Utjecaj medija na govor djece

Radošević, Lucija

Undergraduate thesis / Završni rad

2020

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://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:147:480206

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-28**

Repository / Repozitorij:

University of Zagreb Faculty of Teacher Education - Digital repository







SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

LUCIJA RADOŠEVIĆ

ZAVRŠNI RAD

UTJECAJ MEDIJA NA GOVOR DJECE

Čakovec, studeni 2020.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ
Čakovec

ZAVRŠNI RAD

Ime i prezime pristupnika: Lucija Radošević
TEMA ZAVRŠNOG RADA: Utjecaj medija na govor djece

MENTOR: prof. dr. sc. Đuro Blažeka

Čakovec, studeni 2020.

Sadržaj

1. UVOD 1

2. MEDIJI 2

2.1. MEDIJSKA PISMENOST 2
2.2. MEDIJSKA MANIPULACIJA 3

3. RAZVOJ GOVORA 5

4. UTJECAJ MEDIJA 6

5. TELEVIZIJA 7

5.1. POZITIVNI UTJECAJ TELEVIZIJE NA GOVOR DJECE 10
5.2. NEGATIVNI UTJECAJ TELEVIZIJE NA GOVOR DJECE 11

6. RAČUNALO I VIDEO IGRE 15

6.1. POZITIVNI UTJECAJ RAČUNALA I VIDEO IGARA 16
6.2. NEGATIVNI UTJECAJ RAČUNALA I VIDEO IGARA 18

7. ULOGA RODITELJA 21

8. ZAKLJUČAK 23

9. LITERATURA 24

KRATKA BIOGRAFSKA BILJEŠKA

IZJAVA O SAMOSTALNOJ IZRADI RADA

Sažetak

U današnjem modernom društvu, mediji su neophodni za život. Nude mnoštvo informativnih, odgojnih i zabavnih sadržaja. Da bismo živjeli, radili, školovali se, nužno je biti medijski pismen. Medijska nam pismenost ne nudi samo digitalne kompetencije. Ona ima i odgojnu ulogu, a to je primjerice stvaranje kritičkog razmišljanja. Iako kao gledateljstvo vjerujemo medijima, oni mogu nama i manipulirati. Predškolska dob djeteta ključna je u govorno-jezičnom razvoju. Zbog nedostatka vremena radi poslovnih i drugih obveza, roditelji sve manje vremena provode s djecom. Djeca su izložena medijima kako bi učila i zabavljala se. Televizija, računalo i video igre djeci su postale poput dadilja. Iako nude edukativne sadržaje, postoje i nekvalitetni sadržaji koji na djecu mogu imati loš utjecaj. Do takvih utjecaja dolazi ako djeca previše vremena provode uz navedene medije. Jedan od najčešćih problema je prikazano nasilje na televiziji i nasilne video igre. Komunikacija nije samo verbalno izražavanje, ona podrazumijeva i govor tijela te razumijevanje sugovornika. Djeca postaju izolirana u društvu te komunikacijski slabe provode li više vremena gledajući televiziju i igrajući videoigre. Računalo i spomenuti mediji mogu biti korisni ako se pravilno i umjereno koriste. Prekomjerno igranje videoigri ili gledanje televizije, djeci odvlači pažnju od školskih i drugih obaveza. U ovom teorijskom radu prikazuje se važnost medijske pismenosti, navode primjeri medijskoga manipuliranja te utjecaji medija. Televizija, računalo i video igre imaju utjecaj na svakog korisnika. Ključna je činjenica koliko se često koristimo tim medijima. Jesu li oni samo nadopuna u našim životima ili većinu vremena provodimo koristeći se njima. Obzirom da djeca odrastaju u doba moderne tehnologije i masovnih medija, od ranog su djetinjstva u prilici koristiti se njima. Unatoč tome što roditelji odgajaju djecu, oni imaju i ulogu kontrolirati i intervenirati primjete li neke probleme. Stoga oni odlučuju koliko će mediji doprijeti do njihove djece. Hoće li zamijenjivati aktivnosti iz svakodnevnog života ili biti dopuna kod učenja i zabavljanja. U radu se tumače pozitivne i negativne utjecaje televizije, računala i video igri na djecu s naglaskom na govorno-jezični razvoj. Naposlijetku, veoma je bitna uloga roditelja koja je obrazložena u zadnjem poglavlju ovoga rada.

Ključne riječi: mediji, djeca, govor

Summary

At today's modern society, all kind of media are necessary. They offer a lot of informative, educational and fun facilities. Media literacy is necessary for life, work and education. They provide digital competention and educational roles. For example developing critical thinking. We believe in everything we hear and saw in media, but they can manipulate. Preschool age is important for speech-linguistic development. Parents don't have enough time to spend with children. They are too busy at job. Children are exposed to media for fun and education. Children spend a lot of time in front of the TV, computer and video games. For them it is like a new nanny. Although they offer educational content, there are also poor quality content. That kind of content can be bad for children. If children spend a lot of free time playing games and watching TV, they could have some bad influences. One of a bad influences is violence that is shown on TV and in video games. Comunication is not just spoking, it is also a body language and understanding. Kids can be isolated from society and their communication skills can be weak. Computers and other media can be very helpful for children if use is properly. Too much playing videogames and watching TV is dangerous, beacuse kids don't care about school obligations. In this theoretical work is shown how media literacy is important. It is also listed some examples of media manipulation and media influences. Television, computer and video games have affect for every user. Important fact is how much time we are spending on that kind of media. Are they in our life just like supplement or it is a kind of a lifestyle. Considering how kids are growing up with modern technology and mass media, they have opportunity to use them. Parents are raising their children, so they must control and intervene if they saw some problem. They decide how much media have affect to their life. Will it replace real life activities or just be for fun and for learning assistance. In this work positive and negative affecting of television, computer and video games are explained. The most important of all influences is how media affect to children's speech-linguistic development. At the end, parental role is important and that is explained in last chapter of this work.

Key words: media, kids, speech

1. UVOD

Dulji niz godina informiramo se o važnostima iz svijeta putem medija. Činjenica je da nas mediji svakodnevno okružuju. Tako je mnogo generacija upoznato s tiskom, radiom, telefonom, televizorom i računalom (internetom). Tehnologija i mediji svuda su oko nas i svakodnevno nam nude inovacije, stoga nam je danas dostupna široka ponuda pametnih telefona, tableta, laptopa, pametnih satova i slično. Primarna je svrha medija bila prenošenje informacija, a kasnije i zabava.

> „U našem domu, na poslu, na ulici, u autobusima i vlakovima, kod nas i u svijetu, pa i u našim glavama, željeli mi to ili ne; čak i ako ih isključujemo, vučemo iz ruku, trgamo i bacamo na pod, ili dok i sami s limenkom piva i hruskavim štapićima sjedamo pred televiziju, slušamo radio, prelistavamo revije... S masovnim medijima živimo kao sa stvarima koje su razumljive same po sebi, ne raspitujemo se o njima te nam se ne čini potrebnim da o njima nešto znamo.“(Košir, Zgrabljić, Ranfl, 1999:11)

Današnja djeca od najranijeg su djetinjstva upoznata s modernim medijima. Ona to doživljavaju sasvim normalnim s obzirom da odrastaju u moderno doba. Tako se primjerice djedovi i bake zgražavaju ili impresioniraju time kako se djeca služe tehnologijom bolje nego oni. „Najgora stvar u cijeloj toj priči je da nas vlastita djeca percipiraju nekompetentnima. Nesposobni smo jer nismo vješti u uporabi tipkovnice i mikročipa.“ (Laniado, Pietra, 2005:10)

2. MEDIJI

Riječ „medij“ prema latinskom podrijetlu *medium* označava sredinu i sredstvo. Postoje mnoge definicije, no govorimo li o komunikaciji, medij označava sredstvo prijenosa informacija. Dakle, medij može biti i čovjek.

„Medij je općenito definiran nekim kodom odnosno sustavom znakova, sadržajem iskaza, određenim oblikom poruke, koja se prenosi preko određenog prijenosnog kanala od pošiljatelja do primatelja.” (Baacke, 1973: 95 prema Rodek, 2007: 8)

Mediji podrazumijevaju elektroničke i tiskane oblike. Elektronički oblici medija zadnjih su godina stekli veću popularnost od tiskanih. Novinske brojeve možemo naći na internetu, bez odlaska do obližnjeg kioska. Osim odraslih osoba, djeca također imaju pravo koristiti se medijima. Od djetinjstva smo upoznati s medijima. Masovni mediji podrazumijevaju funkciju medija, odnosno prijenos informacija ali za masu ljudi. Razlikuju se prema tehnologiji I tehničkom sustavu, po vrsti komunikacije (dakle, radio je za slušanje dok je televizija za gledanje i slušanje) te po vremensko-prostornoj prezentnosti (određena televizijska emisija nije nam dostupna uvijek, već u za to predviđeno vrijeme). (Rodek: 2007) Govoreći o djeci i medijima, oni imaju odgojnu funkciju, a to jest stvaranje medijske kompetentosti. Medijska pismenost više se ne smatra dodatnom životnom kompetencijom, postala je nužna za obavljanje većine poslova.

2.1. MEDIJSKA PISMENOST

Autori Košir, Zgrabljić i Ranfl (1999) u priručniku o odgoju za medije pišu o tome kako medijska pismenost podrazumijeva refleksivnu i produktivnu razinu. Refleksivna razina potiče pojedinca na kritičko razmišljanje: „Omogućuje razmišljanje o medijskim sadržajima i oblicima; ona uči kritičnosti prema ponuđenim proizvodima, prema kanalima koji te proizvode omogućuju i prema vlasnicima koji ih određuju.“ (Košir i sur., 1999:29). Produktivna razina jest kada pojedinac samostalno ili u grupi izrađuje, odnosno stvara. Produktivna je razina često prisutna u školama kada se izrađuju plakati, stripovi, obrađuju fotografije i slično. Obje navedene razine bitne su za svakodnevni život kako bismo stvorili kritičko razmišljanje te za komunikaciju s okolinom. Iako su roditelji većinom skeptični što se tiče svoje djece i izloženosti

medijima, činjenica jest da je danas nemoguće odgojiti dijete koje bi bilo zakinuto i medijski nepismeno. Medijska pismenost nužna je za život.

„Ured pravobraniteljice za djecu kontinuirano zagovara uvođenje medijske pismenosti na svim razinama odgoja i obrazovanja kao način osnaživanja djece, a usto i potiče i podržava stručnjake i udruge koje se bave medijskim odgojem i obrazovanjem djece.“ (Flego, 2014: 22)

2.2. MEDIJSKA MANIPULACIJA

Izuzev medijsom opismenjavanju, postoji i fenomen medijske manipulacije. Svi ljudi, pa tako i djeca izloženi su medijima koji između ostaloga imaju i odgojnu ulogu. Informacije i znanja šire se brže, u koraku smo s aktualnim novostima iz svijeta, omogućeno nam je učiti na daljinu te se educirati.

> „Činjenica je da suvremeni čovjek oblikujući svoja najsofisticiranija djela na kraju postaje njihovim zarobljenicima i oni oblikuju nas. Sve najrazvijenije države svijeta su gotovo stvorile fetiš – obožavanje tehnologije. Stvaraju se iluzije o tome da postoji virtualni svijet i da je dovoljan mikro kozmos da bi se živjela vlastita sloboda.“ (Mališa i Zloković, 2008:55)

Obzirom na široku ponudu i mogućnost informiranja, zabavljanja, obavljanja poslova od kuće, pojedinci ostaju „zatočeni“ u kući. Iz svog toplog doma imamo mogućnost gledanja filmova i čitanja knjiga u elektronskom zapisu. Stoga je odlazak u videoteku i knjižnicu nepotreban. U prilici smo putem interneta rezervirati sjedala u kinu i kazalištu, naručivati namirnice, odjeću ili hranu iz restorana, pretraživati aktualne ponude za izlete i događanja.

Sljedeća problematika odnosi se na informativni sadržaj po raznim portalima, u vijestima i časopisima. Osim novosti o stanju u svijetu i državi, sportu i politici, prisutni su članci koji se odnose na živote slavnih osoba. Tako se putem medija često stvaraju krive slike o ljepoti i lijepom načinu života. „Mlade se potiče da postaju pasivni oponašatelji tuđih želja, izgleda, života.“ (Miliša i Zloković, 2008: 86) površan i materijalan. Odrasli, a tako i djeca mogu stvoriti u glavama krive slike ideala. Tijekom javnih nastupa, većina se pjevača fokusira na vizualni dojam, a manje na samu vokalnu izvedbu.

Prema članku dr. med. Bočine navodi se da „takve osobe mogu izvršiti snažan utjecaj na njih i na njihov život te ih, u nedostatku kritičkog razmišljanja ili pravilnog savjetovanja, navesti na krivi put (alkohol, droga, promiskuitet) “ (Bočina, n.d.) U želji

da postanu nalik na svoje idole, tinejdžeri i mladi često se mijenjaju i prilagođavaju društvu koje je sve više pod utjecajem loših uzora. Gube se prave životne vrijednosti, a daje se na važnosti prolaznim "trendovima".

„Manipulatoru odgovara razvijanje malodušne klime, anomičnosti i socijalno izoliranog pojedinca. Manipulator nastoji uvjeriti djecu da su dobra i odgojena djeca – dosadna." (Mališa i Zloković, 2008:57)

S obzirom da su mediji posvuda, a željeli bismo djecu zaštititi od negativnih poruka koje se šalju, nismo nažalost uvijek u mogućnosti to kontrolirati. Djeca tijekom šetnje mogu vidjeti prolazeći uz kiosk neprimjerene naslovnice modernih časopisa ili plakate. Filmovi i serije na televiziji sve češće prikazuju nasilje, opojna sredstva, stereotipe i seksualni sadržaj. Putem emisija prikazuju se osobe svijetske i domaće estrade, zvijezde reality show-a, osobe za koje često odrasla populacija ne zna čime se zapravo bave u životu osim da su javne ličnosti. Prikazuju se njihove kuće i luksuzan život. Miliša i Zloković (2008) opisali su manipulaciju u medijima. Na fotografiji možemo vidjeti pozitivne strane koje nam pružaju mediji te usporedno s time medijsku manipulaciju.



Slika 1. Pozitivne uloge medija nasuprot manipulaciji (Miliša i Zloković, 2008: 59)

3. RAZVOJ GOVORA

U prva tri mjeseca djetetova života, ono počinje gugutati. S vremenom izvodi zvukove, odnosno „brblja“. Oko navršene prve godine ima već barem jednu riječ sa značenjem.

> „Jezik je glavni način kojim će vaše dijete komunicirati. Uključuje glasove i značenja riječi koje koristi, kako slaže te riječi u razumljive rečenice i kako bira što će reći, ovisno o svrsi komunikacije. Jezik je tako vitalan jer je to zapravo djetetova primarna spona s vama i drugim ljudima, njegov put u obitelj i kulturalni život, način samoizražavanja i sredstvo zadovoljavanja njegovih potreba.“ (Apel i Masterson, 2004: 12)

Jezik i govor veoma su bitni, međutim cijeli taj proces tijekom djetetova odrastanja nije niti jednostavan. „Pomoću jezika kao sustava znakova za sporazumijevanje usvajamo znanja, šaljemo i primamo poruke, misli i ideje, iskazujemo osjećaje, kreativno se izražavamo, oblikujemo moguće svjetove, socijaliziramo se.“ (Šego, 2009: 122) Roditelji i odgojitelji raznim aktivnostima kao što su igre s pokretima, pjevanjem, čitanjem priča, dramsko-scenskim aktivnostima potiču razvoj govora. Koriste riječi i rečenice primjerene dobi, a postepeno i nenametljivo koristeći se djetetu novim riječima proširuju njegov vokabular. Djetetu ne bismo smjeli nametati upute već pružati mu da kroz igru uči govor. Apel i Masterson (2004) upozoravaju i savjetuju da djetetu ne trebaju posebni poticaji za učenjem govora, već to može stvoriti i suprotan efekt. Tijekom svakodnevog boravka u zajednici – obitelji ili odgojnoj skupini bitna je dobra komunikacija. Odrasle osobe unutar zajednice u kojoj dijete boravi također trebaju imati na umu da nije svako dijete jednako. Djeca različito usvajaju jezik zbog svojih različitih osobnosti, temperamenta i dječjih stilova. (Apel i Masterson, 2004) Prirodno je i normalno da svaki roditelj želi pružiti najbolje svome dijetetu, no treba ga i pustiti da razvija svoje interese. „Neki roditelji – poput onih koji misle da se djeca trebaju naučiti „lijepo ponašati“, a ne vjeruju kako je važno da nauče „biti svoja“ – aktivno pokušavaju oblikovati djecu na određeni način.“ (Juul, 2017: 116) U školi i kasnije, dijete će nadograđivati govor. Međutim, prvih šest godina ključne su u razvoju govora.

4. UTJECAJ MEDIJA

Zbog užurbanog načina života kojim živi većina populacije, pojedinci ne razmišljaju koliko je važna uloga medija. Uzmimo primjer aktualnog stanja u državi i svijetu zbog epidemije virusom COVID-19. Putem medija obavješteni smo o broju zaraženih i mjerama kretanja. Epidemiološke službe putem medija obavještavaju osobe koje moraju pristupiti samoizolaciji. Ljudi putem medija rade od kuće, a djeca se školuju. U osnovnoškolskoj lektiri *Moj tata spava s anđelima: mali ratni dnevnik* autora Stjepana Tomaša, djeca se mogu upoznati fenomenom učenja na daljinu. Naime, u navedenoj se knjizi opisuje kako su djeca za vrijeme rata preko radia slušala školsko gradivo te dobivala domaću zadaću. U dvadesetak godina, mediji su doista napredovali, pa tako imamo priliku putem aplikacije *ZOOM* pristupiti nastavi na daljinu, ispitima te poslovnim sastancima. Roditelji i učenici imaju mogućnost praćenja ocjena elektronskim dnevnikom, takozvanim *e-dnevnikom*.

Bez slikovnice teško je zamisliti djetinjstvo i odrastanje, ona je mnogo više od predmeta. Ona od najranije dobi dijete uči predmetima, bojama, oblicima, razvija maštu te potiče dijete u stvaranju priča. Slikovnice za raniju dob djeteta jednostavnog su sadržaja: slike predmeta većinu poznata djeci, slike prevoznih sredstava, životinja, voća i tako dalje. Slikovnice potiču djecu na govor, ples, oponašanje, glumu i pjevanje. Kasnije u slikovnicama djeca imaju priliku vidjeti i slušati priču s likovima, a time i bogate igru.

> „Jedno od najopćenitijih tumačenja slikovnice jest da je ona knjiga za djecu koja se sastoji pretežno od slika ili samo od slika ili crteža. Međutim zbog različitih oblika i materijala od kojih može biti napravljena te zbog funkcija koje ju karakteriziraju, primjerenije ju je odrediti kao prvi strukturirani čitateljski materijal namijenjen djeci.“ (Martinović i Stričević, 2011:40)

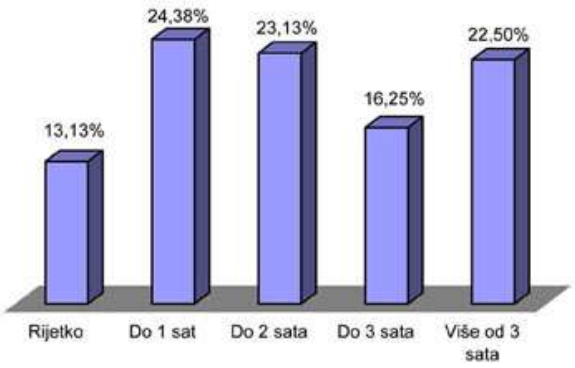
Djeca mnogo puta iznova posežu za slikovnicom koju im je roditelj ili odgojitelj već čitao ili se samostalno posvećuju slikovnici promatrajući ilustracije i stvarajući priče. Dakle, slikovnica je djeci neizostavna u svakodnevnom istraživanju, učenju i igranju i ne služi kao predmet jednokratne upotrebe.

O učincima medija podijelu je napravio William James Potter (1999 prema Ciboci i sur. 2011). On je zaključio da mediji utječu na fiziološke, emocionalne, kognitivne i promijene u stavovima i ponašanju.

Fiziološke promijene su one koje su vidljive na našem tijelu po reagiranju na odgledani sadržaj. Primjerice ako gledamo smiješni sadržaj, smijat ćemo se. Gledamo li horor film, srce će nam ubrzano kucati. Emocionalne promijene su iskazivanja naših osjećaja. „Temelje se na fiziološkim učincima samo što ih je pojedinac sada svjestan i pokazuje ih ili na pozitivan (poput iskazivanja ljubavi), ili na negativan način (poput iskazivanja straha, mržnje, ljutnje)“ (Ibid, 123 prema Ciboci i sur. 2011:20) Kognitivni se učinci odnose na učenje novih obrazaca ponašanja.

5. TELEVIZIJA

Godine 2006. Mikić i Rukavina proveli su istraživanje prema kojemu polovina ispitanika, odnosno djece televiziju gleda jedan ili dva sata na dan, a četvrtina i više od tri sata.



Slika 2. Dnevno gledanje televizije u djece (Mikić i Rukavina, 2006)

Crtani su filmovi nekoć bili kao i slikovnice, slike i likovi su se sporo kretali, a prizori su bili jasni i jednostavni. (Laniado i Pietra, 2005) Danas smo u mogućnosti vidjeti crtane filmove s raznim atraktivnim zvučnim i drugim efektima te brzim izmjenama radnje. Dakle, postoje vizualne razlike u crtanim filmovima nekada i sada. Unatoč tome, postoje i sadržajne razlike. Naime, sadržaj koji nude neki crtani filmovi možda plijene pozornost djece ali dopiru li kakve poruke prema njima te jesu li odgovarajuće?

Godine 1940. William Hanna i Joseph Barbera stvorili su niz kratkometražnih crtanih filmova pod nazivom *Tom i Jerry*. Navedena je serija crtanih filmova postigla

veliku popularnost diljem svijeta, a prikazuje se i danas. Naizgled simpatični glavni likovi, mačak Tom i miš Jerry zapravo ne ostavljaju odgojnu poruku djeci. Glavna je tematika koja se provlači kroz svaku epizodu kako mačak želi uloviti miša koji ga najčešće nadmudri. Međusobno si postavljaju razne zamke te se „osvećuju" jedan drugomu. Od zvukova, prisutni su razni efekti pucnjave i udaraca, a likovi uglavnom uopće ne govore. Pokreti i mjesta radnje izmijenjuju se veoma brzo. Za djecu je stvarno i konkretno sve što vide na televiziji, nemaju jasan koncept vremena i prostora. (Laniado i Pietra, 2005) S obzirom na dob djece, različito je i njihovo razmišljanje o onomu što vide na televizijskom ekranu. Djeca do treće godine života ne razlikuju televiziju od stvarnosti, stoga mnogo puta odgovaraju na pitanja koja postavljaju televizijski voditelji. Primjer jednog interaktivnog kratkometražnog crtanog filma za djecu je *Dora istražuje* (originalno *Dora The Explorer*). U svijetu se počeo emitirati 2000.godine, a nešto kasnije u Hrvatskoj. Glavni lik je Dora, desetogodišnja djevojčica koja uz pomoć svojih prijatelja u svakoj epizodi odlazi u novu avanturu i dolazi do novih saznanja. Gledateljima postavlja pitanja, potiče djecu da komuniciraju gledajući crtani film. Govori i neke riječi na engleskom jeziku, djeca mogu učiti ili ponavljati brojati te čuti i naučiti nove pjesme i pojmove.

U trećoj godini života djeca smatraju da likovi iz crtanih filmova stanuju u televizoru. S četiri godine neki već razlikuju stvarnost od likova iz filmova ali ne u potpunosti. Djeca te dobi mogu biti uvjerena da sve što vide na televizoru, postoji u stvarnosti. Apel i Masterson (2004) kao primjer navode *Zemlju Teletubbiesa*. Nisu u mogućnosti pratiti složeniju radnju te prepoznati isti lik u različitim scenama. (Laniado i Pietra, 2005)

Tako i do šeste godine još u potpunosti ne mogu razlučiti koji su događaji, likovi i pojave mogući u stvarnom životu. Osim što djeca teško razlikuju stvarnost i maštu, o scenama koje gledaju na televiziji razmišljaju doslovno. Isti autori, Laniado i Pietra (2005) opisuju kako je način razmišljanja u djece konkretan, njihovoj dobi metafore i poredbe su neprimjerene. Djeca promatraju i prate radnju u crtanom filmu, ne uzimajući u obzir da praščić govori, vuk hoda na dvije noge, a kućica s balonima leti i putuje svijetom. Oni sadržaj shvaćaju doslovno.

Prema Laniado i Pietra (2005) postoje tri načina na koji gledatelj, odnosno dijete pristupa televiziji.

„TV kao strast“ podrazumijeva aktivno gledanje televizijskog programa. Dakle, nešto što dijete voli gledati. Prije petnaestak godina to su bili crtani filmovi koji su se prikazivali u terminu prije „Večernjeg dnevnika“. Djeca bi obavila svoje obaveze – pospremila prostor nakon igre, pojela večeru, obavila higijenu (tuširanje, pranje zubi, oblačenje odjeće za spavanje) te su željno isčekivala program koji ih zanima. „Ukoliko dijete priprada tom tipu gledatelja, znači da i te kako zna što želi. Vode ga strasti!“ (Laniado i Pietra, 2005: 32) Iako, treba voditi računa o tome da je vrijeme gledanja ograničeno. Ne mora se nužno raditi o crtanom filmu, sadržaj koji zanima dijete sasvim je individualne prirode ovisno o interesima koje stvara. To mogu biti emisije, dokumentarni filmovi i slično. Naglasak je na tome da dijete televiziju gleda povremeno te samo onaj sadržaj koji ga ispunjava i zbilja stvara interes.

„TV kao zakrpa“ je nažalost vrlo čest slučaj. Dijete gleda televiziju jer nema drugih obaveza. Nadalje, velika je mogućnost da će dijete previše gledati televiziju ako je često samo kod kuće ili osoba koja čuva dijete ne tumači takav obrazac ponašanja kao problem. Želimo li kao roditelji izbjeći takav način gledanja, mogli bismo ponuditi djetetu šetnju na zraku. Iako ako želimo dugoročnije djetetu zadati obveze, obzirom na njegove interese možemo ga upisati na dodatne aktivnosti poput zbora ili nekog sporta.

„TV kao tapete“ nije aktivno gledanje i slušanje televizije. Televizija je uključena, uz nju se obavljaju sve kućanske i druge obaveze. Ona radi tek toliko da primjerice tijekom kuhanja, pospremanja i izvršavanja nekih zadataka nije tišina. To ne podrazumijeva gledanje tijekom jela ili pisanja zadaća. „Zanimljivo je znati da i slijepi ljudi vole imati uključen televizor: pravi im društvo.“ (Laniado i Pietra: 2005: 32) Navedeni autori smatraju da je takav način gledanja prihvatljiv.

5.1. POZITIVNI UTJECAJ TELEVIZIJE NA GOVOR DJECE

Postoje i kvalitetni televizijski sadržaji za djecu. Crtani filmovi primjereni dobi djeteta, interaktivni crtani filmovi, dokumentarni filmovi i emisije. Osoba koja je s djetetom odlučuje i dozira ŠTO, KOLIKO, KADA i KAKO će dijete gledati. Ako mu se pruže primjereni sadržaji, tada televizija može imati dobar utjecaj. Na televiziji djeca mogu spoznati i imenovati nove pojmove, predmete, bića i pojave. Mogu stvoriti interes za raznim temama. Djeca su još malena i puno toga ne znaju, televizija im može približiti razne fenomene iz svijeta. Putem televizije, kao što su i odrasli ljudi informirani, tako i djeca. Na televiziji djeca mogu prepoznati neke životne situacije. Primjerice, dijete gleda crtani film u kojem jedan od likova slavi rođendan. Može reagirati ushićeno, govoreći roditelju – „Gle, medvjediću je rođendan. I ja sam imao tortu i balone za rođendan.“ Upoznaje se s raznim novim situacijama, jezicima i kulturama. Stručnjaci za dječji jezik otkrili su kako se u nekim emisijama upotrebljavaju poticajni govorno-jezični modeli. (Apel i Masterson, 2004) To se odnosilo na emisije *Ulica Sezam*, *Teletubbies* i *Muppet show*. U svojoj knjizi, opisuju kako se ti modeli nazivaju govor usmjeren na dijete (GUD). Naime, ne moramo biti stručnjaci jer lako se primjećuje kako se ljudi na drugačiji način obraćaju djeci. To čine sasvim nesvjesno, mijenjajući visinu glasa, dinamičnost te se koristimo jednostavnim i djeci bliskim riječima. Primjerice, kada se dijete približava vrućoj šalici čaja, ne kažemo mu „Pazi, to je vruće!“, nego govorimo „To je pec-pec.“ Navedene emisije smatraju se korisnima i poučnima jer svaka epizoda djeci nudi nove sadržaje. Glumci se služe GUD-om u obraćanju djeci. Govore sporo, ponavljaju riječi i služe se djeci poznatim i primjerenim govorom. Govor je sličan onomu koji koriste djeca, a radnja se zbiva „sada i ovdje“. Nema brzog prelaska radnje, poput retrospekcije u filmovima i serijama što samo može zbuniti djecu. Televizija može i obogatiti dječju igru. Nije čudno što se često puta u vrtiću može primjetiti kako se djeca u slobodnoj igri upuštaju u igru na temu nekog crtanog filma. Među sobom dijele uloge, tko će biti koji junak. Stoga crtani filmovi mogu bogatiti dječju igru a time i odnose s drugom djecom. Odrasle osobe imajući slične interese, proširuju komunikaciju s poznanicima razmijenjujući informacije. Primjerice, osobe koje vole kuhati, imat će mnogo više zajedničkih tema za razgovor. Tako i djeca gledajući kod kuće istu televizijsku emisiju, u vrtićkoj skupini razvijaju komunikacijske vještine i pamćenje. „Poznatost teme

omogućuje im da proširuju i produbljuju igru, što može rezultirati detaljnijim i kompleksnijim situacijama.“ (Apel i Masterson, 2004: 118) Nadalje, televizija djecu upoznaje s drugim kulturama, tradicijama, običajima i jezicima. Malena djeca upoznata su sa svojom okolinom, odrasle osobe su zaslužne za to hoće li djecu podučavati različitostima. U emisiji *Teletubbies* glavni likovi putem ekrana na trbuščiću njeguju komunikaciju s djecom diljem Zemlje. Ne samo što se putem televizije mogu upoznati s drugim kulturama i običajima, time ne stvaraju razlike ili predrasude među ljudima koji su druge rase ili slično. Šire krug prijateljstva i uvažavaju različitosti od djetinjstva, a mogu čuti i pokoju riječ na drugom jeziku. Putem televizijskih programa djeca mogu stvoriti „temelj“ učenju stranih jezika, gledajući primjerene programe na stranim jezicima. Pogotovo u dječjim programima gdje likovi imenuju predmete, dijete može zaključiti kako predmet koji on zove „spužva“ likovi imenuju „sponge“.

5.2. NEGATIVNI UTJECAJ TELEVIZIJE NA GOVOR DJECE

Činjenica jest da je svaka osoba drugačija. Svaka osoba, pa tako već i djeca tijekom odrastanja razvijaju različite interese. Osim interesa i različitih karaktera, nemamo svi identično djetinjstvo. Okolina, kultura, mjesto i zajednice u kojima rastemo svakoga od nas čine posebnima, jedinstvenima i drugačijima od drugih.

> „Niti jedna informirana osoba ne može reći da je televizija dobra ili loša za djecu. Za neku djecu, pod nekim uvjetima, neki televizijski programi su štetni. Za drugu djecu, pod istim uvjetima, ili za istu djecu pod drugim uvjetima televizijski programi mogu biti korisni. Za većinu djece, pod većinom okolnosti, većina televizijskog programa nije vjerojatno posebno štetna, niti posebno korisna.“ (Savage 2004: 123 prema Ciboci i sur. 2011:27)

Kada govorimo i o kontekstu utjecaja medija, pojedini sadržaj ne utječe jednako na svako dijete. Prema istraživanju za AEM i UNICEF iz 2014. godine 56% ispitanika, odnosno roditelja izjasnilo se da njihovo dijete gleda televiziju jedan do tri sata na dan. Dok prema podacima o gledanosti, djeca dnevno provedu 3 sata gledajući televizor.

Laniado i Pietra (2005:23) navode da se pretjerano gledanje televizije kod djece manifestira sljedećim posljedicama:

-stvara izmišljeni svijet

-izaziva lažna sjećanja

-uzrokuje probleme s pažnjom i koncentracijom

-izaziva ravnodušnost

-uči nasilju

"Zbog negativnih poruka s televizije dijete može imati poremećaje spavanja, prehrane, a kod djece koja provode pred televizorom duže vrijeme, može se zabilježiti povećani kolesterol pa i sklonost povredama i depresiji." (Todorović, 2004 prema Mlinarević 2004 :43)

Jedan od negativnih utjecaja televizije na dijete jest prikazano nasilje. U svijetu postoje mnoga provedena istraživanja tematike utjecaja nasilnih scena na djecu. Iako je moguće da dijete vidi nasilje na Dnevniku ili u nekom filmu, nažalost nasilje može biti prikazano i u crtanim filmovima koji bi trebali biti primjereni dobi djeteta. Počevši od ranije spomenutih *Tom-a i Jerry-a,* sve više novih crtanih filmova plijeni pozornost djece nasiljem koje je prikazano na šaljiv način. Djeca do šeste godine najstrastveniji su gledaoci takvih crtanih filmova u kojima su prisutni udarci, postavljanje zamki, sudari slično. (Laniado i Pietra, 2005: 29)

„Terenska istraživanja pokazala su da se agresivno ponašanje prema vršnjacima povećava nakon što dijete pogleda nasilne crtiće koji nasilje ne prikazuju kroz humoristični pristup." (Ibid, 555 prema Ciboci i sur. 2011: 30) Popularni kratkometražni crtani filmovi za djecu „Ninja kornjače" (originalno Teenage Mutant Ninja Turtles) počeli su s prikazivanjem 2003. godine. U dječaka, Ninja kornjače stekle su veliku popularnost diljem svijeta pa su tako napravljene i videoigre, majice, igračke i razni popratni inventari s licima glavnih junaka. Glasna glazba, uzvici, brzi pokreti, tučnjava, borba i nasilje – tako bi se mogla opisati jedna epizoda popularnog crtanog filma. Djeci je teško razumijeti razliku između stvarnosti i onoga što gledaju na televiziji. Stoga, ne možemo niti kriviti dijete ako napravi nešto što je vidjelo u crtiću. Gleda li često takve sadržaje, smatrat će to normalnim načinom komuniciranja. Velika je vjerojatnost da će i u susretu s ukućanima ili vršnjacima postupiti primjerice, udarcem. Stoga je vrlo važno intervenirati uočimo li da u crtanom filmu ima nasilja. Osim što takvi sadržaji ne utječu na razvoj kritičkog razmišljanja, mašte i kreativnosti,

„mogu kod djece izazvati strah, agresivnost, intelektualnu pasivnost i emocionalne krize“ (Mlinarević, 2004: 43) Naime, od velike je važnosti koliko često je dijete bilo izloženo takvim sadržajima. Ako je djetetu unutar obiteljske zajednice pruženo mnogo zanimljivih sadržaja i aktivnosti, maja vjerojatnost je da će gledati nasilne emisije. Dogodi li se ipak da i pogleda takvu vrstu emisije, njegov problem će se lakše primjetiti jer će lakše iskazati strahove. (Laniado i Pietra, 2005)

Ciboci i suradnici (2011) u zborniku „Djeca medija“ pišu o kratkoročnim i dugoročnim učincima gledanja nasilja u medijima. „Pod kratkoročnim učincima podrazumijevaju se učinci koji se javljaju netom nakon izloženosti medijskim sadržajima, dok se dugoročni učinci javljaju nakon izloženosti velikom broju takvih sadržaja tijekom nekoliko tjedana ili čak i mjeseci.“ (Potter, 1999: 25 prema Ciboci i sur. 2011:19) Kratkoročni učinci su oni koji dijeluju na dijete nakon odgledanog sadržaja, a dugoročni nakon dosta vremena te mogu imati različite poslijedice za dijete. “Dugoročnim se utjecajem stvara klima koja je otvorenija i tolerantnija prema nasilju, pa će se nasilje sve više primjenjivati kao način rješavanja problema.” (Mlinarević :44)

Laniado i Pietra (2005) upozoravaju da nasilne scene na djecu mogu utjecati na tri načina. Prvo jest, kada se i samo dijete počinje ponašati nasilno („učinak agresora“). „Stalnim promatranjem nasilnih sadržaja u medijima, ako u određenim situacijama nasilje nije kažnjeno, osoba može zaključiti da je nasilje u nekim prilikama društveno opravdano.“ (Ciboci i sur. 2011:21) Zatim, „učinak žrtve“. Kada dijete može razviti i strahove da ono ne postane žrtvom nasilja. „Prema kultivacijskoj teoriji osobe koje više gledaju nasilne sadržaje na televiziji doživljavaju stvarni svijet kao opasno mjesto, u svemu vide opasnost i njima vlada povećani strah da bi i sami mogli postati žrtve nasilnih djela.“ (Ciboci i sur. 2011: 18) Nadalje, treći je učinak ravnodušnost, takozvani „učinak gledatelja“. Gledaju li dulji vremenski period nasilje, razvit će ravnodušnost. (Laniado i Pietra, 2005)

> „Vjerojatno najvažniju dugoročnu studiju iz ovoga područja proveli su Huesmann i dr. (2003). Na uzorku od 330 djece koja su 1977. godine, u početku istraživanja, imala od 6 do 10 godina ponovno su, poslije 15 godina, proučili učinke televizijskog nasilja. Ključni rezultat studije bio je da televizijsko nasilje recipirano u djetinjstvu, i kod dječaka i kod djevojčica, u kasnijem životu pogoduje pojavljivanju agresivnog ponašanja. Prema mišljenju Huesmanna i dr. uzrok tako 'očite' veze u prvom je redu poistovjećivanje gledatelja s agresivnim protagonistima i njihovo shvaćanje da je televizijski program realističan. Utjecaj medijskog nasilja utvrđen je neovisno o pripadnosti društvenom sloju, intelektualnim sposobnostima ili roditeljskom uzoru

ispitanika. Posebice je iznenadila spoznaja da odgojne metode roditelja, koje su kod kratkoročnog promatranja ispitanika korelirale i s agresivnim ponašanjem djece i s recipiranjem nasilja, nisu imale dugoročnih posljedica (što ne znači da autori tvrde da je roditeljski utjecaj zanemariv)." (Kunczik i Zipfel, 2006: 231 prema Ciboci i sur. 2011: 28)

Nasilje na televiziji ne utječe izravno na razvoj govora u djece. Ako je dijete pod utjecajima takvih sadržaja, vršnjaci bi ga mogli izbjegavati. Time dijete u odgojnoj skupini može biti izolirano radi svog ponašanja, a kasnije i etiketirano kao nasilno i agresivno. Do negativnih posljedica gledanja televizije, dolazi ako se ona gleda pretjerano. Savjet Američke perijatrijske udruge jest da dijete dnevno ne provodi više od sat ili dva pred televizijskim ekranom. To je upola manje od vremena koje prosječno dijete dnevno provede gledajući televiziju. (Apel i Masterson, 2004) Stoga je vremensko ograničenje gledanja od velike važnosti.

Laniado i Pietra (2005: 38) navode „Pravilo pet nikada" kojim su se „reakcionari" suprotstavljali zagovorniku televizije bez granica:

1.Nikada ne gledati televiziju rano ujutro

2.Nikada ne gledati televiziju nakon sata za odlazak na spavanje

3.Nikada ne gledati televiziju tijekom obroka

4.Nikada ne gledati televiziju u svojoj sobi

5.Nikada ne kazniti dijete zabranom gledanja televizije

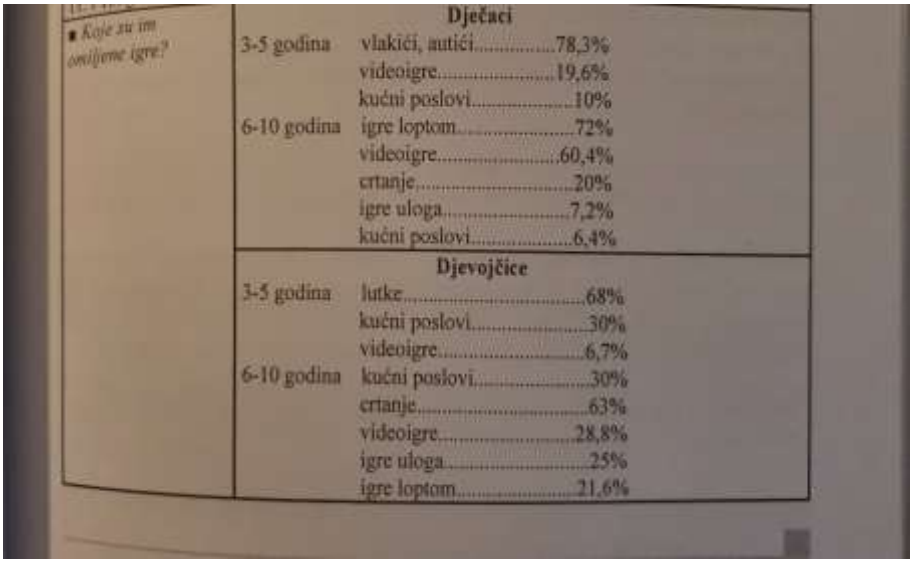
Već ranije je navedeno kako pretjerano gledanje televizije može utjecati na djetetovu pažnju i koncentraciju, stoga nije potrebno da se televizija gleda od ranih jutarnjih sati. Tijekom obroka komunikacija unutar obitelji se zanemaruje gledamo li televiziju. Vrijeme obroka u mnogim je obiteljima prilika kada su svi članovi na okupu. Tada možemo ispričati kako smo proveli dan, razmijeniti iskustva, tješiti jedni druge i smijati se zajedno. Nije potrebno niti da dijete posjeduje televizor u svojoj sobi. Neka on radije bude u dnevnom boravku, gdje možemo televizijske programe gledati zajedno s djetetom. Ako primjerice kuhamo, a dijete gleda televizor, lakše ćemo kontrolirati sadržaj koji gleda. Odrasla osoba trebala bi kontrolirati radi djetetove dobrobiti udaljenost djeteta od televizije. Zabranom gledanja televizije naravno da bismo mogli izazvati suprotan efekt, dakle dijete će imati još veću želju za gledanjem. „Zabrane i kontrole praktično i pedagoški su se pokazale kao nedjelotvorne. Zbog toga

je potrebna preventivna medijska pedagogija.“ (Verhovnik, 2014: 315, prema Labaš i sur, 14)

6. RAČUNALO I VIDEO IGRE

Video igre prvo su s čime se dijete susreće na računalu. Ne samo na računalu, već i na mobitelu i tabletu. „U trećoj godini dijete „klika“ mišem; u četvrtoj-petoj godini počinje se koristiti grafičkim programima; u šestoj, nakon što je skupilo iskustva na videoigrama i nakon što je ušlo i izašlo iz bezbrojnih virtualnih svjetova, počinje surfati mrežom.“ (Laniado i Pietra, 2005: 59) Htjeli mi to ili ne, računalo i video igre prisutne su u skoro svakome kućanstvu diljem svijeta. „Statistike pokazuju da 62 posto djece upotrebljavaju playstatione, odnosno uređaje za video igre, i da prosječno dijete igra video igrice do sedam sati tjedno.“ (Apel i Masterson, 2004: 129)

Laniado i Pietra (2005) iznijeli su podatke istraživanja koje je proveo Eurispes 2000. godine. Ispitano je 2000 djece u dobi od 3 do 10 godina starosti. Zanimljivo je kako su i dječaci i djevojčice u obje grupe starosti u određenom postotku odgovorile kako su im omiljene videoigre. Takvo stanje bilo je čak prije 20 godina.



Koje su im omiljene igre?			
	Dječaci		
	3-5 godina	vlakići, autići	78,3%
		videoigre	19,6%
		kućni poslovi	10%
	6-10 godina	igre loptom	72%
		videoigre	60,4%
		crtanje	20%
		igre uloga	7,2%
		kućni poslovi	6,4%
	Djevojčice		
	3-5 godina	lutke	68%
		kućni poslovi	30%
		videoigre	6,7%
	6-10 godina	kućni poslovi	30%
		crtanje	63%
		videoigre	28,8%
		igre uloga	25%
		igre loptom	21,6%

Slika 3. Djeci omiljene igre (Laniado i Pietra, 2005: 35)

6.1. POZITIVNI UTJECAJ RAČUNALA I VIDEO IGARA

Video igre djeci su dostupne ne samo na računalu, već i na mobilnim telefonima, tabletima te raznim igraćim konzolama. Mogu biti veoma poučne, zanimljive i odgojne ako se djetetu ponudi kvalitetan sadržaj. Djeca koja su odrastala devedesetih godina prošloga stoljeća, sigurno se sjećaju *Painta*, odnosno programa za crtanje. Taj je program na tadašnjim računalima djeci predstavljao fenomen i jako zanimljivu aktivnost, ako već tada nisu imala video igre. U kategoriji poučnih „igrica" za djecu u ponudi je kasnije bila primjerice *Sunčica*. Uz takav edukativan sadržaj, djeca su mogla učiti i/ili ponavljati brojeve, slova, gradivo prirode i društva i drugih školskih predmeta. Postoje programi koji su u formatu „pukog treninga". U takvim se programima od djeteta očekuje da uvježbava određenu vještinu sve dok mu sustav ne odgovori da je uspio. (Apel i Masterson, 2004: 124) Od djece se očekuje da ona odgovaraju, međutim nisu uključena u učenje. Postoje programi u kojima dijete uči aktivno, a ne pasivno. „Ti razvojno primjereni programi stimuliraju njegov fizički, emocionalni, društveni i kognitivni rast putem fleksibilnosti te raznovrsnosti načina na koje dijete može odgovarati." (Apel i Masterson, 2004: 125) Takva vrsta učenja podrazumijeva interakciju između djeteta i računala. Autori Apel i Masterson navode *Knjigu koja priča* kao dobar primjer takve vrste programa. Pružajući djetetu kvalitetne računalne programe, osim što može učiti i informirati se, to može imati utjecaj na predčitačke i druge vještine korisne u govorno-jezično-komunikacijskom razvoju. Računalo ne utječe izravno na učenje govora, ali svakako mu može pridonijeti. Vještine koje se postižu u knjigama ili na računalu nisu jezične ali djetetu uvelike pridonose u jezičnom iskustvu. (Apel i Masterson, 2004)

Ranije je spomenuto kako se dijete putem takozvanih „igrica" prvi put susreće s računalom ili nekom drugom igraćom konzolom. One dobro utječu na finu motoriku i vizualno-prostornu percepciju. Zagonetke u video igricama potiču dijete na logičko razmišljanje. U igrama se i rješavaju problemske situacije, što djetetu pruža nova iskustva. Dok primjerice, televizija ne pruža puno prilika za interakcijom, video igre su zapravo interaktivne te djetetu pružaju priliku za razmišljanjem, pamćenjem i vježbanjem koordinacije oko – ruka. „Osim što vidom prati sve što se zbiva na ekranu, rukujući joystickom ili „klicajući" po tipkovnici računala, iskušava i osjetilo dodira: treba uskladiti pokrete ruku s onime što se zbiva na ekranu." (Laniado i Pietra, 2005:

26) Također, obogaćuju dijete novim iskustvima i temama za razgovor s vršnjacima i roditeljima. Što se tiče govornog razvoja, poželjno je da i roditelj odigra video igru s djetetom, postavljajući mu pitanja, razvija se komunikacija. Obogaćuju svoj odnos komunikacijom, ali i novim zajedničkim iskustvima. Dijete se u igrama koje su osmišljene za više sudionika upoznaje s timskim radom.

Laniado i Pietra (2005: 44) pišu kako videoigre:

- potiču misaone procese

-potiču asocijativno mišljenje

-podupiru intuiciju i hipotetično mišljenje

-pospješuju koordinaciju pokreta

-predstavljaju nepristrane učitelje opremljene neiscrpnom strpljivošću

-oslobađaju emocije

-mogu biti korisna pomagala u učenje

-nude trenutačnu nagradu

Video igre djetetu predstavljaju nešto sasvim novo, novi oblik učenja i zabave. Posebno je privlačno to što u pojedinim igrama djeca stvaraju igru po svojim željama. Djeci to daje prostora za razvijanje kreativnosti te pruža osjećaj zadovoljstva. Laniado i Pietra (2005: 48) opisuju tri razloga zbog kojih su video igre privlačne djeci:

1. *Trenutačno nagrađivanje uspjeha* što potiče djecu na razmišljanje i rješavanje problemskih situacija. Ujedno i motivira dijete da bude nagrađeno još većom nagradom. "Videoigre se temelje na onome što psiholozi nazivaju pozitivnim feedbackom: tko uočava i primjenjuje pravila, odmah bude nagrađen ili dobiva privilegiju da prijeđe na zahtjevniju razinu igre." (Laniado i Pietra, 2005: 47)
2. *Individualizacija* koja omogućava svakome ponaosob da prilagodi težinu igre prema vlastitim željama.
3. *Unutrašnja nagrada* jest ta mogućnost prelaska na zahtjevniju razinu igre.

Autori su usporedili i školu s ove tri činjenice slijedećom misli: "Ta tri obilježja, da se primijene u učionicama, školu bi pretvorila u san svakog nastavnika (ali i učenika)." (Laniado i Pietra, 2005: 48)

6.2. NEGATIVNI UTJECAJ RAČUNALA I VIDEO IGARA

Nakon navedenih pozitivnih činjenica, postoje i negativni učinci računala i video igara. Najčešće problemi nastaju ako se djeca previše izlažu tim medijima. Kad počinju zapostavljati igru, komunikaciju, druženja, a kasnije školske i druge obveze. Roditelji su zaslužni za atmosferu koja vlada u kući, stoga oni odlučuju hoće li djeca imati ograničeno vrijeme na računalu ili igraćoj konzoli. Ostatak vremena dijete bi trebalo provoditi kvalitetno te njegovati svoje potrebe i interese. Roditelji su zaslužni za cjelokupnu atmosferu i kvalitetu interakcije u obitelji, da bi svaki član obitelji mogao napredovati i razvijati se. (Juul, 2017) Autori i logopedi Apel i Masterson (2004) također ističu kako djeca koja dolaze iz obitelji u kojima se radije informira putem računala umjesto knjiga, imaju slabije jezične vještine od vršnjaka. Bitno je odabrati dobar i primjeren sadržaj. Pojedine igrice, najčešće one koje su prilagođene samo jednom igraču, nemaju dobar utjecaj na dijete. Kada se dijete izolira od okoline unutar četiri zida igrajući video igre, tada mu slabe komunikacijske vještine. Ono nema kontakata s ostalim ljudima, stoga ne proširuje vokabular i ne njeguje govor. Na novijim Playstation konzolama pojavljuje se upozorenje osobama koje boluju od fotosenzibilne epilepsije. Video igre kod takvih osoba mogu izazvati napadaj. Laniado i Pietra (2005) smatraju kako se to događa zbog raznih frekvencija ekrana, odnosno brzih izmjena slika i efekata. Također, navode kako malo manje od 1% djece u dobi od četiri do četrnaest godina boluje od navedene smetnje. Virtualni idoli također su jedan od loših utjecaja na dijete. Unutar igrice često se nalaze neki glavni junaci koji postaju popularni među masom igrača. Divljenje takvim lažnim idolima „zamjenjuje i poništava stvarne osjećaje“ (Laniado i Pietra: 2004: 49)

Iako je ponuda videoigrica danas sve veća, mnoštvo djece diljem svijeta poseže za onim nasilnog sadržaja. Igrice osim što su trebale imati zabavnu ulogu kako bi djeca uživala u slobodnom vremenu i nešto naučila, počele su stvarati ovisnost. Ovisnost o igricama, pogotovo onim nasilnima postala je veliki problem. U Nepalu su tako, 2019.godine odlučili u potpunosti zabraniti akcijsku igru PlayerUnknown's Battlegrounds. Navode da je igrica stvorila veliku problematiku, roditelji nisu znali što im je više činiti. „Procjenjuje se, nažalost, da oko 89% videoigara ima nasilne sadržaje (Whitaker i Bushman, 2009), koje djeca češće biraju, dok samo 5,6% igra igrice edukativnog sadržaja (Bilić, 2010)“ (Bilić, Ljubin Golub, 2011:1 prema Ciboci i sur.,

2011:24) Nasilne igre samim svojim sadržajem ne mogu dobro utjecati na igrača. Naime, tema većine takvih igrica je rat. Rat je najgora situacija koja ostavlja posljedice na sve uzraste. Mlade generacije trebale bi biti sretne što nisu svjedočile takvom kaotičnom i stresnom stanju. Unatoč tome, stvaraju se video igre koje simuliraju ratna stanja i borbu za preživljavanjem. U takvim igrama poželjno je i sama svrha je ubijati, za to se dobije i pohvala te se prelazi u višu razinu. „Kronična izloženost nasilnim videoigrama, a ne samo učestalo igranje bilo koje videoigre ima štetne učinke na funkcije mozga i pamćenje." (Bartholow i sur. 2006 prema Ciboci i sur. 2011: 23)

Putem medija informirani smo o lošim utjecajima nasilnih i agresivnih igrica na ponašanje. U broju Jutarnjeg lista iz 2009. godine imali smo priliku vidjeti naslov *Američki tinejdžer kriv za ubojstvo majke zbog video igre*. Naime, šesnaestogodišnjem mladiću roditelji su zabranili i sakrili igricu zbog previše vremena provedenog igrajući. On ju je pronašao u ormaru gdje je uzeo i pištolj. Upucao je oba roditelja, a majka je preminula. Ciboci i suradnici (2011: 23) promatrajući zbir istraživanja zaključuju kako je utjecaj video igara, ponajviše onih nasilnih povezan s mnoštvo ubojstava. Osim problematike kako nasilne igre utječu na ponašanje, ne unaprijeđuju niti govorno-jezični razvoj. U nasilnim se igrama radnja odvija dinamično. To ne ostavlja djetetu vremena niti za razgovor niti za pretjerano razmišljanje. „Jezik je sredstvo mentalnog rješavanja problemskih situacija. Zato često pričamo sami sa sobom, bilo u sebi, bilo naglas, kako bismo lakše osmislili rješenje problema." (Apel i Masterson, 2004: 131) Naposlijetku, u Tablici 1. ukratko su prikazani pozitivni i negativni utjecaji televizije, računala i video igri na djecu.

Tablica 1.Pregled pozitivnih i negativnih utjecaja medija

Pozitivni utjecaji TELEVIZIJE	Negativni utjecaji TELEVIZIJE	Pozitivni utjecaji RAČUNALA I VIDEO IGRARA	Negativni utjecaji RAČUNALA I VIDEO IGARA
informiranje	neprimjereni sadržaj	razvijanje kreativnosti i mašte	nasilni sadržaj
obogaćivanje igre	nasilni sadržaj	navođenje na logičko-matematičke sposobnosti	zanemarivanje ostalih aktivnosti
stvaranje „temelja“ za učenje stranih jezika	govor koji nije primjeren djetetu	uvježbavanje koordinacije ruka-oko	radnje koje se odvijaju dinamično
učenje o drugim kulturama i tradicijama	stvaranje problema s pažnjom i koncentracijom	pomoć kod učenja	virtualni, lažni uzori
prikazivanje raznih životnih situacija	zanemarivanje ostalih aktivnosti i igre	rješavanje problemskih situacija	zanemarivanje društveno jezičnih vještina
može pružiti dobre govorne uzore (GUD)	gledanje bez komuniciranja i komentiranja	interaktivni sadržaji	odvlačenje pozornosti od svrhe jezičnog iskustva
stvaranje kritičkog razmišljanja	poticanje nasilnog ponašanja	razvijanje predčitačkih vještina	poticanje nasilnog ponašanja

7. ULOGA RODITELJA

Uloga odgojitelja, roditelja ili osobe koja se brine za dijetovu skrb je odabrati sadržaj i pratiti interes djeteta. Kada spoznamo da dijete ima novi interes, primjerice za dinosaurima, možemo mu stvoriti cijeli niz aktivnosti. Posjetiti izložbu u muzeju, posuditi slikovnice i knjige u knjižnici, osmisliti likovnu ili glazbenu aktivnost na tu temu, izrađivati lutkice dinosaura, poticati nove igre, stvoriti predstave, prilagoditi se njihovoj dobi i pružiti im kvalitetne igre. Kako bi roditelji izbjegli strah od sadržaja koje dijete gleda, poželjno bi bilo da ga odgledaju zajedno s njime. Ako se radi o sadržaju na DVD-u, tada bi roditelj trebao pogledati prije no što reproducira djetetu te odlučio o kvaliteti sadržaja. Emisije i crtani filmovi na DVD-u također su dobra opcija, jer možemo u željenom trenutku zaustaviti reproduciranje. Od velike je važnosti komunikacija odrasle osobe i djeteta tijekom gledanja televizijskog programa. Dakle, neobavezno postavljanje pitanja kako bismo zaključili koliko dijete prati program te razumije li ga. Pod time se podrazumijeva kako ne smijemo biti naporni djetetu. S obzirom na njegovo razumijevanje gledanog sadržaja, možemo prilagođavati i nuditi mu ostale sadržaje kada će biti spremno. „Ne treba toliko tumačiti koliko postavljati pitanja o onome što dijete razumije i osjeća te slušati njegove odgovore. Sama činjenica da se dijete zaustavlja kako bi razmislilo usmjerit će ga da postane svjesno onoga što se zbiva.“ (Laniado i Pietra, 2005: 36) O odgledanom sadržaju možemo pričati i kasnije, kako bismo vidjeli razinu djetetovog razumijevanja. Gledamo li program na televiziji, tijekom reklamnog bloka također možemo komunicirati s djetetom. Time potičemo dijete na kritičko razmišljanje, uvažavamo njegova mišljenja i stavove. Dijete može iznijeti što misli o trenutnoj radnji, te kakav stav ima o likovima. U dječjim pričama, pa tako i u crtanim filmovima, postoji crno-bijela karakterizacija likova. Odnosno, likovi se dijele na dobre i zle. Uvođenjem takvih sadržaja za djecu, dobro je provjeriti kako to dijete doživljava. Vrijeme provedeno gledajući u ekran najkvalitetnije bi bilo zamijeniti socijaliziranjem - igri s obitelji ili vršnjacima. „Jezik je bogat, složen i prilagodljiv sustav – to je način kombiniranja glasova, riječi, znakova i rečenica u svrhu iskazivanja naših misli i razumijevanja drugih ljudi. Jezik predstavlja način na koji se mi, kao ljudi, socijaliziramo i učimo.“ (Apel i Masterson, 2004: 14-15) Roditelji su često prezaposleni, međutim dovoljno je izdvojiti malo vremena dnevno za razgovor s djetetom. Pustiti dijete da ispriča novosti, što ga veseli

te o čemu razmišlja. Laniado i Pietra (2005) savjetuju roditeljima da dnevno pronađu barem 10 minuta za kvalitetan razgovor s djetetom. Isto tako čest je slučaj da djeca gledaju televiziju prije odlaska na spavanje. Djeca imaju pravo na san, a gledanje televizije nije način na koji će se dijete i njegovo tijelo umiriti. Generacijama djece u vrtićima i kućanstvima odgojiteljice, roditelji, bake i djedovi čitali su priče prije spavanja. Priče odvode djecu u drugu dimenziju, u svijet maštanja, potiču kreativnost te ih umiruju pred san. Velika je vjerojatnost da će djeca kojoj roditelji često čitaju u odrasloj dobi nastaviti čitati. (Apel i Masterson, 2004) Kod računalnih i video igrica također je važno odabrati pravilan sadržaj. Ako je roditelj, zbog nedostatka vremena primoran izložiti dijete medijima kako bi obavio obaveze, neka odabere kvalitetan sadržaj. U odabiru sadržaja bitno je gledati da li je igra interaktivna, kakva je radnja odnosno tematika igre te tehnička kvaliteta. Pod tehničkom se kvalitetom podrazumijeva grafički i vizualni dojam. Kako bismo izbjegli zasićenje određenom igrom, mijenjajmo igre. Roditelji mogu i razmijenjivati video igre s drugim prijateljima i djetetovim vršnjacima. Tako također mogu razmijenjivati iskustva. Ograničenje vremena kao i kontroliranje udaljenosti djeteta od monitora može se primijeniti i kod televizije, računala i video igri. Kako bi razvijali komunikaciju i družili se, bilo bi poželjno da i roditelji ponekad zaigraju s djecom. (Laniado i Pietra, 2005)

8. ZAKLJUČAK

Mediji uvelike mogu pridonijeti kritičkom razmišljanju, kreativnosti, mašti i raznim vještinama. Biraju li roditelji kvalitetne i edukativne sadržaje, mediji mogu unaprijediti djetetov govorno-jezični razvoj te komunikaciju. Mogu obogaćivati djetetovu igru. Nemaju loš utjecaj ako im dijete nije pretjerano izloženo. Koristeći se medijima, djeca stvaraju i digitalnu kompetenciju koja je danas prijeko potrebna. Ne utječe svaki sadržaj jednako na svako dijete, stoga poželjno je pratiti razinu razumijevanja i interesa djeteta. Kako ne bi došlo do loših utjecaja, bitno je birati sadržaje primjerene dobi te postaviti vremenska ograničenja. Roditelji i odgojitelji trebaju imati na umu da se djeca ne mogu potpuno izolirati od medijskih utjecaja. Odrasle se osobe mogu potruditi pružiti što bolji primjer djetetu i učiti ga pravim životnim vrijednostima. Njihovim educiranjem i informiranjem o navedenim utjecajima, djetetu mogu pružiti kvalitetno vrijeme provedeno gledajući televiziju te koristeći se računalom i video igrama. Pametno i umjereno izlaganje navedenim medijima te kontrola i komunikacija nikako ne bi imali loše posljedice na dijete. Umjesto u dječjoj sobi, neka mediji budu u prostoriji gdje se okuplja cijela obitelj. Tako će ga stariji članovi moći kontrolirati. Dijete ima pravo na igru, stoga vrijeme koje je provedeno s obitelji ili vršnjacima, nitko mu ne može oduzeti.

9. LITERATURA

KNJIGA:

1. Apel, K., Masterson, J. J. (2004). *Jezik i govor od rođenja do 6. godine*. Zagreb: Ostvarenje
2. Laniado, N., Pietra, G. (2005). *Naše dijete, videoigre, Internet i televizija (Što učiniti ako ga hipnotiziraju?)*. Rijeka: Studio TiM
3. Miliša, Z., Zloković, J. (2008). *Odgoj i manipulacija djecom u obitelji i medijima*. Zadar - Rijeka: MarkoM usluge
4. Košir, M., Ranfl, R., Zgrabljić, N. (1999). *Život s medijima: Priručnik o medijskom odgoju za roditelje, nastavnike i učitelje*. Zagreb: Doron
5. Juul, J. (2017). *Vaše kompetentno dijete*. Zagreb: Naklada OceanMore
6. Ciboci, L., Kanižaj, I., Labaš, D. (2011). *Djeca medija: Od marginalizacije do senzacije.* Zagreb: Matica Hrvatska

ČASOPIS:

1. Flego, M. (2014:). Medijska pismenost kao pravo djeteta. *Zrno*, GODINA XXV., broj 111 (137), (22-23)

MREŽNA STRANICA:

1. https://www.unicef.hr/wp-content/uploads/2016/01/infografika_gledanje-TVa_FIN1.pdf , preuzeto 9. 11. 2020.
2. https://www.jutarnji.hr/naslovnica/americki-tinejdzer-kriv-za-ubojstvo-majke-zbog-video-igre-4000386 ,preuzeto 6. 11. 2020.
3. Mlinarević, V. (2004: 39-45) *Dijete i televizija.* Stručni i znanstveni skup Rastimo zajedno https://bib.irb.hr/datoteka/504723.Microsoft_Word_-_Dijete_i_televizija.pdf
4. https://hr.wikipedia.org/wiki/Medij , preuzeto 9. 11. 2020.
5. Rodek, S. (2007: 7-15) *Modeli istraživanja medijskog učinka u odgoju i obrazovanju* https://hrcak.srce.hr/82647 , preuzeto 10. 11. 2020.
6. Labaš, D., Marinčić, I., Mujčinović, A. (2018) *Percepcija djece o utjecaju videoigara* https://hrcak.srce.hr/223650 (8-29), preuzeto 10. 11. 2020.
7. http://www.zzjzpgz.hr/nzl/59/roditeljstvo-i-odgoj.htm , preuzeto 10. 11. 2020.

8. https://zimo.dnevnik.hr/clanak/djeca-su-postala-ovisna-zabranjena-jedna-od-najpopularnijih-mobilnih-igara---556803.html , preuzeto 6. 11. 2020.
9. http://www.hfs.hr/nakladnistvo_zapis_detail.aspx?sif_clanci=1604#.X61B9FAo9PY , preuzeto 6. 11. 2020.
10. https://www.lektire.hr/moj-tata-spava-s-andelima/ , preuzeto 12. 11. 2020.
11. https://hr.wikipedia.org/wiki/Dora_istra%C5%BEuje , preuzeto 8. 11. 2020.
12. https://hr.wikipedia.org/wiki/Tom_i_Jerry , preuzeto 8. 11. 2020.

KRATKA BIOGRAFSKA BILJEŠKA

Lucija Radošević rođena je 19. travnja 1998. godine u Zagrebu. Pohađala je Osnovnu školu Đure Deželića u Ivanić-Gradu. Tijekom osnovnoškolskog obrazovanja pohađala je likovnu i dramsku skupinu te je četiri godine bila urednica školskog radija. U istome gradu pohađala je opću gimnaziju u Srednjoj školi Ivan Švear. Nakon završene srednje škole upisuje Fakultet sveučilišta u Zagrebu, izvanredni preddiplomski studij Ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja u Čakovcu. Tijekom studiranja radi u Dječjem vrtiću Roda, a kasnije u Dječjem vrtiću Ivanić-Grad.

IZJAVA O SAMOSTALNOJ IZRADI RADA

Ja, Lucija Radošević, izjavljujem da je završni rad „Utjecaj medija na govor djece“ rezultat mojega rada te se nisam služila drugim izvorima osim onih koji su navedeni.

_____

(vlastoručni potpis studenta)

IZJAVA O ODOBRENJU ZA POHRANU I OBJAVU RADA

Suglasna sam da moj završni rad „Utjecaj medija na govor djece“ bude pohranjen i objavljen u digitalni repozitorij završnih i diplomskih radova knjižnice Učiteljskog fakulteta.

_____

(vlastoručni potpis studnta)