Pregledni naučni rad
UDK:316.6:004.4-053.3/.6(4-675EU)
DOI:10.7251/ZND2601577D

INSTITUCIONALNI DOPRINOS EVROPSKE UNIJE BORBI PROTIV DJEČIJE ZAVISNOSTI OD UPOTREBE PAMETNIH TELEFONA U DRŽAVAMA ČLANICAMA

prof. dr Manja Đurić Džakić
vanredni profesor, Univerzitet u Banjoj Luci, Fakultet političkih nauka[301]

Apstrakt: *Rad istražuje odgovor institucija Evropske unije na proces digitalne transformacije savremenog društva koji, uporedo s radikalnim inovacijama i nebrojenim mogućnostima, generiše niz sistemskih izazova s dalekosežnim posljedicama po najranjivije, djecu. Kroz tehnologiju, djeca dobijaju pristup obrazovnim alatima, informacijama i platformama koje unapređuju njihova znanja i vještine. Prepoznajući ovu ozbiljnost, Evropska unija je intenzivirala regulatorne i strateške napore u cilju suzbijanja negativnih posljedica digitalizacije, identifikujući kritične tačke ugroženosti kao što su kontinuirana izloženost neprimjerenim sadržajima i sistematično narušavanje privatnosti korisnika. Posebno zabrinjavajuću dimenziju predstavljaju fenomeni onlajn uznemiravanja i socijalne izolacije, koji su u kombinaciji s patološkom zavisnošću od ekrana poznatom kao screen addiction direktno povezani s pogoršanjem mentalnog zdravlja mlađe populacije. Pametni telefoni su danas sastavni dio života djece. Oni nude širok spektar mogućnosti za učenje, istraživanje, informisanje i interakciju sa drugima. Međutim, povećano prisustvo u digitalnom svijetu izlaže djecu brojnim rizicima, pri čemu se sve veći broj djece ne odvaja od svojih telefona što dovodi do zavisnosti od određenih digitalnih usluga, štetnih efekata prekomjernog vremena provedenog pred ekranom i korištenja društvenih mreža koje iskorištavaju ranjivost djece s jedinim ciljem da što duže privuku njihovu pažnju. Države članice Evropske unije, poput Francuske i Švedske, uvele su zabranu korištenja mobilnih telefona tokom školskih časova kako bi smanjile zavisnost. Zavisnost od pametnih telefona uključuje nemogućnost kontrole trajanja onlajn aktivnosti, zanemarivanje drugih obaveza ili aktivnosti u korist interakcije sa ekranom. Uočavajući promjene i opasnosti do kojih je dovela upotreba pametnih telefona kod djece evropske institucije su donijele nove propise kako bi pronašle rješenja koja štite mentalno zdravlje djece prisiljavajući platforme da razvijaju etičke i poštene digitalne proizvode i usluge. Mjere institucija Evropske unije uključuju niz regulativa poput Zakona o digitalnim uslugama (DSA) kao i različite propise koji su usmjereni na tzv. zavisni dizajn u aplikacijama.*

Ključne riječi*: Zavisnost od ekrana, maloljetnici, institucije EU, digitalne usluge;*

UVOD

Evropska unija se poslednjih deceniju transformisala iz pasivnog posmatrača tržišnih kretanja u proaktivnog kreatora normativnih standarda. Ova regulatorna evolucija direktan je odgovor na kompleksne socio-tehničke izazove koje nameće dominacija sistemski važnih onlajn platformi, eksponencijalni porast povreda privatnosti podataka, te pojava hibridnih prijetnji poput dezinformacija i govora mržnje.

[301] manja.djuric@fpn.unibl.org

Dosadašnji pristup, zasnovan na ograničenoj odgovornosti posrednika, ustupio je mjesto rigoroznom pravnom okviru. Unija je prepoznala da asimetrija moći između multinacionalnih tehnoloških korporacija i država članica zahtijeva centralizovanu i uniformnu primjenu pravila kako bi se očuvao digitalni suverenitet i zaštitila osnovna prava građana. Novi regulatorni okvir počiva na tri fundamentalna akta koji adresiraju različite aspekte digitalne ekonomije:

- Zakon o digitalnim uslugama (DSA) se odnosi na redefinisanje odgovornosti onlajn posrednika, uvodeći stroge protokole za moderaciju sadržaja i transparentnost algoritamskih sistema.
- Zakon o digitalnim tržištima (DMA) za cilj ima suzbijanje monopolističkog ponašanja tzv. "čuvara kapija" (gatekeepers), promovišući interoperabilnost i fer tržišnu utakmicu.
- Zakon o vještačkoj inteligenciji (AIA) predstavlja prvi sveobuhvatan pravni instrument koji klasifikuje sisteme vještačke inteligencije prema nivou rizika, uspostavljajući etičke i bezbjednosne standarde za razvoj i primjenu ovih tehnologija (Krivokapić i Muftić, 2025, str.40).

AKT O DIGITALNIM USLUGAMA EVROPSKE UNIJE

Akt o digitalnim uslugama tj. Uredba Evropske unije eng. (Digital Services Act – DSA) je osnovni regulatorni okvir Evropske unije koji se počeo primjenjivati od 2024. godine a usmjeren je na modernizaciju pravila o pružanju digitalnih usluga. Primarni cilj ovog pravnog akta je uspostavljanje sigurnijeg onlajn okruženja, s posebnim naglaskom na zaštitu fundamentalnih prava korisnika, prvenstveno maloljetnika, te suzbijanje širenja ilegalnog sadržaja i sistemskih rizika.

Ova uredba uvodi asimetrične obaveze za pružaoce usluga posredovanja, razlikujući ih prema veličini i uticaju. Poseban fokus je stavljen na velike onlajn platforme poput Instagrama, Snapchata, TikToka, You Tuba i velike onlajn pretraživače npr. Google zbog njihovog značajnog društvenog i ekonomskog uticaja. Akt o digitalnim uslugama je zasnovan na zaštiti prava proklamovanih Poveljom o osnovnim pravima EU, uključujući: princip najboljeg interesa djeteta (član 24. Povelje), pravo na slobodu izražavanja i informisanja te zaštitu ličnih podataka i pravo na nediskriminaciju.

Centralna odredba za zaštitu maloljetnika je član 28. Uredbe prema kojem platforme dostupne maloljetnicima moraju implementirati visok nivo privatnosti, sigurnosti i zaštite. Ključni elementi obuhvataju: procjenu i smanjenje rizika (čl. 34 i 35). Svake godine, velike onlajn platforme i pretraživači moraju identifikovati i procijeniti potencijalne onlajn rizike za djecu i mlade koji koriste njihove usluge koji proizlaze iz dizajna ili funkcionisanja njihovih usluga. To uključuje analizu negativnih efekata na fizičko i mentalno zdravlje, kao i uticaj algoritamskih sistema na razvoj zavisnosti. Član 28. Uredbe eksplicitno zabranjuje prikazivanje oglasa zasnovanih na profilisanju maloljetnika kada pružalac usluga sa razumnom sigurnošću zna da je korisnik maloljetan. Uredba zabranjuje dizajn koji obmanjuju korisnike ili narušava njihovu autonomiju prilikom donošenja odluka. U članu 28. piše da onlajn platforme koje mogu koristiti maloljetnici moraju obezbijediti da njihove usluge nude visok nivo privatnosti, sigurnosti i zaštite mladim korisnicima.

Uredba zahtijeva da opšti uslovi korištenja budu transparentni i prilagođeni ciljnoj grupi. Prema članu 14., informacije moraju biti pružene na razumljiv način, omogućavajući maloljetnicima da spoznaju pravne posljedice pristanka na uslugu. Dodatno, član 45. podstiče izradu Kodeksa ponašanja za dizajn prilagođen uzrastu, koji služi kao instrument samoregulacije pod kontrolom Evropske komisije.

Sprovođenje pravila obezbijeđeno je putem stroge institucionalne kontrole. Evropska komisija posjeduje direktna istražna ovlašćenja nad najvećim platformama, dok su države članice Evropske unije imenovale koordinatore digitalnih usluga. Kazne su rigorozne: subjekti koji krše odredbe Akta o digitalnim uslugama podliježu novčanim kaznama do 6% njihovog ukupnog godišnjeg svjetskog prometa.

Akt o digitalnim uslugama transformiše digitalnu paradigmu iz reaktivne u proaktivnu. Obavezujući platforme na zaštitu privatnosti i zabranom ciljanog oglašavanja maloljetnicima, EU uspostavlja globalni standard u regulaciji digitalnog prostora, balansirajući između tehnološke inovacije i imperativa zaštite najosjetljivije grupe korisnika, djece. (Regulation (EU) 2022/2065)

DJECA U DIGITALNOM OKRUŽENJU

Savremena tehnološka dostignuća proizvode uređaje koji doprinose konzumiranju dosade (Branković i Mikanović, 2017. str.120). Pojedinci asocijalno ponašanje i počinju ispoljavati kada ih obuzme dosada. Dosadu je posebno teško prebroditi u situaciji kada je pojedinac obuzet apatijom. Otuda se mladi često i prepuštaju aktivnostima koje ne zahtijevaju posebnu koncentraciju i adekvatnu reakciju. Zato mladima prema Brankoviću i Mikanoviću i treba ponuditi različite aktivnosti u slobodnom vremenu, jer su one preduslov ne samo za sadržajnije slobodno vrijeme već i za aktivnije uključivanje mladih u kreiranje vlastitog slobodnog vremena. Somer prema Beleslin (Pribišev Beleslin, 2011.) je uočio da je djetinjstvo danasnje djece suštinski drugačije od djetinjstva koje su imali njihovi roditelji kad su bili djeca. Prelazak iz industrijskog u visokotehnologizovano i informatičko društvo u kratkom vremenskom periodu (u odnosu na ljudski vijek) ima vidljive i ubrzane promjene u načinima na koji ljudi žive, u uslovima svakodnevnog života, razonode i poslovanja, stilova života, načina zajedničkog življenja. Djeca se nigdje ne mogu tako savršeno osloboditi svog pravog identiteta i uvući u tuđu ulogu kao u sajberprostoru. Ako govorimo o pojavama kao što su sajber kriminal (kriminal na internetu), digitalne huškačke kampanje, flejmovanje tj. agresivni polemički komentari, vrijeđanje, digitalno šikaniranje, digitalno proganjanje čini se da oni na internetu poprimaju razmjere poplave, koja daleko prevazilazi našu moć uobrazilje u svakodnevnom životu (Kacer, 2019. str.142). U okvirima paradigme medijatizovanog društva, medijska pismenost se ne interpretira isključivo kao tehnička vještina, već kao epistemološki alat za kritičku evaluaciju stvarnosti. Razvijanje kompetencija za evaluaciju medijskih narativa neraskidivo je povezano sa razumijevanjem medijske logike, odnosno načina na koji tehnološki okviri i organizacione prakse oblikuju finalni informacioni proizvod tj. razumijevanje načina na koji mediji funkcionišu.

„Pod medijskom pismenošću podrazumevamo okvir za pristupanje, analizu, procenu i kreiranje medijskih poruka u različitim formama, počevši od štampe, preko videa, do interneta. Medijska pismenost gradi razumevanje o ulozi medija u društvu, kao i suštinske veštine istraživanja i samoizražavanja građana u demokratiji.“(Kecman, 2023. str.32). Uočljiva je samouvjerenost s kojom djeca koriste svoje aparate: barataju novim aplikacijama i novim uređajima s lakoćom, kao da koriste tehnologiju već godinama. Nama, koji smo odrastali u vrijeme dok je tehnologija dolazila u paketu sa uputstvom za korišćenje to izgleda zastrašujuće. Pa ipak, to što im dobro ide korišćenje aparata, ne znači da sve znaju. Kada je riječ o samoj tehnologiji, djeca mogu znati svašta: na primjer, znaju da je veoma lako na internetu lagati o svojim godinama, da je lako kreirati više naloga, razumiju da aktivnosti malog broja djece u njihovom razredu prate baš svi, a da neku drugu djecu ne prati niko, (Hajtner, 2019. str.41). Djeca ne znaju kako da izađu na kraj s vršnjačkim konfliktima, ne znaju kako da se ponašaju u grupama na aplikacijama, ne poznaju dovoljno postavke privatnosti, ne znaju kako funkcioniše tehnologija, nesvjesni su kakav trag podataka ostavljaju za sobom i ne znaju kako da pravilno koriste aplikacije.

POSLJEDICE PREKOMJERNE UPOTREBE TELEFONA KOD DJECE

U savremenom radnom okruženju, fenomen stalnog prekidanja pažnje direktno se reflektuje na pad opšte produktivnosti. Prema istraživanjima agencije Basex, procenjuje se da se u SAD-u prosečno 28% radnog vremena troši na aktivnosti koje nisu povezane sa primarnim zadacima, poput

privatne komunikacije i neselektivnog korišćenja interneta. Dodatnih 15% vremena konzumira često neefikasna potraga za informacijama. Ovakva fragmentacija pažnje ne rezultira samo ekonomskim gubicima, već dovodi do kognitivnog zasićenja koje onemogućava duboki rad (deep work). Paradoksalno, težnja ka simultanom obavljanju više zadataka (multitasking) u digitalnom okruženju često vodi ka kontraproduktivnosti i degradaciji kvaliteta izvršenih zadataka (Kacer, 2019. str.142). Tehnološke promjene mijenjaju i način recepcije teksta, dajući prednost brzini i fragmentarnosti u odnosu na analitičku dubinu. Ketrin Hejlis (N. Katherine Hayles), profesorka sa Univerziteta Djuk, ukazuje na narastajući otpor mlađih generacija prema linearnom čitanju cjelovitih tekstova. U svijetu gdje dominira hipertekstualnost, čitanje knjige u cjelini često se doživljava kao anahron i neefikasan proces. Umesto toga, razvija se model „strateškog skeniranja", gdje se traže isključivo relevantni pasusi. Ovakav pristup, iako funkcionalan za brzo prikupljanje informacija, ugrožava razvoj sposobnosti za kompleksnu tekstualnu analizu i dugotrajnu koncentraciju, pretvarajući čitaoca u pasivnog konzumenta fragmenata.

Digitalno nasilje je svaki oblik nasilja koje nastaje upotrebom digitalnih tehnologija. Može se odvijati na društvenim mrežama, aplikacijama za razmjenu poruka, gejming platformama i mobilnim telefonima (Klipa, 2023. str.43). To je ponašanje koje se ponavlja i koje ima cilj da uplaši, naljuti ili osramoti osobe koje su napadnute. Cilj digitalnog nasilja je da se druga osoba uznemiri, povrijedi, ponizi i da joj se nanese šteta. Primjeri digitalnog nasilja obuhvataju: širenje glasina i laži o nekoj osobi, objavljivanje lažnih optužbi o drugoj osobi na profilima društvenih mreža, blogovima itd., objavljivanje nečijih kompromitujućih fotografija na društvenim mrežama, snimanje i distribucija slika, poruka i materijala seksualnog sadržaja-pornografija, nedozvoljeno saopštavanje tuđih privatnih informacija, slanje prijetnji preko platforme za razmjenu poruka, slanje neželjenih, zlobnih, drskih poruka, podsticanje mržnje po različitim osnovama, lažno predstavljanje, uzimanje tuđeg identiteta, slanje neprikladnih poruka u tuđe ime, ruganje ili zadirkivanje, formiranje hejterskih grupa, uznemiravanje telefonskim pozivima, promjena ili krađa lozinki, slanje virusa, neprimjereno komentarisanje tuđih slika, poruka na profilima i blogovima.

Savremeni trendovi ukazuju na značajnu prevalenciju prekomjernog vremena provedenog pred ekranima (engl. screen time), pri čemu statistički podaci pokazuju da dječija populacija školske dobi učestalo premašuje klinički preporučenu granicu od dva sata dnevno (Nett, 2025, str. 7). Ovakva digitalna prezasićenost korelira sa širokim spektrom loših ishoda, koji obuhvataju narušavanje fizičkog zdravlja i degradaciju socioemocionalnog funkcionisanja.

U oblasti psihopatologije, poremećaj igranja internet igara (Internet Gaming Disorder) zvanično je obuhvaćen najnovijom verzijom Međunarodne klasifikacije bolesti (MKB-11). Iako problematično, korištenje pametnih telefona i društvenih mreža, još uvijek nema formalni status kliničkog poremećaja. Empirijska istraživanja ukazuju na zabrinjavajuće stope prevalencije. One variraju između 5% i 25% u zavisnosti od primijenjenih dijagnostičkih kriterijuma, uz primjetnu kulturološku varijabilnost: od 14% u individualističkim do 31% u kolektivističkim društvima.

Paralelno sa digitalnom ekspanzijom, u evropskom obrazovnom prostoru evidentan je trend regresije rezultata na PISA testovima, primarno u osnovnim vještinama kao što su matematika, čitanje i prirodne nauke. Nakon porasta korištenja digitalnih uređaja sa značajnim povećanjem vremena provedenog pred ekranima tokom pandemije COVID-19, neke zemlje poput Francuske i Danske su sada preduzele aktivne mjere, poput zabrane pametnih telefona tokom nastave u školi, vjerujući da će to poboljšati učenje i akademski uspjeh učenika (Nett, 2025. p.20). Ovakve intervencije su zasnovane na hipotezi da redukcija digitalnih distraktora direktno doprinosi optimizaciji kognitivnih procesa i poboljšanju akademskog uspjeha.

Jedan od ključnih psiholoških korelata prekomjerne upotrebe telefona kod djece je emocionalna disregulacija. Istraživanja sugerišu da se digitalni uređaji često koriste kao eksterni regulatori afekta, posebno u ranoj razvojnoj dobi. Roditeljska praksa korištenja tehnologije kao alata

za umirenje djeteta (engl. digital pacifier) može inhibitirati razvoj intrinzičnih strategija za upravljanje emocijama. Dijete koristi digitalni medij kao mehanizam suočavanja (coping mechanism) sa neprijatnim afektom.Korištenje ekrana onemogućava usvajanje zdravijih kognitivno-bihevioralnih strategija. Nedostatak alternativnih vještina produbljuje emocionalnu nestabilnost, što rezultira još intenzivnijim oslanjanjem na digitalne sadržaje. Ovakav obrazac ponašanja klasifikuje se kao disfunkcionalan pristup adaptaciji, gdje ekran služi kao loš supstitut za autentičnu emocionalnu regulaciju, čime se dugoročno narušava psihološki integritet mlade osobe.

Pametni telefoni su se brzo transformisali iz pukih komunikacijskih uređaja u nezamjenjive alate ugrađene u svakodnevni život, posebno među mlađim generacijama. Nedavne studije pokazuju da se prosječna dnevna upotreba pametnih telefona značajno povećala u posljednjoj deceniji. Na primjer, u mnogim zemljama mladi u prosjeku provode između 3 i 5 sati dnevno aktivno koristeći svoje pametne telefone, a neki izvještaji ukazuju na čak i veću upotrebu među tinejdžerima (Giansanti, 2025. p.2).

Pored fizičkih posljedica, problematično korištenje pametnih telefona povezano je s psihološkim i bihevioralnim problemima, uključujući povećanje osjećaja usamljenosti, anksioznosti i depresije, kao i obrasce pretjeranog i kompulsivnog korištenja pametnih telefona koji podsjećaju na bihevioralnu zavisnost.

Screen Time se odnosi na ukupno vrijeme koje djeca provode pred malim ekranima. Prema preporukama stručnjaka djeca mlađa od dvije godine ne bi uopšte trebala koristiti male ekrane, a do polaska u školu to vrijeme bi trebalo biti maksimalno sat vremena, uz aktivnu uključenost roditelja (Đapić i Bagarić, 2020. str.48). Prema preporukama Američke akademije pedijatara djeca do dvije godine uopšte ne bi trebala biti izložena malim ekranima, u dobi od 18 do 24 mjeseca uz odabrani i visokokvalitetni program, ograničeno konzumiran s odraslom osobom. Iako se ranije preporučivalo da do polaska u školu djeca provode maksimalno dva sata dnevno uz male ekrane, po smjernicama iz 2016. godine taj se broj smanjio na maksimalno jedan sat dnevno uz stalnu uključenost roditelja. Također se naglašava važnost uvođenja pravila oko ukupnog vremena koje dijete provodi pred malim ekranima, vrijeme (u danu) kada se koriste mali ekrani, koji mali ekrani i koji sadržaji se koriste.

Đapić i Bagarić su u istraživanju sprovedenom u Hrvatskoj došle do rezultata koji upućuju na značajnu prisutnost elektronskih uređaja u okruženju u kojem odrastaju djeca predškolske dobi. Rezultati pokazuju da su djeca od najmlađe dobi vrlo aktivna u korištenju savremenih tehnologija, a ne samo pasivni primaoci (Đapić i Bagarić, 2020).

Školske politike o mobilnim telefonima privukle su mnogo pažnje istraživača i edukatora zbog svojih potencijalnih uticaja na učenje i dobrobit učenika. U sveobuhvatnom pregledu dokazi iz 26 recenziranih empirijskih studija o ograničenjima mobilnih telefona u školama, jasno dokumentuju kriterijume uključivanja i isključivanja i pružaju potpunu listu procijenjenih studija. Autori izvještavaju o dvosmislenim nalazima u vezi s akademskim rezultatima: neke studije dokumentiraju dobitke posebno za učenike s niskim rezultatima i niskim socioekonomskim statusom u skladu sa smanjenim ometanjima u učionici, dok druge ne nalaze značajne efekte. To sugeriše da je efikasnost zabrane korištenja telefona u velikoj mjeri zavisna od konteksta, potencijalno pod uticajem strogoće sprovođenja i osnovnih nivoa korištenja uređaja u školi (Rau, 2025. p.10).

Krajem 2025. godine, većina država članica EU implementirala je ili planira implementirati neki oblik ograničenja korištenja mobilnih telefona u školama. Takve mjere kreću se od potpunih zabrana tokom školskog dana (Austrija, Belgija, Kipar, Francuska, Mađarska, Portugal, Slovenija), što često uključuje obavezno prikupljanje uređaja, do ograničenja samo u učionici (Holandija, Rumunija, Slovačka). Neke zemlje (Bugarska, Švedska) prelaze sa savjetodavnih okvira na pravno obavezujuća pravila. Dominantni model u Evropi je „uslovno ograničenje“, gdje su uređaji zabranjeni, ali su odobreni za medicinske potrebe ili za učenike sa posebnim obrazovnim potrebama (European Commission, 2026. p.7). Zabrane pametnih telefona ne utiču na sve učenike podjednako.Studije

slučaja pokazuju da zabrane mobilnih telefona mogu djelovati na većinu učenika koji su već angažovani, ali često ne uspijevaju riješiti osnovne uzroke ometanja kod manjine s već postojećim izazovima u ponašanju, emocionalnim ili socio-ekonomskim izazovima. Za ove učenike, uklanjanje uređaja ne rješava odmah ometajuće ponašanje (European Commission, 2026. p.8).

ZAKLJUČNA RAZMATRANJA

Analiza fenomena prekomjerne upotrebe interneta i dinamike posjedovanja digitalnih uređaja od strane djece ukazuje na to da se fokus naučnog i društvenog diskursa pomjerio s pitanja fizičkog pristupa tehnologiji na pitanje sposobnosti regulacije njene upotrebe. Umjesto pukog kvantifikovanja vremena provedenog pred ekranom, istraživanje potvrđuje važnost Grifitsovog modela od šest osnovnih komponenti zavisničkog ponašanja na internetu (istaknutost- koliko misli o internetu dominiraju životom osobe, promjena raspoloženja- subjektivna iskustva pod uticajem aktivnosti, tolerancija –ljudi trebaju provoditi više vremena na internetu da bi postigli isti efekat, simptomi odvikavanja - negativni osjećaji i emocije, koji slijede nakon prestanka aktivnosti, interpersonalni sukob - uglavnom s onima u bliskim društvenim odnosima ili intrapersonalni sukob koji se javlja isključivo u vlastitom umu pojedinca i recidiv - gdje pokušavaju smanjiti količinu korištenja interneta i ne uspijevaju. Zanimljivo je istraživanje koje pokazuje da djeca iz niskih socioekonomskih grupa imaju najmanje dvostruko veću vjerovatnoću da posjeduju pametni telefon nego djeca iz visokih socioekonomskih grupa u Belgiji, Francuskoj, Irskoj i Španiji. Ovaj fenomen, često opisan kao novi digitalni jaz, ukazuje na značajnu promjenu u dinamici digitalne nejednakosti. Dok se nekadašnji jaz odnosio na fizički pristup tehnologiji, savremena istraživanja fokusiraju se na modalitete upotrebe i pedagoško upravljanje ekranima. Ovaj rezultat se poklapa s nekoliko studija koje sugerišu da djeca manje obrazovanih roditelja imaju veću vjerovatnoću da dobiju pametni telefon u ranijoj dobi i da ga intenzivno koriste (OECD,2025. p.48). Ove studije ističu da je socijalna nerazvijenost sada manje povezana s nedostatkom pristupa pametnim telefonima, a više s nedostatkom sposobnosti upravljanja a ponekad i ograničavanja njihove upotrebe. Rano nabavljanje pametnog telefona povezano je s rastućom samostalnošću, poput samostalnog povratka kući iz škole, i željom roditelja da njihova djeca ne budu društveno isključena od strane njihovih vršnjaka. Za Evropsku uniju zaštita djece na internetu predstavlja prioritetnu oblast, kombinujući zakonsku regulativu, strateške programe i direktnu podršku roditeljima i djeci. Borba protiv digitalne zavisnosti nije usmjerena samo na restrikciju, već na izgradnju digitalne otpornosti.

LITERATURA

1. Branković, D., Mikanović, B. (2017). Vaspitanje i slobodno vrijeme, Banja Luka: Filozofski fakultet.
2. European Commission: Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, Crêteur, S., Dunajeva, J., Frydman, B., Berg Mulvik, I. et al., Mobile phone bans in schools across the EU – ENESET analytical report, Publications Office of the European Union, 2026, https://data.europa.eu/doi/10.2766/2403181
3. Giansanti, D. (2025). Smartphone Addiction in Youth: A Narrative Review of Systematic Evidence and Emerging Strategies. Psychiatry Int. 6, 118. https://doi.org/10.3390/psychiatryint6040118
4. Hajtner, D. (2019). Deca digitalnog doba – kako pomoći deci da žive (i prežive) u digitalnom dobu, Beograd: Finesa.
5. Kacer, K. (2019). *Sajber Psihologija*, Beograd: Laguna.
6. Kecman, V. (2023). *Medijska pismenost i kritičko mišljenje,* Beograd: CLIO.

7. Klipa, Đ. (2023). *Digitalna bezbednost dece i mladih na internetu – zaštita privatnosti i sprečavanje digitalnog nasilja*, Beograd: Visoka škola socijalnog rada.

8. Krivokapić, Đ., Muftić, N. (2025). *Zakon o digitalnim uslugama EU: izazovi i perspektive za Bosnu i Hercegovinu, Srbiju i Zapadni Balkan*, Beograd: Strani pravni zivot 70(1):39.
9. Nett, K. (2025). *Screen Time and Educational Outcomes of Children and Adolescents: A complex, multifaceted relationship*, Luxembourg: Publications Office of the European Union.
10. OECD (2025), *How's Life for Children in the Digital Age*?, Paris:OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/0854b900-en.
11. Pribišev Beleslin, T. (2011). *Kompjuterska iskustva dece*, Banja Luka: Filozofski fakultet.
12. Rau, T. (2025). *Mobile devices and children's development: The case for school restrictions*, Pontificia Universidad Católica de Chile and IZA, Inter-American Development Bank Department of Research.
13. Roje Đapić, M., Selak Bagarić, E. (2020). *Mala djeca pred malim ekranima: Hrvatska u odnosu na Europu i svijet*, Napredak: Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju, Vol. 161. No. 1-2.
14. Regulation (EU) 2022/2065 of the European Parliament and of the Council of 19 October 2022 on a Single Market For Digital Services and amending Directive 2000/31/EC (Digital Services Act). https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32022R2065
15. Smahel, D., Helsper, E., Green, L., Kalmus, V., Blinka, L., Ólafsson, K. (2012) *Excessive internet use among European children*, London: London School of Economics and Political Science.

INSTITUTIONAL CONTRIBUTION OF THE EUROPEAN UNION TO THE FIGHT AGAINST CHILD ADDICTION FROM THE USE OF SMARTPHONES IN MEMBER STATES

Abstract: *The paper investigates the response of the institutions of the European Union to the process of digital transformation of modern society, which, along with radical innovations and countless opportunities, generates a series of systemic challenges with far-reaching consequences for the most vulnerable, children. Through technology, children gain access to educational tools, information and platforms that improve their knowledge and skills. Recognizing this seriousness, the European Union has intensified regulatory and strategic efforts in order to combat the negative consequences of digitalization, identifying critical points of vulnerability such as continuous exposure to inappropriate content and systematic violation of user privacy. A particularly worrisome dimension is represented by the phenomena of online harassment and social isolation, which, in combination with the pathological dependence on the screen known as screen addiction, are directly related to the deterioration of the mental health of the younger population. Smartphones are an integral part of children's lives today. They offer a wide range of opportunities for learning, research, information and interaction with others. However, the increased presence in the digital world exposes children to numerous risks, with an increasing number of children not separating from their phones, which leads to addiction to certain digital services, the harmful effects of excessive time spent in front of the screen and the use of social networks that take advantage of children's vulnerability with the sole aim of attracting their attention as long as possible. European Union member states, such as France and Sweden, have banned the use of mobile phones during school hours to reduce addiction. Addiction to smartphones includes the inability to control the duration of online activities, neglecting other obligations or activities in favor of interacting with the screen. Noticing the changes and dangers brought about by the use of smartphones among children, European institutions have enacted new regulations to find solutions that protect children's mental health by forcing platforms to develop ethical and honest digital products and* services. *The measures of the institutions of the European Union include a number of regulations such as the Digital Services Act (DSA) as well as various regulations aimed at the so-called dependent design in applications.*

Keywords*: Screen addiction, minors, EU institutions, digital services*