

# Spol kao prediktor spontane igre

---

Skorin, Iva

Undergraduate thesis / Završni rad

2022

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:890898>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-14**

Repository / Repozitorij:

[University of Zagreb Faculty of Teacher Education - Digital repository](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
UČITELJSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

Iva Skorin

SPOL KAO PREDIKTOR SPONTANE IGRE

Završni rad

Petrinja, rujan 2022.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
UČITELJSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

Iva Skorin

SPOL KAO PREDIKTOR SPONTANE IGRE

Završni rad

Mentor rada

Prof. dr. sc. Ivan Prskalo

Petrinja, rujan 2022.

## **SAŽETAK**

Igra je najvažnija aktivnost djeteta i osnovni način učenja o životu i svijetu oko sebe. Dijete u spontanoj, slobodnoj igri preuzima razne uloge i svakodnevno se nosi s mnoštvom novih emocija i situacija. Dječaci i djevojčice od najranije dobi ulaze u rodne uloge svog spola te kroz igru uče načine ponašanja i komunikacije svojstvene svom spolu. Važno je napomenuti da uče funkcionirati i u miješanom društvu te tako i prilagođavati svoje rodne uloge onima suprotnog spola. Na dječju spontanu igru uvelike utječu i medijski sadržaji, primarno crtani filmovi, kojima su djeca izložena.

**Ključne riječi:** igra, spontana igra, rodne uloge, dječaci u igri, djevojčice u igri

## **SUMMARY**

Playing is children's most important activity in which they learn the basics of life and world around them. In free, spontaneous play, children take over numerous parts and everyday are encountered with many new emotions and situations. Since the most early age, boys and girls enter gender specific roles and through playing they learn how to act and communicate like their gender. It is important to note that children also learn to behave in mixed society and to adapt their gender specific roles to those from opposite gender. Media contents, especially cartoons, have an enormous impact on children's free play.

**Key words:** play, free play, gender specific roles, boys in play, girls in play

## Sadržaj

1. Uvod.....	6
2. Dijete i igra.....	7
2.1 Spontana igra.....	9
2.2 Igra i socijalizacija.....	10
3. Okruženje i rodne uloge.....	11
3.1. Teorija socijalnog učenja i Genderlect.....	11
4. Rodne razlike u komunikaciji i igri.....	13
5. Rodne razlike u spontanoj igri.....	14
5.1 Dječaci u spontanoj igri.....	15
5.2 Djevojčice u spontanoj igri.....	18
6. Crtani filmovi kao inspiracija za spontanu igru.....	21
6.1 Teorije o utjecaju nasilnih sadržaja u medijima.....	23
7. Zaključak.....	25
8. Literatura.....	27
9. Izjava o samostalnoj izradi završnog rada.....	29

## 1. Uvod

Igra je najvažnija dječja aktivnost, ona doprinosi cjelokupnom razvitku djeteta, kako fizičkom, tako i psihičkom odnosno socio-emocionalnom razvoju. Igru je moguće dijeliti po raznim vrstama i karakteristikama, no u svojoj srži najvažnije ju je promatrati kao sredstvo učenja djeteta. Kroz spontanu igru, djeca se susreću i upoznaju s najširim spektrom emocija, od onih negativnih, do onih pozitivnih. Tako će se dijete već u najranijoj dobi suočiti s emocijama poput ljutnje, nezadovoljstva, straha i bijesa, ali i srećom, zadovoljstvom, samoostvarenjem. Naučit će dijete putem igre i suosjećati s drugima, surađivati te pomagati.

U prvom poglavlju ovog rada obrađivat će se igra kroz teorijske aspekte i podjele igre po spoznajnim i društvenim razinama, a zatim će se osvrnuti na dobrobiti igre za djetetov rast i razvoj te socijalizaciju.

Drugo poglavlje rada rezervirano je za okruženje djeteta u igri te teoriju kojoj je fokus na rodnim ulogama.

Sljedeća dva poglavlja bavit će se rodnim razlikama u komunikaciji i igri djece te obraditi razlike između poimanja određenih situacija u igri djevojčica i dječaka.

Budući da su crtani filmovi važan i neizostavan dio dječjeg odrastanja, posljednje će poglavlje dati uvid u utjecaj crtanih filmova na djecu te ponovno ukazati na podjelu ponašanja djevojčica i dječaka prilikom igre potaknute gledanjem crtanih filmova. Na kraju će biti navedeno i nekoliko teorija o utjecajima nasilnih sadržaja u medijima na djecu, budući da su oni najranjivija skupina konzumenata medijskih sadržaja.

Cilj rada je ukazati na važnost dječje igre te dati pregled na rodne razlike u ponašanju djece vrtićke dobi prilikom spontane igre.

## 2. Dijete i igra

Igra je najvažniji oblik aktivnosti djeteta, ona doprinosi njegovu cjelokupnom razvoju i razvitku. U igri dijete jača samopouzdanje, uči se nositi s frustracijama, a usput se i rješava frustracija i neugodnih situacija iz stvarnog života. Ono se samoostvaruje, savladava probleme te sazrijeva emocionalno i misaono te napreduje motorički i socijalno. (Šagud i Petrović-Sočo, 2001: 62) Kako navodi Mira Peteh, igra je djetetu urođena osobina i snažno sredstvo odgojnog djelovanja.

„Igra svakom djetetu omogućuje izraziti što osjeća: radost, zadovoljstvo, nezadovoljstvo, smijeh, plač, strah, razočarenje, uspjeh, sigurnost, nesigurnost, potrebu za djecom, strepnju. Pomaže svakom djetetu u afirmiranju među drugom djecom, omogućuje mu pokazivanje vlastite sposobnosti, sklonosti, pozitivne i negativne doživljaje, spretnost, snalažljivost u određenim situacijama i čitav niz drugih obilježja. Obogaćuje, oslobađa, pomaže, povezuje, okupira, otkriva te dijete u igri sazrijeva, razvija se i rasterećuje“ (Peteh, 2018.: 96).

U literaturi se (Vasta, Haith i Miller, 1998) igrovna raznolikost s obzirom na spoznajnu razinu najčešće svrstava u četiri kategorije:

1. **Funkcionalna igra** – pojavljuju se veoma rano, radi se o jednostavnim mišićnim pokretima koji se ponavljaju, ponekad su u igru uključeni predmeti, a ponekad nisu (tresenje zvečke, skakutanje gore-dolje).
2. **Konstruktivna igra** – javlja se u trećoj godini života, a najviše je zastupljena u predškolskom razdoblju, dijete crta, gradi, izrađuje predmete od plastelina, gline, papira. Ovu vrstu igre karakterizira djetetova želja za uspješnim rezultatom igre.
3. **Igra pretvaranja** – vrlo značajne, zbog složenosti imaju povoljan utjecaj na djetetov spoznajni i socijalni razvoj.
4. **Igra s pravilima** – od djece zahtijevaju da se podrede unaprijed poznatim ili dogovorenim pravilima, korisne za socio-emocionalni razvoj („Čovječe, ne ljuti se“).

S obzirom na društvenu razinu, pet je kategorija igre (Vasta i sur. 1998):

1. **Promatračka igra** – dijete promatra druge kako se igraju i ne uključuje se u igru.
2. **Samostalna igra** – dijete je koncentrirano na aktivnost, ne primjećuje prisutnost druge djece.
3. **Usporedna igra** – dijete se igra pokraj druge djece, ali nema potrebu za udruživanjem.
4. **Povezujuća igra** – dijete se igra s drugom djecom, ali bez zajedničkog cilja.



5. **Suradnička igra** – podrazumijeva suradnju, djeca postavljaju ciljeve, pravila i ponašaju se kao skupina.

Hughesovo (2002 prema Klarin 2017:18) kategoriziranje dječje igre je vrlo složeno i sadrži čak šesnaest tipova igara:

1. **Simbolička igra** – igra uz kontrolu, dijete postupno istražuje, bez rizika
2. **Gruba igra** – ne odnosi se nužno na tuču i svađu već na naguravanje, diranje, škakljanje
3. **Sociodramska igra** – sadrži potencijalna ili realna iskustva te interpersonalnu komponentu, primjerice odlazak u kupnju.
4. **Socijalna igra** – uključuje igre s pravilima, suradnička igra u kojoj djeca pokušavaju postići zajednički cilj
5. **Kreativna igra** – dijete transformira poznate i konstruira nove odnose, uključuje zamišljanje i nove ideje
6. **Igra komunikacijom** – uključuje igre riječima, šale, rasprave, pantomime
7. **Dramska igra** – sudjelovanje u dramskom događaju, nije nužno da je dijete izravno uključeno u njega, primjerice gledanje predstave ili nekog događaja na ulici
8. **Lokomotorna igra** – uključuje motoriku (penjanje, skakanje, vješanje)
9. **Duboka igra** – odnosi se na ponašanja opasna za život, u njoj dijete razvija vještine za preživljavanje i suočava se sa strahovima
10. **Istraživačka igra** – uključuje manipulativno ponašanje (bacanje, rukovanje predmetima)
11. **Igra fantazije** – rekreiranje stvarnosti koristeći iskustva i informacije iz stvarnog života
12. **Imaginarna igra** – igra zamišljanja, dijete krši konvencionalna pravila, sve je moguće
13. **Majstorska igra** – igranje izvan kuće (kopanje rupa, izgradnja građevina i tunela)
14. **Igra objektima** – uključuje korištenje fizičkih vještina i koordinacije
15. **Igranje uloga** – dijete najčešće ulazi u uloge odraslih (liječnici, vatrogasci, frizerke...)
16. **Rekapitulacijska igra** – ona koja djetetu omogućava istraživanje povijesti, priča, rituala.

## 2.1 Spontana igra

Spontana igra predmet je raznih istraživanja već nekoliko desetljeća. Znanstvenici se fokusiraju na karakteristike igre u ranom djetinjstvu, uvjete u kojima dolazi do igre te u konačnici povezanosti igre i razvoja učenja u djece. Osobito je, navode Saracho i Spodek (1997: 3), u tome važna igra uloga jer potiče brojne kognitivne procese. Djeca se najčešće igraju uloga s kojima se susreću u stvarnom životu, a uz pomoć minijaturne opreme i igračaka dramatičiraju primjerice svoju svakodnevicu. Uz lutke, minijaturne kuhinje, opremu za čišćenje i slično, u igri preuzimaju uloge svojih roditelja te „obavljaju“ kućanske poslove. (Saracho, Spodek, 1997: 3)

Drugo poglavlje knjige *Contemporary Perspectives on Play in Early Childhood Education* (Saracho, Spodek, 1997) pod naslovom *Spontana igra u 21. stoljeću* obradio je Fergus P. Hughes.

Hughes tvrdi da su dobrobiti spontane igre dokumentirane u poljima intelektualnog razvoja, razvoja jezika i pismenosti te socijalnog razvoja. Napominje i kako se ljudsko ponašanje odvija pod utjecajem karakteristika okoline u kojem se osoba nalazi. Dakle, iako igra može biti spontana u smislu da ju osmišljava dijete, zapravo je ovisna o sociokulturalnom kontekstu u kojem se ono nalazi. (Saracho, Spodek, 1997:21)

Grupna simbolična igra dopušta djeci da stvore alternativne svjetove, ohrabruje ih da se upuste u svoj doživljaj stvarnosti. Ona potiče djecu u njihovoj potrebi da organiziraju kompleksnu okolinu, potiče ih da planiraju dijaloge i akcije ovisno o suigračima. Hughes (Saracho, Spodek, 1997:23) tvrdi kako takva igra stimulira „što ako“ način razmišljanja koji formira bazu za zrelo hipotetsko razmišljanje u odrasloj dobi. Djeca kroz igru uče misliti kreativno što postavlja temelje za kreativno rješavanje budućih problema.

Od izrazite je važnosti poduprijeti dijete i ohrabriti ga na samostalnu igru, iako se odrasloj osobi može činiti beznačajnom ili dosadnom. Upravo takve samostalne spontane igre doprinose dječjem zadovoljstvu i njihovoj sposobnosti da se koncentriraju. Takva igra djeci pomaže da se povežu sa svojom okolinom i igračkama te sami kreiraju okruženje za interaktivno učenje (Mrnjaus, 2014: 224).

## 2.2 Igra i socijalizacija

Što se igre i socijalizacije tiče, kroz igru se djeca susreću sa širokim rasponom emocija, i negativnih i pozitivnih. U spontanoj igri među djecom se pojave osjećaji ljutnje, tuge, ljubomore, bijesa, dosade, ali i sreće, zadovoljstva i užitka (Mrnjauš, 2014: 222). Kroz igru djeca imaju priliku riskirati, odlučivati sami za sebe, ali i u skupinama, uče se nositi s uspjehom, ali i neuspjehom, postaju svjesni posljedica svojih odluka.

Igra djecu socijalizira i priprema na svijet odraslih jer se već odmalena u njihovim životima događaju situacije poput svađa, gubitka prijatelja te mirenja i nalaženja kompromisa. Igra, tako esencijalna, a tako komplicirana sastavnica dječjeg života, pomaže djeci u razvijanju dubokih emocija i stavova, a ima utjecaj i na najsitnije odabire u njihovim životima - poput primjerice odabira odjeće po uzoru na kakvog lika iz crtanog filma.

Hughes (Saracho, Spodek, 1997: 27) navodi kako veliku ulogu na socijalizaciju djece ima fizička igra između roditelja i djece, osobito očeva koji se u pravilu češće s djecom igraju grublje. Upravo ta nešto grublja igra javlja se i u osnovnoškolskim danima, a ako ju dijete doživi ranije, uspjeh će razviti sposobnost za dekodiranje društvenih signala te lakše u takvoj igri surađivati s drugom djecom (Bjorklund, Brown, 1998 u Saracho, Spodek, 1997: 27).

Ono što je također od velike važnosti kod spontane igre jest sloboda u biranju uloga. Djeca su primorana odabrati odnosno dodijeliti uloge jedni drugima i pregovarati. Primjerice: „jučer si ti bio pilot, danas će to biti Petar“. Upravo ovakvi pregovori stvaraju čvrste temelje komunikacije s vršnjacima odnosno uče djecu kako samostalno razrješavati konflikte. (Howes, Unger, Matheson, 1992 u Saracho, Spodek, 1997: 28).

Igra djeci osigurava siguran prostor za preispitivanje i proživljavanje situacija i emocija iz stvarnog života, s mnogostrukim mogućim scenarijima odnosno ishodima. Moglo bi se čak i reći da je dječja igra zaista vježba za odrasli život. Kroz igru, djeca se uče nadmetati jedni s drugima, boriti za svoje mjesto u društvu. Nemjerljive su dobrobiti igre na fizički, psihički i socio-emocionalni razvoj djeteta, nemoguće ih je sve nabrojati, ali jedno je sigurno – svakom djetetu treba omogućiti vrijeme i prostor za poticajnu igru koja će mu dati priliku da uči o svijetu oko sebe.

### **3. Okruženje i rodne uloge**

Uloga okruženja u ranom djetinjstvu je izrazito značajna za razvijanje interpersonalnih odnosa. Djeca svijet upoznaju kroz igru, u njoj stječu znanja te razvijaju vještine na više polja te je upravo jedno od najvažnijih okruženja za djetetov razvoj. Spontana igra djeteta je jedan od najvažnijih učitelja u ranoj dobi. Na nju utječu svakodnevne situacije kojima je dijete okruženo, ljudi bliski djetetu te sadržaji u medijima kojima je dijete izloženo.

Učenje u predškolskoj dobi je od izrazite važnosti budući da njime dijete stječe opća, nespecifična iskustva i formiraju se njegove sposobnosti, tvrde Hazim Selimović i Esed Karić (2011: 146). Znanstvena istraživanja, prema Selimović i Karić, pokazuju da svakodnevna iskustva djece te načini na koje primaju informacije iz neposredne okoline izravno utječu na oblikovanje njihova mozga. Nove neuronske veze i povećanje broja sinapsi rezultat su djetetovih dojmova o vanjskom svijetu.

Jedno od izrazito utjecajnih okruženja za djecu jest i medijsko okruženje, pod čime se primarno misli na crtane filmove, no više o tome će se govoriti kasnije u radu.

Uz bezbroj općih informacija koje dijete prima svakodnevno, kroz igru ono usvaja i socijalno ponašanje te društveno zadane norme i vrijednosti, kaže Mira Klarin (2017: 13). Mnogi su se znanstvenici bavili teorijama razvoja i učenja u djece, a jedna od zanimljivih teorija jest teorija socijalnog učenja.

#### **3.1. Teorija socijalnog učenja i Genderlect**

Naglasak teorije socijalnog učenja jest na usvajanju rodni uloga, piše Klarin (2017: 13). Primjereno je, prema teoriji socijalnog učenja, ponašanje koje je socijalno prihvatljivo i u skladu s rodnom ulogom djeteta. Suprotno tome, neprimjereno je ponašanje koje je atipično rodnoj ulozi djeteta. Teoretičari primjećuju da je proces učenja kod djevojčica i dječaka prilično različit. Djevojčice rodnu ulogu usvajaju postepeno i isprekidano te im je dopušten dulji vremenski period za definiranje rodne uloge pri čemu ih se ne kažnjava kada se ponašaju na način svojstven dječacima. S dječacima je pak obrnuto – dječaci koji se ponašaju na način svojstven djevojčicama podvrgnuti su kritikama i podrugivanju i od strane odraslih i od strane vršnjaka.

Marijana Sivrić i Aneta Aničić (2014) u svom su istraživanju *Rodne razlike u komunikaciji predškolske djece* navele kako je ključna razlika između djevojčica i dječaka upravo moć na muškoj strani te solidarnost na ženskoj strani. Razlike u komunikaciji među muškarcima i ženama predmet su mnogih istraživanja i razlog mnogim neslaganjima među znanstvenicima. Zašto žene često krive muškarce da su hladni, netaktični i bez empatije za ženske osjećaje, a muškarci krive žene za preveliku osjetljivost i žaljenje na ljude i životne situacije?

Mnoge su teorije pokušale pronaći odgovor na to pitanje, a tri su teorije zašle dublje u razloge. Prva teorija tvrdi da jezik muškaraca i žena ovisi o njihovom podrijetlu, godinama, stupnju obrazovanja i socio-ekonomskom statusu. No, nepotpuna je jer ne nudi objašnjenje zašto primjerice brat i sestra ili dvoje kolega jednakih godina i jednake pozadine, ne mogu naći zajednički jezik. Druga teorija počiva na tome da su muškarci kroz povijest imali dominaciju nad ženama te da je ženski način govora zapravo devijantan oblik muškog načina govora. Ova je teorija, tvrde Sivrić i Aničić (2014: 78) također nepotpuna jer nema dokaza da su muškarci izmislili govor. Treća je teorija bazirana na interdisciplinarnom pristupu razlikama u jezicima suprotnih spolova.

Autorica treće teorije jest Deborah Tannen, profesorica lingvistike na Sveučilištu Georgetown, a tvrdi da djeca odmalena uče govoriti drugim jezikom, rodnim jezikom, kojeg ona naziva *genderlect*. Genderlect je, prema Tannen, vrsta ili stil govora kojim se služi određeni spol (Sivrić, Aničić, 2014: 78).

Tannen je 1990. godine provela istraživanje čiji rezultati pokazuju da je svijet dječaka zapravo svijet natjecanja – svaki razgovor je pregovaranje u kojem jedan mora izaći kao pobjednik, a jedan kao gubitnik. U svijetu djevojčica, život je zajednica – razgovori se grade kao mreža u kojoj se čuvaju intimnost i bliskost s drugima. Muškarci, tvrdi Tannen (Sivrić, Aničić, 2014: 79), cijene neovisnost te je njihova komunikacija takva da kreira distancu dok žene cijene prisnost i u svojim razgovorima dijele sličnosti s drugima.

#### 4. Rodne razlike u komunikaciji i igri

Potaknute teorijom Deborah Tannen, Sivrić i Aničić (2014: 80) su provele istraživanje u sedam dječjih vrtića u Mostaru i Širokom Brijegu. Fokus istraživanja bio je na jeziku i ponašanju predškolske djece u prirodnom okruženju. Svaka vrtićka skupina sastojala se od 20 do 25 djece u kojima je bilo podjednako dječaka i djevojčica. Posebna pozornost pridana je jezičnom ponašanju djece prilikom razgovora, tijekom igre, jela, crtanja, svađanja.

Sivrić i Aničić (2014: 81) primijetile su kako se djevojčice prilikom upoznavanja pokušavaju ponašati slično onome koga upoznaju. Dječaci, pak, u trenucima upoznavanja pokazuju svoj hijerarhijski status. Autorice navode primjer kako je u jednoj od vrtićkih grupa djevojčica Tina slavila rođendan, a u grupu je po prvi puta taj dan došla Ivana. Djevojčice su prigrlile Ivanu, nudile joj balon, hvalile frizuru i slično, dok su dječaci odlučili potpuno ignorirati novu djevojčicu i Tinin rođendan, grabeći balone bez dopuštenja i odlazeći u druge dijelove sobe dnevnog boravka. Još jedna od zanimljivosti je da su, tijekom izbjivanja odgajateljice iz sobe, djevojčice preuzimale ulogu odgovornosti, a dječaci bi se u takvim trenucima pravili važni i radili nepodopštine.

Različit je, napominju Sivrić i Aničić (2014: 82), i način formiranja skupina. Tri dječaka su se dogovorila da će se igrati autićima. Jedan je dječak uzeo sve automobile i zatim odlučivao koji će dječak dobiti koju igračku, važno pokazujući da je on vođa i da se njega sluša. Dječaci, vidljivo je, formiraju svoje skupine za igru tako da odmah pokažu tko je glavni u toj skupini. U samom početku igre, pokazuju hijerarhiju.

Djevojčice pak, kažu Sivrić i Aničić (2014: 82), svoje skupine formiraju mirno. Dvije su se djevojčice igrale frizera, a kada je prišla treća da pita može li se igrati s njima, bez oklijevanja su je pustile u igru i podijelile rekvizite s njom. U daljnjoj komunikaciji, kada su upitane koja je glavna frizerka, jedna djevojčica kaže da je ona, no odmah potom govori da su obje glavne frizerke.

## 5. Rodne razlike u spontanoj igri

Metoda Postolski – Košir, odgajateljica u Dječjem vrtiću Hans Christian Andersen u Ljubljani tijekom četrdesetogodišnje karijere zapazila je mnoge stereotipe rodnih uloga. Navodi kako dječaci najčešće žele biti lovac, a djevojčice čuvarica doma. Dječaci se, kaže Postolski – Košir (2005: 12), igraju gusara, divova, filmskih junaka koji spašavaju svijet, dok su djevojčice dobre vile, balerine i princeze. Ipak, napominje, svake godine u skupini se pojavi nekoliko djevojčica i dječaka koji ne ulaze u stereotipne rodne uloge.

U sociodramskoj igri pretvaranja, koja se javlja između druge i treće godine života, vidljive su razlike između tema igre djevojčica i dječaka, potvrđuje i Klarin (2017: 13). Djevojčice će najprije odabrati teme iz domaćinstva, a dječaci iz akcijskih priča. Također, ponašanja tijekom igre u djevojčica idu u smjeru asertivnosti i afilijativnosti to jest u smjeru suradnje i pomaganja, dok su u dječaka vidljivi samoasertivno ponašanje i natjecanje.

Rast i razvoj djeteta događaju se kroz interakcije razvojnih mehanizama i okruženja, navode Bateson i Martin (Klarin 2017: 14). Nisu, dakle genetski determinirani, ali su posljedica procesa koji djeluju adaptivno. Ovu sinergiju autori nazivaju „razvojnou kuhinjom“ u kojoj se geni i okruženje kuhaju kroz biološki i psihološki proces razvoja. Hughes (prema Klarin 2017: 14) igru stavlja u evolucijski okvir i kaže kako igra djetetu omogućuje da sebe smjesti u kompleksno okruženje i fizički i psihološki se smjesti u sada i ovdje.

Dječaci i djevojčice u igri s djecom istoga spola vrlo često pokazuju stereotipna rodna ponašanja – dječaci će najčešće biti asertivni, uspostavljati hijerarhiju i pokušati se izboriti za svoje mjesto među „jačima“, dok će djevojčice prilikom ulaska nove djevojčice u igru istoj pristupiti senzibilnije, pokazati joj da je prihvaćena i uključiti i nju u odluke važne za tijek igre. Kada je pak riječ o miješanim grupama za igru, vidljiva su prilagođavanja i preuzimanja načina komunikacije suprotne rodne skupine. (Sivrić, Aničić, 2014: 91).

Niže u radu slijede poglavlja o rodnim razlikama u ponašanju i komunikaciji prilikom spontane igre.

## 5.1 Dječaci u spontanoj igri

Prema iskustvu Postolski – Košir (2005: 12), dječaci često u igri glume očeve ili pse. Primijetila je da su razlozi za to iskonski – brane obitelj i kuću. Mira Klarin u svojoj knjizi Psihologija dječje igre (2017: 35) navodi kako se preferencije prema rodno stereotipiziranim igrama i igračkama javlja između prve i druge godine života djeteta. Dječaci će u igri birati automobile, svakojake kamione, pribor za sportske aktivnosti.

Dječaci su, kaže Klarin (2017: 35), kako odrastaju, sve više zainteresirani za agresivne sadržaje - videoigre i nasilje u crtanim filmovima utječu na njih te su stoga njihove igre nasilnije i grublje. Naravno, objašnjava Klarin, agresivnost dječaka može se objasniti i biološkim, hormonskim te okolinskim čimbenicima. Igre dječaka su aktivnije, skupine veće, hijerarhijski organizirane, u skupini postoji vođa koji ih usmjerava, a na kraju igre mora postojati pobjednik odnosno gubitnik.

Zanimljivo je kako dječaci imaju manje sposobnosti samoregulacije nego što je imaju djevojčice (Eisenberg, Martini i Fabes, 1996 prema Klarin, 2017) te manje samokontrole u odnosu na djevojčice (Block i Block, 1980 prema Klarin, 2017). Upravo zbog toga dječaci potencijalno mogu imati problema u ponašanju.

U svom istraživanju, Sivrić i Aničić (2014: 83) otkrile su kako dječaci tijekom igre izražavaju više zahtjeva i naredbi nego djevojčice. To se, čini se, uklapa u njihove hijerarhijski posložene skupine. Autorice navode primjer gdje se četvorica dječaka igraju Lego kockama. U jednom trenutku shvate da nema dovoljno kocaka, a dječak Mateo koji je vođa skupine odmah je predložio da od druge skupine dječaka zatraže da im daju svoje kocke. Uslijedili su pregovori, te su vođa druge skupine dječaka i Mateo, vođa prve skupine dječaka, došli do novog plana – zajedno će slagati veći projekt.

Nakon nekog vremena, dvoje djece je ponovno zatražilo kocke od druge skupine, nakon čega je došlo do konflikta. Budući da su se u međuvremenu u igru priključile i djevojčice, upravo je jedna od njih ljubazno zamolila prijatelja da joj da kocke. Nakon što je on odbio, jedan od dječaka iz njezine skupine je zatražio kocke, zatim dodao „molim te“, a nakon što ni molba nije uspjela zaprijetio je dječaku iz druge skupine riječima: „Daj nam kocke ili ću pozvati Ivana, Borisa, Antu i Franju i njegove prijatelje i istući će te!“. Djevojčica je stajala po strani i čekala. Dječak je predao kocke i priključio se igri. Nedugo zatim, nekolicina dječaka



pokušava umanjiti Mateovu dominaciju preispitivanjem odluka o slaganju kocaka. Naime, djeca su zamislila da po cesti teče voda, koju je jedna od djevojčica uključivala i isključivala. Djeci je to bilo zabavno pa su prestala mariti za Mateove upute za slaganje ostatka puta. Mateo se ipak zauzima za sebe i nakon nekog vremena uzvikne da je dosta i da odsada on pali i gasi vodu, te usmjeri svako dijete na njegov zadatak.

Iz ove priče je vidljivo kako su djevojčice spremne prilagoditi se pravilima dječaka ukoliko žele biti dio njihove grupe. Moraju prilagoditi svoj identitet potrebama dječaka i pokazati da slušaju vođu skupine.

Dječaci često imaju potrebu biti u pravu, tvrde autorice. Dvojica dječaka, Igor i Tomislav, razgovarala su o svemiru. Tomislav je rekao kako će odletjeti u svemir. Igor mu je na to rekao da je on samo maleni dječak i da je to nemoguće, na što mu je Tomislav odvratio da on i Marino imaju robote koji će ih odvesti na Mars. Tomislav je, argumentacije radi, u priču uključio trećeg dječaka te ušutkao Igora i „pobijedio“.

Kada je riječ o crtanju, Sivrić i Aničić (2014: 88) su primijetile da dječaci imaju potrebu pokazati svoju nadmoć kada se u njihovu trenutnu skupinu za igranje uključuje nova osoba. Trojica dječaka su sjedila za stolom i crtala. Prilazi im četvrti dječak, Marko, te traži olovku. Jedan od dječaka pogleda u prijatelja do sebe i pita ga imaju li olovku, a taj dječak zatim, ne gledajući u Marka, pruži mu olovku i nastavi sa crtanjem. Dječaci dakle, različito od djevojčica pokazuju prihvaćanje u svoj krug. Marko je dobio olovku i prihvaćen je, no dječaci su mu pokazali da su oni hijerarhijski iznad njega i da im on trenutno nije toliko važan.

Dječaci se u svakoj spontanoj igri natječu, tvrde Sivrić i Aničić (2014: 89). Njihove su igre pune zahtjeva, borbi za dominaciju, čak i kada igra ne zahtijeva da postoje dobitnici i gubitnici. Autorice daju primjer gdje se dva dječaka igraju tržnice. Toma kaže da će on biti kupac, a Niko prodavač. Niko pristaje, a kada Niko od Tome zatraži veći iznos novca, Toma govori kako nije skupo jer on ima mnogo novca. Niko odgovara kako on u blagajni ima još više novca od Tome, na što se dječaci porječkaju i prestaju s igrom te se razilaze. Dječaci će, za razliku od djevojčica koje pokušavaju u svakoj igri održati harmoniju, ipak izabrati pokazivanje svoje nadmoći i odustati od igre ukoliko im pokušaj nije uspio.

Autorice (Sivrić, Aničić, 2014: 90) primjećuju kako se dječaci skladnije igraju kada se igraju u paru. Kada u igru pristupi treći dječak, odnosno prekine njihov sklad, jedan od prvotne dvojice pokuša preuzeti dominaciju i postaviti se kao glavni i odgovorni za tijek igre. Dvojica

dječaka su slagala puzzle mirno i dogovorno, a kada je u igru pristupio treći, mlađi dječak, jedan od dvojice je predložio da mlađi dječak dodaje puzzle njima jer ih on ne zna samostalno slagati.

Dječaci se, kao i djevojčice, u spontanoj igri dotaknu i međusobnih odnosa, no za razliku od djevojčica, njihov se razgovor ne temelji toliko na osjećajima bliskosti već na potrebi za zajedničkim aktivnostima, tvrde Sivrić i Aničić (2014: 92).. Branimir i Ante igrali su se zajedno i tijekom igre Branimir je rekao kako mu je brat nabavio crtani film Ben Ten i da ga sada može stalno gledati te Anti odglumio Ben Tena pjevajući pjesmu iz crtanog filma. Anti se to svidjelo, a priču je čuo i Igor koji je upitao mogu li oni svi zajedno gledati taj crtani film kod Branimira. Branimir se složio i dječaci su počeli dogovarati kako će zamoliti roditelje da tog popodneva idu k Branimiru.

Najveća razlika u govoru tijela kod dječaka i djevojčica je ta što dječaci jako teško sjede mirno prilikom trajanja neke aktivnosti. Sivrić i Aničić (2014: 94) kažu da su u gotovo svakoj promatranoj skupini naišle na tu pojavu. Kada bi odgajateljice zamolile djecu da mirno sjede i nešto pogledaju ili poslušaju, dječaci bi uvijek pokušali izazvati autoritet odgajateljice i pokazati dominaciju. Primjerice, na proslavi jednog rođendana, u goste je došla pjevačica. Odgajateljica je zamolila djecu da mirno sjede i poslušaju pjevačicu kako pjeva. Djevojčice su sjedile mirno, ali čim se jedan dječak počeo meškoljiti, ostali dječaci su se povelili njegovim primjerom.

Druga neverbalna karakteristika u dječaka jest da se rijetko gledaju u oči prilikom spontane igre (Sivrić, Aničić, 2014: 94). Ipak, kada se svađaju, dječaci pokazuju izraziti fokus i gledanje u oči, kao da su svjesni da direktan pogled u oči sugovornika pokazuje veću prijetnju i ozbiljnost situacije.

Nakon navedenih primjera, logično je zaključiti da djevojčice i dječaci već u ranoj dobi preuzimaju rodne uloge u ponašanju i komunikaciji tijekom spontane igre s osobama istog spola. Također, sposobni su i prilagoditi svoje karaktere i ponašanje prilikom druženja s osobama suprotnog spola.

## 5.2 Djevojčice u spontanoj igri

U spontanoj igri djevojčice se nerijetko dotaknu uloga iz stvarnog života. Postolski – Košir (2005: 12) navodi kako petogodišnje djevojčice vrlo često preuzmu ulogu majke najmlađoj djeci u skupini, brinu se i za lutke (bebe) koje treba nahraniti, presvući ili odvesti doktoru.

Mira Klarin (2017: 35) navodi kako djevojčice biraju nježnije uloge, za razliku od dječaka koje zanima akcija i pustolovina. Djevojčice će, kaže, odabrati lutke, setove za kuhanje i garderobu.

Naravno, nerijetko će djevojčice sudjelovati u igri s dječacima. Sivrić i Aničić (2014: 83) su pomoću svoga istraživanja došle do zaključka kako djevojčice u igri ne koriste toliko zahtjeva kao dječaci. Jasno, ponekad ih koriste, ali ukoliko naredba ne uspije, djevojčice ju preoblikuju u prijedlog. Prijedlozi su zapravo druga opcija, ali lingvistički je značajno što tako malene djevojčice u igri pravilno koriste indirektne imperitive.

Zanimljivo je da su djevojčice spremne poslušati „naredbe“ dječaka u igri, bez da iste preispituju, kada se uključe u pretežito muške skupine. Sivrić i Aničić (2014: 84) kažu kako su se djevojčice iz prethodno spomenute priče u kojoj se dječaci igraju Lego kockama savršeno prilagodile pravilima vođe skupine Matea. Ne samo da su se uključile, već su bile voljne bez pogovora ispuniti zadatke koje su im on i ostali dječaci zadali.

Važno je napomenuti da su, iako su slijedile pravila dječaka, ipak pokazale svoj pravi karakter - kada je jedan dječak izrazio zabrinutost da su pogrešno izgradili cestu, djevojčica ga je smjesta počela tješiti i ispričala mu svoje iskustvo kako kada se s ocem vozi u autu cesta nije posve ravna i ona se ljulja u sjedalu, no ne mari za to. Djevojčica je, dakle, suosjećala s dječakovim osjećajem zabrinutosti i pronašla primjer iz stvarnog života koji bi ga mogao utješiti da nastavi igru.

Jedna od čestih uloga koje dopadnu djevojčice u spontanoj igri jest uloga mirotvorca, tvrde Sivrić i Aničić (2014: 86). Dva dječaka, Niko i Slaven, te djevojčica Matea su promatrali poster ljudskog tijela. Dječaci su se posvađali oko toga gdje je srce, to jest Niko je tvrdio da je srce u prsima, a Slaven mu je rekao da je to kost. Kada se rasprava pojačala, Matea je objavila da je to crveno obojena kost. Djevojčica je pronašla kompromis kako bi umirila dječake.

Autorice Sivrić i Aničić (2014: 88) kažu kako je u djevojčica prisnije prihvaćanje novih prijateljica u društvo. Nekolicina djevojčica sjedilo je za stolom i crtalo, a kada im je prišla

nova djevojčica objasnile su joj što crtaju, a zatim rekle odgajateljici što crtaju i kako su sve djevojčice za stolom prijateljice i sve crtaju zajedno. Djevojčice će, dakle, za razliku od dječaka koji tijekom prihvaćanja nove osobe u društvo pokazuju dominaciju, pokazati solidarnost i srdačnost.

Kada se dječaci i djevojčice igraju zajedno, autorice Sivrić i Aničić (2014: 89-90) primjećuju kako automatizmom djeca ulaze u pripadajuće rodne uloge. Petar i Maša igrali su se spiljskih ljudi, a zatim im se priključilo još nekoliko djece. Dječaci su imitirali jedan drugoga u prikazivanju spiljskog čovjeka, a Maša je za dječake pripremala ručak. Petar je naredio Maši da mu bude žena, na što mu je Maša odgovorila da ne želi jer ona nije „mama“. U igru se zatim priključila djevojčica Ana, a Petar je svoju naredbu preformulirao u pitanje koristeći informaciju koju je dobio od Maše – „Ana, želiš li da nas dvoje budemo kao mama i tata, da se vjenčamo?“ Iz ovog je primjera vidljivo kako dječak u mješovitoj grupi pokušava nametnuti dominaciju kao što to čini u muškoj grupi tijekom igre. Kada mu to nije uspjelo, svoj je karakter prilagodio načinu na koji djevojčice komuniciraju te svoju naredbu izmijenio u prijedlog, čime je polučio uspjeh u svom naumu.

Kada se djevojčice igraju same i u igru ulazi nova djevojčica, tvrde autorice Sivrić i Aničić (2014: 91), djevojčice će taj prekid njihove igre prigrliti i prihvatiti prijedloge nove osobe kako bi se ona osjećala uključeno u igru. Ponovno je vidljivo ponašanje svojstveno ženskoj rodnoj ulozi, nasuprot onoj u dječaka kada i pri prihvaćanju novog dječaka u igru ipak postoji potreba da se pokaže hijerarhija.

Strategije pregovaranja djevojčica također su bile zanimljive autoricama (Sivrić, Aničić, 2014: 92). Dvije djevojčice koje su najbolje prijateljice su pregovarale koja će sjediti na glavnom mjestu za stolom. Kada je jedna od njih sjela za to poželjno mjesto, druga je počela plakati i rekla kako je ona baš jako htjela tamo sjesti. Prva je djevojčica izjavila kako je ona prva zauzela to mjesto, ali kada je primijetila da to nije dovoljan argument da se njezina prijateljica umiri, ponudila joj je rješenje – da zamijene sokove. Druga je djevojčica na to pristala i prestala plakati. Zanimljivo je, kažu autorice, gledati kako se djevojčice nose s hijerarhijom u svojim grupama. Prva je djevojčica, kada je primijetila da bi mogla izgubiti svoje odabrano mjesto, preuzela dječakački način rješavanja situacije rekavši kako je ona sjela prva. Kada to nije umirilo prijateljicu odnosno umirilo situaciju, pokušala se s njom nagoditi kompromisom, vrativši se u ženski način komunikacije.

U spontanoj igri, djevojčice se fokusiraju na osjećajnu stranu prijateljstva (Sivrić, Aničić, 2014: 93). Uspoređuju crteže, daju komplimente jedna drugoj na temelju izgleda ili neke kreacije koja se pojavi u igri. Vrlo često se dotaknu emocija, naglašavaju koliko su dobre i drage prijateljice jedna drugoj te izražavaju želje za još većom bliskošću. Tina i Lorena su crtale za stolom i pričale kako su dobre prijateljice, nakon čega je Tina Loreni rekla kako bi htjela da joj je Lorena sestra, da svaki dan cijeli dan mogu provesti zajedno i da nakon toga zajedno idu kući. Lorena se uzbuđeno složila da bi to bilo super, da bi bile kao blizanke na što je Tina dodala da kad se vjenčaju obje bi s muževima mogle živjeti u istoj kući.

Govor tijela u djevojčica je mnogo slobodniji nego u dječaka, tvrde Sivrić i Aničić (2014: 94). Također, čini se da djevojčice nisu toliko povodljive kao dječaci. Naime, kada su zamoljene da sjede mirno i prate neku aktivnost, čak i ako jedna djevojčica ne posluša i krene se meškoljiti, druge se neće povesti za njom, kao što to čine dječaci. U pokazivanju osjećaja prema prijateljicama i prijateljima, djevojčice su podjednako otvorene, zagrlit će, poljubiti i pokazati ljubav i dječacima i djevojčicama podjednako. Kada su u strahu ili nesigurne zbog nečega, djevojčice će se primiti za ruke i zajedno pokušati prebroditi tu situaciju.

Iz svega navedenog, već u ranom djetinjstvu je vidljivo kako i djevojčice i dječaci u svakodnevnoj spontanoj igri ulaze u kompliciran svijet ljudske komunikacije. Ono što dijete usvoji u ranim fazama mentalnog i fizičkog razvoja, oblikuje ga za daljnji život. Kao što, dakle, uči hodati, jesti ili igrati se, tako uči i komunicirati sa svijetom oko sebe. Ipak, svijet gledan očima dječaka i očima djevojčica, očigledno je već odmalena različit.

## 6. Crtani filmovi kao inspiracija za spontanu igru

U 21. stoljeću tehnološki je napredak utjecao i na masovne medije, koje je u današnje vrijeme gotovo nemoguće izbjeći. Najsnažniji utjecaj mediji imaju upravo na onu najranjiviju skupinu – djecu i mlade. Primjerice, dijete će s godinu dana prvi put ugledati televizijski ekran, a već s tri godine upoznaje televizijske programe, a kada dijete jednom pogleda crtani film, velika je vjerojatnost da će ga željeti pogledati opet (Blažević, 2012: 490). Gotovo svako kućanstvo ima pristup internetu i televiziji pa su djeca odmalena izložena medijskim sadržajima, a oni se nerijetko koriste i kao sredstvo umirivanja djece. Među kvalitetnim medijskim sadržajima, nažalost se može naći i mnoštvo neprikladnih.

Aletha Hudson i suradnici još su davne 1992. godine zaključili kako će djeca do završetka osnovne škole u medijima vidjeti 8.000 ubojstava i 100.000 drugih oblika nasilja, dok će u stvarnom životu vidjeti manje od 1% takvih nasilnih djela (Kirsh, 2006:202).

Crtani filmovi i reklame sadržaji su koji najviše privlače pažnju djece, a istraživanje Nensi Blažević (2012: 490) je pokazalo da upravo oni i zauzimaju prvo mjesto u ispunjavanju dječjeg slobodnog vremena. Zabrinjavajuća je činjenica koliko zapravo sadržaji koje djeca gledaju utječu na njih.

U istraživanju je Blažević vodila razgovore s dvjema fokus grupama koje su se sastojale od po sedmero djece stare između četiri i sedam godina, a rezultati su pokazali da djeca svakodnevno gledaju crtane filmove na televiziji i da su im to najdraži sadržaji na televiziji. U nastavku je prijepis razgovora s ispitanicima.

„Svi, rekli su, gledaju TV vrtić i kod kuće, gotovo svakodnevno, ujutro prije odlaska u 'pravi' vrtić ili poslijepodne kad je repriza emisije. Na pitanje što im se najviše sviđa, odgovaraju: crtići. Vole one koji se prikazuju u emisiji, ali i mnoge druge. Jana: 'Meni se najviše sviđa Baltazar, Brum i Teta Matilda'; Lea: 'Matilda, Baltazar, Brum i Dora'; Nina: 'Baltazar, TV vrtić i Bratz'; Ela: 'Baltazar i Bratz'; Ana: 'Baltazar i Brum'; Mara: 'Baltazar i Bratz'; Lea: 'Baltazar, Bratz i Winx, al' mi mama ne da da gledam zato što neću moći spavati po noći zbog Winxa'. Sva ostala djeca dovikuju: 'I meni, i meni!' Mara: 'I meni, ja ne mogu, ujutro više ne gledam Winx; dat ću nekome te Winxice, zato jel' više ne želim nikad više to gledati.' Lea: 'Ja, isto ću ih nekom dat', zato što ne mogu spavat zbog njih.' Mara: 'Onda sanjam grozne snove.' Lea: 'Meni je bilo strašno onda kad sam dobila album Winx i kad sam dobila u njemu crtić Winx, onda sam se preplašila jako kad su Stelu, kad je ova jedna pretvorila Stelu u čudovište.'“ (Blažević, 2012: 486)

Kako navode autori članka *Utjecaj animiranih filmova na djecu* (Šćuric, Čutura, Ilijević, Šegota, 1999), animirani filmovi su se razvili iz ideje da se izumi novi način dječje zabave.

Kroz igru, animirani likovi izbacuju osjećaje, strahove i strepnje, a time se postiže smanjivanje psihičke napetosti i agresivnosti u svakodnevnom životu djece. Djeca se, navode autori, u igri poistovjećuju s likovima koji postaju njihovi idoli.

Osim na ponašanje, crtani filmovi utječu i na komunikaciju djece predškolske dobi. Djeca su sklona oponašanju razgovora, zvukova i glasanja likova iz crtanih filmova. Na taj način usvajaju nove navike i komunikacijske vještine (Plemčić, 1982). Od velike je važnosti da djeca nisu izložena nasilnim sadržajima u crtanim filmovima budući da nesvjesno usvajaju i te navike i vještine. Također, osobito je važno da djeca crtane filmove i medijske sadržaje ne konzumiraju samostalno već da je uz njih odrasla osoba s kojom o sadržajima mogu razgovarati.

Istraživanja pokazuju da pretjerano gledanje televizije u djece mlađe od tri godine usporava razvoj govora. U toj dobi, djeca ne povezuju radnju već im je fokus na boji, svjetlu i izmjeni glasova. Dijete u igri oponaša ono što vidi na crtanom filmu, što je ponekad simpatično, no ponekad može biti i opasno – primjerice u igri dijete može pokušati biti vila koja leti ili superjunak koji skače po krovovima kuća.

Dakle, prema uzoru na likove iz crtanih filmova, djeca uče upoznavati druge, suosjećati s njima, grade samopouzdanje i vlastiti karakter. U igrama po modelu, djeca se najčešće igraju tako da preuzimaju kvalitete najdražeg im lika iz crtanoga filma. Najčešće će djeca odabrati likove pametnih i snažnih junaka te uloge onih koji su prihvaćeni i dobri. Ipak, kada se poistovjete sa snažnim i grubim likovima, privremeno se oslobađaju svojih strahova i tijekom igre postaju nepobjedivi poput lika iz crtanog filma (Šćuric, Čutura, Ilijević, Šegota, 1999).

Danijela Blanuša Trošelj i Suzana Srića u svom su znanstvenom radu *Televizijski sadržaji i spontana igra djece u vrtiću* pokazale koliko crtani filmovi zapravo imaju utjecaj na djecu i njihovu slobodnu igru (Blanuša Trošelj, Srića, 2014: 32). Istraživanje je vršeno u riječkom dječjem vrtiću koji se vodi waldorfskom pedagogijom, u mješovitoj skupini djece dobi od 3 do 7 godina. Tijekom istraživanja, autorice su primijetile da djeca tijekom igre doslovno citiraju likove iz crtanih filmova koji su im ponuđeni na gledanje.

Autorice su zapazile i rodne razlike prilikom dječjeg načina igranja. Djevojčice su gledale crtani film *Winx*. Nakon gledanja, djevojčice su se u spontanoj igri ponašale različito odnosno ovisno o tome jesu li se igrale unutra ili u dvorištu dječjeg vrtića. Kada se dječaci igraju unutra, oni pokušavaju „postati“ lik iz crtanog filma dok djevojčice više napora ulažu u

kreiranje scenografije za igru, brinu se o izgledu prostora i scene odigravaju s lutkama. Donose materijale i objekte iz drugih centara kako bi napravile savršen prostor za igru i međusobno komentiraju kako bi ga mogle poboljšati i urediti. Kada se igraju u dvorištu, tada osobno preuzimaju uloge likova iz crtanoog filma te imitiraju i pokrete i zvukove karakteristične onima koji su se odigrali u crtanoom filmu (Blanuša Trošelj, Srića, 2014: 32).

Dječaci su gledali crtani film Ben 10 i neovisno o okolini, igrali se superjunaka – dječacima je fokus na snazi i borbi te improviziraju i kopiraju pokrete jedni drugih, ne nužno onih iz crtanoog filma (Blanuša Trošelj, Srića, 2014: 33).

Važno je istaknuti da je u modernom svijetu gotovo nemoguće izbjeći utjecaj medija na djecu, ali ta činjenica nema nužno negativnu konotaciju. Djeca iz crtanih filmova mogu usvojiti mnoge korisne navike i sposobnosti. Primjerice, gledanje crtanih filmova na stranim jezicima pomaže djeci usvojiti iste, u djetetu se može javiti želja za crtanjem ili slikanjem potaknuta raznolikim viđenim bojama i likovima. U mnogim crtanim filmovima radnja se odvija oko obitelji i prijatelja, što djecu uči poželjnim ponašanjima poput ljubavi, poštovanja i razumijevanja. Crtani filmovi djecu mogu poučiti korisnim osobinama jer se djeca prirodno ugledaju na junake i njihove sposobnosti te njihova pozitivna emocionalna stanja i ponašanja. Povrh svega, crtani filmovi su zabavni i uz njih su djeca nasmijana i dobre volje, a stara je narodna poslovice – smijeh je lijek.

Dakle, crtani film ima sposobnosti potaknuti prosocijalna ponašanja u djece, poput suradnje, pomaganja, empatije i altruizma. Djeca će proigravati scene iz crtanih filmova i graditi svoje karaktere i stavove na temelju stavova junaka koji im se sviđaju i s kojima se poistovjećuju.

## **6.1 Teorije o utjecaju nasilnih sadržaja u medijima**

Naravno, uz pozitivne utjecaje crtanih filmova na dječji razvoj potrebno je sagledati i one negativne odnosno potencijalne loše utjecaje. Mnoštvo je teorija u kojima se govori o djelovanju nasilnih medijskih sadržaja na konzumente, među koje se ubrajaju i djeca.

Jedna od najstarijih je *teorija o katarzi*. Nju se povezuje s Aristotelom koji je tvrdio da je funkcija tragične drame pobuditi osjećaje ljutnje, straha, sažaljenja i sl. te pritom donijeti katarzu, odnosno pročišćenje tih i drugih negativnih osjećaja (Encyclopaedia Britannica).



Jerko Valković (2010: 80) objašnjava kako gledanje nasilja ima prosocijalne, dakle pozitivne, učinke jer se na taj način ublažava nasilje koje kod ljudi postoji. Ova teza nema dovoljno jake empirijske dokaze te se može primijeniti samo na pojedinačne slučajeve (Valković, 2010: 80).

Među češće spominjanim teorijama zasigurno je i *teorija o prijenosu stanja uzbuđenosti*. Prema njoj osjećaj uzbuđenja pojačava određena ponašanja kod ljudi, a mediji mogu pojačati i smanjiti taj osjećaj. Dolf Zilman je napravio eksperiment u kojem je sudionicima pokazao erotski film, nasilni film i neutralni film (Potter, 1999: 18). Naravno, kada su djeca u pitanju, u obzir se mogu uzeti neutralni i nasilni film odnosno neutralni ili nasilni crtani film, od kojih će nasilni biti onaj koji povećava stanje uzbuđenosti te posljedično povećati nasilno ponašanje u djeteta.

*Teza o navikavanju ili habitualizaciji* tvrdi da stalno gledanje medijskih sadržaja desenzibilizira medijske korisnike kojima su potrebni sve jači nasilni podražaji. To dovodi do smanjene sposobnosti empatije prema žrtvama nasilja, a povećava toleranciju i spremnost na nasilje (Kunczik, Zipfel 1998: 224). Teza o navikavanju ili habitualizaciji još uvijek se ne može potpuno potkrijepiti te je potrebno daljnje empirijsko istraživanje.

*Teorija o socijalnom učenju* dala je objašnjenje uloge procesa učenja odnosno usvajanja ponašanja, a potječe od psihologa Alberta Bandure. On je 60-ih godina 20. stoljeća proveo eksperiment u kojem su tri skupine djece gledale film s različitim završecima. Prva skupina djece gledala je film u kojem odrasla osoba tuče Bobo lutku te je na kraju za to fizički kažnjena. Druga je skupina gledala verziju u kojoj je model bio nagrađen za nasilno ponašanje, a treća skupina djece gledala je film u kojemu nije bilo posljedica za nasilno ponašanje modela. Nakon prikazanih filmova, djeca su odvedena u sobu s Bobo lutkom. Eksperimentom je pokazano da su najnasilnija bila upravo ona djeca koja su gledala film u kojem je model bio nagrađen za nasilno ponašanje. Dakle, mogućnost oponašanja modela ovisi o motivaciji, točnije o tome je li ono što je viđeno imalo pozitivne konotacije te je zbog toga prikladno za oponašanje. Oponašanje pospješuju i neke osobine modela poput statusa, moći, ugleda, kompetentnosti te osjećaj povezanosti s modelom (Skorin, 2016).

## 7. Zaključak

U ovom je radu bila riječ o važnosti igre za dijete te rodnim razlikama u dječjoj igri. Vidljivo je da su djeca od najranije dobi izložena raznim okruženjima u kojima se formiraju njihovi stavovi i karakter.

Spontana igra djeteta je jedan od najvažnijih učitelja u ranoj dobi. Na nju utječu svakodnevne situacije kojima je dijete okruženo, ljudi bliski djetetu te sadržaji u medijima kojima je dijete izloženo. Pod medijskim sadržajima, fokus je na crtanim filmovima budući da su oni izvor zabave i imaju velik utjecaj na dijete.

Dječaci i djevojčice se zbog svojih okruženja već u najranijem djetinjstvu uče ponašati sukladno svojoj rodnoj ulozi. Dječaci komuniciraju kao njihovi očevi i vršnjaci, djevojčicama su pak uzor majke, odgajateljice i druge prijateljice. Razlike u komunikaciji i igri vidljive su čim se nakratko obrati pozornost na spontanu dječju igru.

Od izrazite je važnosti s djecom razgovarati o crtanim filmovima koje prate kako bi djeca iz njih dobila što više pozitivnih utjecaja, a što manje potencijalno negativnih.

Na kraju, i dječaci i djevojčice svoje karaktere u igri i stvarnom životu oblikuju pomoću mnoštva informacija koje do njih dopiru svakodnevno. Na roditeljima i odgajateljima je da djeci omoguće što više slobodne igre i da su dostupni za otvoren razgovor s djecom te usmjeravanje istih kako bi mogli postati najbolja verzija sebe.



## 8. Literatura

1. Blažević, N. (2012), Djeca i mediji - odgoj na televizijski način, *Nova prisutnost*, 10 (3): 479-493.
2. Brajša, P. (1994), *Pedagoška komunikologija, Razgovor, problemi i konflikti u školi*, Zagreb: Školske novine
3. Ciboci, L. Kanižaj, I. (2011), Kako je nasilje preko medija ušlo u naše domove - Utjecaj, učinci i posljedice na djecu i mlade, 11-34, u: Ciboci, L., Kanižaj, I., Labaš, D. (ur.) *Djeca medija. Od marginalizacije do senzacije*, Zagreb: Matica hrvatska.
4. Duran M. (1995), *Dijete i igra*, Jastrebarsko: Naklada Slap
5. Encyclopaedia Britannica, *Catharsis*. Dostupno na: <https://www.britannica.com/art/catharsis-criticism> (pristupljeno 4. srpnja 2022.)
6. Hughes, F. P. (1997) u Saracho, O., Spodek B., *Contemporary Perspectives on Play in Early Childhood Education*, Information Age Publishing, Greenwich, Connecticut
7. Hughes, B. (2002), *A Playworker's Taxonomy of Play Types*, London: PlayLink
8. Kirsh, Steven J. (2006), Cartoon violence and aggression in youth, *Aggression and Violence Behavior*, 11: 547-557.
9. Kirsh, Steven J. (2006), *Children, adolescents and media violence – a critical look at the research*, Thousands Oaks, London, New Delhi: Sage Publications.
10. Klarin, M. (2017), *Psihologija dječje igre*, Sveučilište u Zadru, Zadar
11. Kunczik M., Zipfel A. (1998), *Uvod u znanost o medijima i komunikologiju*, Zagreb: Zaklada Friedrich Ebert.
12. Mrnjaus, K. (2014), Pravo djeteta na igru?!, *Croatian Journal of Education*, 16 (1), 217-233.
13. Peteh, M. (2018), *Radost igre i stvaranja*. Zagreb: Alineja.
14. Plemčić, Đ. (1982), *Obrazovna djelatnost televizije*. Zagreb: Školska knjiga

15. Postolski-Košir, M. (2005), *Dijete i igra, Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*, 11 (39), 11-12.
16. Potter, James W. (1999), *On media violence*, Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage Publications.
17. Rogulj, E. (2014), *Utjecaj novih medija na dječju igru*, Croatian Journal of Education: Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje, 16 (1), 267-277.
18. Saracho, O., Spodek B. (1997), *Contemporary Perspectives on Play in Early Childhood Education*, Information Age Publishing, Greenwich, Connecticut, 21-41.
19. Sivrić, M. Aničić, A. (2014), *Rodne razlike u komunikaciji predškolske djece*, Hum: Časopis Filozofskog fakulteta u Mostaru, 9 (11-12), 76-98.
20. Skorin, I. (2016), *Analiza nasilnih sadržaja u crtanim filmovima među učenicima razredne nastave*, diplomski rad, Hrvatski studiji, Sveučilište u Zagrebu
21. Šagud, M., Petrović-Sočo, B. (2001), *Simbolička igra predškolskog djeteta u institucijskom kontekstu*, Napredak, 142(1), 61-70.
22. Šćuric, K., Čutura, I., Ilijević, D., Šegota, Z., (1999) *Utjecaj animiranih filmova na djecu*, *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*, 5 (17), 33-34.
23. Valković, J. (2010), *Oblici i utjecaj televizijskog nasilja*, Nova prisutnost, 8 (1), 67-86.
24. Vasta, R., Haith, M. i Miller, S. (1998). *Dječja psihologija*. Jastrebarsko: Naklada Slap.

## **9. Izjava o samostalnoj izradi završnog rada**

Izjavljujem da je moj završni rad izvorni rezultat mojeg rada te se u izradi nisam koristila drugim izvorima osim onih koji su u njemu navedeni.

---

vlastoručni potpis studenta