. U: Srećko, B. (ur.) *International Interdisciplinary Simposium PHILOSOPHY OF MEDIA Zagreb 19.-21.2018. „Tribina grada“ Kaptol 27,* 43-44.

Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. *Socijalizacija*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2020. https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=56923 Pristupljeno: 25. studenoga 2020.

Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. *Internet.* Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2020. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=27653> Pristupljeno 12. siječnja 2021.

Ilišin, V. (2003). Mediji u slobodnom vremenu djece i komunikacija o medijskim sadržajima. *Medijska istraživanja, 9* (2), 9-34.

Jeriček, H. (2002). Internet i ovisnost o internetu u Sloveniji. *Medij. istraž. 8*(2), 85-101.

Jerončić Tomić, I., Mulić, R. i Milišić Jadrić, A. (2020). Utjecaj društvenih mreža na samopoštovanje i mentalno zdravlje mladih. *In medias res*, 9(17), 2649-2654.

Jurčević Lozančić, A. (2017). *Socijalne kompetencije u ranom djetinjstvu.* Zagreb: Tisak Zelina D. D.

Klarin, M. (2006). *Razvoj djece u socijalnom kontekstu*. Jastrebarsko: Naklada Slap.

Klobučar, I. (2019). *Odnos djece i medija.* Završni rad. Sveučilište u Zagrebu, Fakultet hrvatskih studija. https://repozitorij.hrstud.unizg.hr/islandora/object/hrstud:1998/datastream/PDF/download Pristupljeno: 8. siječnja 2021.

Kosić, S. (2010). Online društvene mreže i društveno umrežavanje kod učenika osnovne škole. Navike Facebook generacije. *Život i škola : časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*,*56*(24), 103-125.

Laniado, N. i Gianfillipo, P. (2005). *Naše dijete, videoigre, Internet i televizija.* Rijeka: Futura d.o.o.

Lagator, I., Šincek, D. i Duvnjak, I. (2018). Roditeljski nadzor i ponašanje djevojčica i dječaka na internetu. *Život i škola, 64* (1), 89-103.

Levinson, P. (2001). *Digitalni McLuhan: vodič za novo doba.* Zagreb: Izvori d.o.o.

Majdenić, V. (2019). *Mediji/Tekst/Kultura.* Zagreb: Naklada Ljevak d.o.o.

Malek, A. (2017). *Uloga videoigara u općem uspjehu učenika.* Diplomski rad. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Hrvatski studiji. https://repozitorij.hrstud.unizg.hr/islandora/object/hrstud%3A1075/datastream/PDF/view Pristupljeno: 16. siječnja 2021.

Malkić Aličković, A. (2017). Ispitivanje socijalnih vještina učenika osnovnoškolske dobi u odnosu na dob i spol. *Školski vjesnik, 66* (3), 379-400.

Mandarić, V. (2012). Novi mediji i rizično ponašanje djece i mladih. *Bogoslovska smotra, 82* (1), 131-149..

Marović, Z. (2009). Ne smiješ plakati, ti si dječak. *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*, *15*(58), 18-23.

Mučalo, M. i Šop, S. (2008). Nova publika novih medija. *Informatologia, 41*(1), 51-55.

Nikolić, E. (2011). *Razvoj socijalnih vještina kod djece.* Diplomski rad. Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet. https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:142:278234 Pristupljeno: 14. siječnja 2021.

Nižić, I. (2020). *Ovisnost o društvenim mrežama*. Završni rad. Rijeka: Sveučilište u Rijeci, Fakultet zdravstvenih studija u Rijeci: Katedra za zdravstvenu njegu. https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:184:847882 Pristupljeno: 6. siječnja 2021.

Opić, S. (2010). Mogući program razvoja socijalne kompetencije učenika u primarnom obrazovanju. *Pedagogijska istraživanja, 7* (2), 219-228.

Pasqualetti, F. i Nanni, C. (2005).Novi mediji i digitalna kultura. Izazov odgoju. *Kateheza, 27* (3), 244-265.

Pinter, D., (2009). Razvoj socijalnih odnosa. *Dijete, vrtić, obitelj*; *54*, 2-5.

Poliklinika za zaštitu djece i mladih grada Zagreba. (2013). *NAŠE ISTRAŽIVANJE: Koliko vremena i uz koje rizike djeca provode na Internetu I Facebooku*. https://www.poliklinika-djeca.hr/aktualno/rijec-ravnateljice/nase-istrazivanje-koliko-vremena-i-uz-koje-rizike-djeca-provode-na-internetu-i-facebooku/ Pristupljeno: 19. 11. 2020.

Puharić, Z., Stašević, I., Ropac, D., Petričević, N. i Jurišić, I. (2014). Istraživanje čimbenika nastanka ovisnosti o internetu. *Acta medica Croatica*, *68* (4-5), 361-372.

Renić, M. (2018). *Korištenje medija kod djece predškolske dobi i njihovih roditelja.* Diplomski rad. Zagreb: Fakultet političkih znanosti https://repozitorij.fpzg.unizg.hr/islandora/object/fpzg%3A754/datastream/PDF/view Pristupljeno: 18. studenoga 2020.

Rideout, Victoria J., Foehr, Ulla G. i Roberts, Donald F. (2010). *Generation M[superscript 2]: Media in the Lives of 8- to 18-Year-Olds.* Henry J. Kaiser Family Foundation. https://eric.ed.gov/?id=ED527859 Pristupljeno: 8. siječnja 2021.

Rječnik psihologije rada, mrežno izdanje. *Samoefikasnost.* https://rjecnikpsihologijerada.blogspot.com/2018/09/samoefikasnost.html Pristupljeno: 27. studenoga 2020.

Robins, R. i Trzesniewski, K. (2005). Self-esteem development across the lifespan. *Current Directions in Psychological Science, 14*(3), 158-162.

Robotić, P., (2015). Zamke virtualnog svijeta: zaštita djece i mladih na internetu i prevencija ovisnosti. *Journal of Applied Health Sciences (JAHS), 1*(2), 81-*96*.

Rosić, V. i Zloković, J. (2002) *Prilozi obiteljskoj pedagogiji.* Filozofski fakultet Rijeka-

Schmidt, E. i Cohen, J. (2014). *Novo digitalno doba: Nove tehnologije mijenjaju ljude, države, ali i kako ćemo živjeti i poslovati.* Zagreb: Profil International

Shaw, R. i Wood, S. (2009). *Epidemija popustljivog odgoja*.. Zagreb:V. B. Z. d.o.o

Sorić, I. i Vulić-Prtorić, A. (2006). Percepcija roditeljskoga ponašanja, školska samoefikasnost i kauzalne atribucije u kontekstu samoregulacije učenja. *Društvena istraživanja, 15* (4-5), 773-797.

Stupak, N. J. (2004). *Positive effects of video games on development.* Rochester Institute of Technology http://violentvideogameseffects.blogspot.com/2008/02/positive-effects-of-video-games-on.html Pristupljeno: 19. studenoga. 2020.

Šćuric, I. (2020). *Vrste i uloga društvenih mreža u životu osnovnoškolaca*. Diplomski rad. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet. https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:147:234879 Pristupljeno: 7. siječnja 2021.

Kranzelić, V. i Bašić, J. (2008). Socijalna kompetencija i ponašanje djece predškolske dobi - razlike po spolu. *Kriminologija i socijalna integracija, 2,* 1-124

Valjan-Vukić, V. (2009). Obitelj i škola – temeljni čimbenici socijalizacije. *Magistra Iadertina*, *4* (1), 171-178.

Vlahoviček, M. (2019). *Pubertet - promjene i teškoće u sazrijevanju*. Završni rad. Osijek: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti. https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:141:859378 Pristupljeno: 16. siječnja 2021.

SVEUČILIŠTE U SPLITU

FILOZOFSKI FAKULTET

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja PAULA MASTELIĆ, kao pristupnik/pristupnica za stjecanje zvanja MAGISTAR PRIMARNOG OBRAZOVANJA, izjavljujem da je ovaj završni/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 završnog/diplomskog 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 završnog/diplomskog rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Split, 26. siječnja 2021.

P. M.

Potpis

Obrazac I.P.

Izjava o pohrani završnog/diplomskog rada (podcrtajte odgovarajuće) u Digitalni repozitorij Filozofskog fakulteta u Splitu

Student/ica: PAULA MASTELIĆ

Naslov rada: DIGITALNI MEDIJI (SOCIJALNIH VJEŠTINA) I VIDEOIGRE: JESU LI POVEZANI S RAZVOJEM

Znanstveno područje: DRUŠTVENE ZNANOSTI

Znanstveno polje: PSIHOLOGIJA

Vrsta rada: DIPLOMSKI RAD

Mentor/ica rada:

izv. prof. dr. sc. Ina Reić Ercegovac

(ime i prezime, akad. stupanj i zvanje)

Komentor/ica rada:

Bruno Barać

(ime i prezime, akad. stupanj i zvanje)

Članovi povjerenstva:

doc. dr. sc. Marina Kolučnović, izv. prof. dr. sc. Ina Reić Ercegovac i dr. sc. Katija Kolebić Jakupčević

(ime i prezime, akad. stupanj i zvanje)

Ovom izjavom potvrdujem da sam autor/autorica predanog završnog/diplomskog rada (zaokružite odgovarajuće) i da sadržaj njegove elektroničke inačice u potpunosti odgovara sadržaju obranjenog i nakon obrane uređenog rada. Slažem se da taj rad, koji će biti trajno pohranjen u Digitalnom repozitoriju Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Splitu i javno dostupnom repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama *Zakona o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju,* NN br. 123/03, 198/03, 105/04, 174/04, 02/07, 46/07, 45/09, 63/11, 94/13, 139/13, 101/14, 60/15, 131/17), bude:

a) rad u otvorenom pristupu
b) rad dostupan studentima i djelatnicima FFST
c) široj javnosti, ali nakon proteka 6 / 12 / 24 mjeseci (zaokružite odgovarajući broj mjeseci).
(zaokružite odgovarajuće)
U slučaju potrebe (dodatnog) ograničavanja pristupa Vašem ocjenskom radu, podnosi se obrazloženi zahtjev nadležnom tijelu u ustanovi.

Mjesto, nadnevak: Split, 26. siječnja 2021.

Potpis studenta/studentice: P. Pa