

UTICAJ IGRICA I MOBILNIH TELEFONA NA POJAVU POREMEĆAJA U PONAŠANJU KOD DJECE I MLADIH

Ružica Stojanović¹⁸³

Master socijalnog rada

Dipl. profesor specijalne edukacije i rehabilitacije

Dnevni centar za djecu sa posebnim potrebama „Sunce Oberwallisa“, Modriča

Apstrakt: *Intenzivan razvoj digitalnih tehnologija u današnje vrijeme omogućuje laku dostupnost i široku upotrebu mobilnih telefona i igranje različitih vrsta igrica među djecom i mladima. Svakodnevno smo u mogućnosti vidjeti djecu od najnižih uzrasta kako se uspješno služe mobilnim telefonima putem kojih dolaze do različitih sadržaja i na kojima igraju igrice. Iako djeca i mladi putem digitalnih tehnologija mogu usvajati nova znanja, dolaziti do različitih informacija, komunicirati sa drugima i zabavljati se, postoje i negativne strane upotrebe istih. Prekomjerna i neadekvatna upotreba mobilnih telefona i igranje igrica može uzrokovati pojavu poremećaja u ponašanju kod djece i mladih. Izloženost nasilnim sadržajima na mobilnim telefonima i tokom igranja igrica može dovesti do pojave nasilja u stvarnom i virtualnom svijetu. Takođe, upotreba digitalnih tehnologija može dovesti do pojave zavisnosti od interneta i mobilnih telefona, online kockanja, suicidalnog ponašanja, te drugih oblika poremećaja u ponašanju. Cilj ovog rada jeste da ukažemo na koji način korištenje mobilnih telefona i igranje igrica mogu dovesti do pojave poremećaja u ponašanju kod djece i mladih.*

Ključne riječi: *igrice, mobilni telefoni, poremećaji u ponašanju, djeca, mladi*

Uvod

Živimo u svijetu u kojem je razvoj digitalnih tehnologija dosegao veoma visok nivo, a mobilni telefoni, tableti i računari postali su dio svakodnevice među djecom, mladima, ali i odraslom populacijom. Pored toga, uporedo se dešava i razvoj interneta, koji nam pruža ogroman broj usluga, olakšava nam svakodnevni život, omogućava nam komunikaciju sa bilo kojom osobom na svijetu, olakšava nam dostupnost i pretraživanje informacija, čitanje vijesti, učenje, ali i zabavu. Sa druge strane, postoji i intenzivan razvoj industrije računarskih i video-igrice. Djeca i mladi su populacija koja intenzivno igra igrice, koje su dostupne online, putem mobilnih telefona, računara ili konzola.

Djeca i mladi odrastaju uz digitalnu tehnologiju. Pametni telefoni, računari i tableti su postali sastavni dio njihove svakodnevice, koriste ih kod kuće, u školi, kada se druže sa vršnjacima, dok uče, te u mnogim drugim situacijama. S obzirom na to da su u stalnom kontaktu sa modernom tehnologijom, neminovno je da postoji i uticaj istih na razvoj i ponašanje djece i mladih. Same po sebi digitalne tehnologije nisu loše, ali ukoliko ih koristimo neadekvatno i prekomjerno, mogu dovesti do pojave negativnih posljedica i rizika, odnosno mogu uticati na pojavu poremećaja u ponašanju kod djece i mladih.

Uzroci poremećaja u ponašanju mogu biti izloženost negativnim i uznemirujućim sadržajima, laka dostupnost različitih sadržaja koji nisu pogodni za djecu i mlade, te prekomjerna upotreba interneta, mobilnih telefona, računara ili video-igrice. Pojedini oblici poremećaja u ponašanju se mogu direktno ispoljavati u virtualnom svijetu, kao što su sajber nasilje i kockanje. Međutim, poremećaji u ponašanju kao što su agresivno ponašanje i nasilje, konzumiranje psihoaktivnih supstanci, zavisnost od

¹⁸³ stojanovicruzica7@gmail.com

interneta, suicidalno ponašanje, rizična seksualna ponašanja i drugo ispoljavaju se u stvarnom svijetu, ali su njihovi uzročnici faktori koji su povezani sa upotrebom digitalnih tehnologija.

Djeca i mladi u digitalnom dobu

Vrijeme u kojem živimo okarakterisano je sve većim razvojem digitalnih tehnologija. Razvoj digitalnih tehnologija praćen je i intenzivnim razvojem interneta. Internet nam postaje sve dostupniji, pruža nam sve više usluga, koje nam olakšavaju svakodnevicu, a možemo ga koristiti preko kompjutera, tableta i mobilnih telefona (Karamazan, 2016). Razvoj informaciono-komunikacione tehnologije uslovio je stvaranje novog okruženja u kojem ljudi žive i rade. Savremena tehnologija omogućila nam je brže zadovoljavanje potreba, te stvaranje novih potreba prateći razvojne trendove i prilagođavajući se istim (Potić, Đorđević, 2021). Internet je prisutan u svim aspektima života mladih ljudi, pa samim tim možemo reći da utiče na promjene u obrascima ponašanja i komunikaciju među ljudima, a interakcije u virtuelnom svijetu sve više su u fokusu istraživanja (Guan i Subrahmanyam, 2009, vidi u Strabić, Jazvo, Vejmelka, 2016: 91).

Upotrebom interneta korisnici su izloženi brojnim rizicima, koji mogu uzrokovati brojne negativne i dugotrajne posljedice. Mladi su grupa koja je najviše izložena tim rizicima i posljedicama, jer ne sagledavaju rizike na kritički način, niti su ih svjesni (Strabić, Jazvo, Vejmelka, 2016). Razvoj digitalnih tehnologija drastično je promijenio život, učenje i razmišljanje današnje djece i mladih, koji su rođeni sa kompjuterskim mišom u rukama, a kompjuterski ekran im predstavlja prozor u svijet (Tapscott, 1998, vidi u Macanović, 2015: 33). Današnje generacije djece i mladih od polaska u vrtić, pa do fakulteta prva su generacija koja je odrasla uz digitalnu tehnologiju. Kao takva, ova generacija učenika nastala je pod uticajem uključivanja savremenih tehnologija u svakodnevni život, kako bi na što jednostavniji način komunicirali, učili ili se zabavljali. Sastavni dio života ove generacije predstavljaju Internet, računarske igre, messenger, wiki, e-pošta, kao i mnogi drugi alati digitalnog doba (Veen, 2003, vidi u Potić, Đorđević, 2021: 52).

Danas možemo reći da imamo nove „tipove“ učenika, koje nazivamo homo zappiensi. Izraz homo zappiensi nastao je spajanjem latinske riječi „homo“, što znači čovjek i onomatopeje koja označava mahanje laserskim mačem „zap-zap-zap“ ili prebacivanja televizijskih kanala pomoću daljinskog upravljača (Veen, Vrakking, 2006, vidi u Macanović, 2015: 33). Homo zappiensi su nova generacija učenika kojoj su računari, tableti, mobilni telefoni i druge savremene tehnologije prirodno okruženje uz koje odrastaju. Ova generacija djece i mladih ima razvijenu vještinu multi-taskinga, odnosno istovremeno pišu zadaću, komuniciraju sa prijateljima putem računara i mobilnih telefona, slušaju muziku, gledaju filmove i pretražuju informacije na internetu. Takođe, ova generacija djece navikla je u kratkom vremenskom periodu primati ogroman broj informacija i uspješno se nose sa tim (Vrcelj, Klapan, Kušić, 2009).

Djeca su od najnižeg uzrasta izložena uticaju digitalnih tehnologija i medija, što značajno utiče na djetetov razvoj, vaspitanje i obrazovanje. Uticaj medija zbog njihove količine i raznovrsnosti je brz i neprimjetan, odnosno, postoji veoma snažan uticaj medija na razvoj, vaspitanje i obrazovanje djece (Đuran, Koprivanjak, Maček, 2018). Danas, na primjer, imamo snažan uticaj onih koji proizvode kompjuterske igrice. Upravo oni programiraju i prilagođavaju mozgove djece na brzinu, interakciju i multifunkcionalnost (Bajić, 2014).

U posljednjih nekoliko godina došlo je do ekspanzionizma porasta industrije video-igara, naročito zbog napretka ličnih računara, te široko rasprostranjene dostupnosti platformi za video-igre, kao što su Xbox i PlayStation (Al-Batineh, Alawneh, 2021, vidi u Lozić, 2021: 208).

Autori Bilić, Gjukić i Krinić (2010) navode nekoliko tipova računarskih igara i video-igara:

1. **Igre za učenje i zabavu** – Postoji niz igrica koje su, sa jedne strane, namijenjene igri, a sa druge strane - zabavi. U ovu grupu igara možemo svrstati interaktivne bajke, sportske igre (košarka, fudbal), zatim igre simulacije koje se zasnivaju na simulaciji situacija iz svakodnevnog života.
2. **Akcijske igre, strategije i igre igranja uloga**, a u koje ubrajamo:
 - a) **Igre uništavanja ili „pucačine“** – Zasnivaju se na ideji da igrač nastoji da pobijedi svoje protivnike upotrebom različitih vrsta oružja.

- b) **Borilačke igre** – U ovim igrama igrač se može boriti golim rukama ili nekom vrstom oružja protiv velikog broja neprijatelja. Igrač se prikazuje kao jedan od likova kojeg sam izabere.
- c) **Strategije** – Tokom igranja strategija igrač igra protiv računara ili prijatelja. Ideja je da igrač gradi svoju vojsku, vlasite građevine i razvije različite tehnologije.
- d) **Igre igranja uloga** – Ove igre nude iluziju pokretanja u trodimenzionalnom prostoru, a igrač bira svoj lik (avatar). Igrač je uključen u radnje traženja, otkrivanja, pod određenim pravilima. Prikupljanjem bodova igrač sebi osigurava prelazak na sljedeći nivo i razvija nove sposobnosti.
- e) **Internetske igre sa velikim brojem igrača** – Internetske igre se igraju u virtuelnom prostoru, u kojima igrač ne samo da igra protiv nepoznatih osoba ili prijatelja, nego ima mogućnost da igra i udruženo sa njima.

Poremećaji u ponašanju djece i mladih

Poremećaje u ponašanju djece i mladih možemo posmatrati kao obrasce u ponašanju, koji su različite biološke, psihološke, socijalne i pedagoške geneze, a koji prevazilaze okvire opšte prihvaćenih normi ponašanja koje su karakteristične za određenu sredinu. Ukoliko pojedinac ima poremećaje u ponašanju, za njega možemo reći da krši, neprihvata i obezvređuje socijalne norme i ugrožava prava drugih ljudi (Pejović Milovančević, Popović Deušić, Aleksić, 2002). Kod poremećaja u ponašanju možemo reći da se ne radi o ispoljavanju neobičnih obrazaca ponašanja. Za poremećaje u ponašanju karakteristično je ispoljavanje bihevioralnih manifestacija koje se mogu vidjeti i kod tipično razvijene djece, samo su ovdje učestalije, trajnije i intenzivnije (American Psychiatric Association, 2015).

Kada govorimo o poremećajima u ponašanju, u literaturi se možemo susresti sa niz drugih termina poput zahtjevna ponašanja, izazovna ponašanja, emocionalni i ponašajni problemi, teškoće u ponašanju, rizična ponašanja, emocionalni problemi, problemi u ponašanju, eksternalizovani (aktivni) i internalizovani (pasivni) problemi u ponašanju (Vlah, Mirosavljević, Katić, 2021). Pored ovih termina, u literaturi se možemo susresti i sa sljedećim terminima: smetnje ponašanja, društveno neprihvatljivo ponašanje, nesocijalizovanost, delinkventno ponašanje, nedovoljna socijalna integracija, opozicijsko ponašanje, abnormalno ponašanje, psihosocijalne smetnje, disocijalno ponašanje, poremećaji emocija i ponašanja itd. (Koller Trbović, 2003, vidi u Odobašić, 2007: 138).

Autori Vidanović i Kolar navode da „pojam poremećaja ponašanja obuhvata ona odsutpanja u ponašanju mladih koja označavaju neprihvatanje ili suprostavljanje proklamovanim ili običajnim normama zajednice bez obzira na formu, sadržaj i posljedice. Zato, kada se govori o poremećajima u ponašanju, najčešće se misli na široku skalu asocijalnih postupaka počev od preterane neposlušnosti u ranom djetinjstvu do prestupničkog ponašanja“ (Vidanović, Kolar, 2003: 130).

Zajednička karakteristika za sve oblike poremećaja u ponašanju jeste da su usmjereni protiv okoline, običaja i društvenih normi, čime se otežava normalan rast i razvoj djece i mladih, a kao posljedicu vidimo uključivanje socijalnih i drugih službi u pravcu otkrivanja, prevencije, ispitivanja i tretmana (Vidanović, Kolar, 2003). Poremećaji u ponašanju djece i mladih najčešće se razvijaju od onih blagih i manje ometajućih i manje primjetnih ka onim koji su teži, opasniji i vidljivi poremećaji, ali postoje i odstupanja kod ovog pravila (Koller Trbović, 2003, vidi u Odobašić, 2007: 137).

Autori Vidanović i Kolar (2003) navode nekoliko manifestacija poremećaja u ponašanju:

- a) **Asocijalna (predelinkventna ponašanja)** predstavljaju, po pravilu, uvod u teže oblike poremećaja u ponašanju i ne znače jednak stepen poremećaja.
- b) **Imovinski prekršaji** obuhvataju širok asortiman asocijalnih radnji, počev od lakših krađa i džeparenja, provalnih krađa, pa sve do razbojništva i pljački. Karakteristike počinitelja ovih djela su impulsivnost, agresivnost i iskričljivo shvatanje morala, sopstveni sistem normi i vrijednosti u kojem dominira odbacivanje društvenih normi, odbojnost prema socijalnim normama, te želja za uzbuđenjima i lagodnijim životom.
- c) **Kriminal nasilja** obuhvata ona ponašanja koja su sankcionisana krivičnim zakonom. Oblici asocijalnog ponašanja, kao što su alkoholizam, kockanje, prostitucija, narkomanija i skitnja, takođe predstavljaju ozbiljan problem i zahtijevaju uključivanje stručnjaka u tretman.

Poremećaje u ponašanju možemo podijeliti i na:

- a) **Aktivne poremećaje u ponašanju** – predstavljaju sva ponašanja koja su društveno nepoželjna i neprihvatljiva i koja odstupaju od očekivanih i uobičajenih ponašanja djece i mladih. To mogu biti: agresivno ponašanje, bježanje iz škole i od kuće, hiperaktivnost, nasilničko ponašanje i delinkventno ponašanje. Pored toga, u ovu grupu možemo ubrojati prkos, laganje, prodaja lične imovine, druženje sa osobama asocijalnog ponašanja, prosjačenje, skitnja, preprodaja vrijednih predmeta i slično (Uzelac, 1995).
- b) **Pasivne poremećaje u ponašanju** – obuhvataju ponašanja djece koja su povučena, izolovana i neprihvaćena od strane vršnjaka. Odnosno, to su djeca koja svojim ponašanjem ne ometaju rad i zbog toga često izostaje intervencija i pomoć odraslih. Takva ponašanja su: plašljivost, povučенost, potištenost, nemarnost i ljenost itd. (Bouillet i Uzelac, 2007, vidi u Macanović, 2020: 30).

Za poremećaje u ponašanju možemo reći da su to ona ponašanja koja ometaju djecu i adolescente u njihovom svakodnevnom funkcionisanju, a mogu biti opasna i za pojedinca koji ima poremećaj u ponašanju, ali i za njegovu okolinu. Poremećaji u ponašanju odstupaju od uobičajenih normi za uzrast, pol, situaciju ili okruženje, te se mogu evidentirati na ličnom ili socijalnom planu i zahtijevaju stručnu pomoć (Žižak, Bouillet, 2003).

Djeca i mladi sa poremećajima u ponašanju, zbog načina na koji se ponašaju u svojoj okolini, proizvode velike teškoće, probleme, nanose štetu sami sebi, drugim osobama, grupama ili zajednici. Takvo njihovo ponašanje ima negativne posljedice na obrazovanje i kasnije na radno postignuće, te socijalno i ukupno ponašanje. A, uzroke takvom ponašanju možemo pronaći u kulturi, društvenoj sredini, porodici, grupi vršnjaka, te u individui, odnosno karakteru i stavovima pojedinca (Koller Trbović, 2003, vidi u Odobašić, 2007: 138).

Profesor Aleksandar Jugović (2006) je klasifikovao poremećaje u ponašanju u tri grupe:

- a) Rizična ponašanja djece i adolescenata;
- b) Ponašanja djece i adolescenata koja su povezana sa problemima u vaspitno-obrazovnom procesu;
- c) Devijantna ponašanja djece, adolescenata i punoljetnih osoba.

Rizična ponašanja djece i adolescenata predstavljaju ona ponašanja koja su nastala kao posljedica nedovlnog znanja, individualne socijalne nezrelosti, nedostatka svijesti, predrasuda i stereotipa, radoznalosti i aktivnosti mladih, a koja se mogu pojaviti kao različiti oblici devijantnog ponašanja. Ova ponašanja djece i mladih ne moraju značiti da će doći do ozbiljnijeg devijantnog ponašanja, ali ipak predstavljaju znak upozorenja da je prisutna sklonost ka nekom od tipova devijantnog ponašanja (Jugović, 2004, vidi u Macanović, 2020: 31). Rizična ponašanja djece i mladih mogu prouzrokovati ugrožavanje zdravlja i ukupnog fizičkog, psihičkog i socijalnog blagostanja pojedinca, te ukoliko se pojavljuju na mlađem uzrastu mogu povećati vjerovatnoću javljanja prestupničkog ponašanja u kasnijoj dobi (Macanović, 2020).

Profesor Jugović (2007) klasifikuje rizična ponašanja u sljedeće grupe:

- a) **Ponašanja kojima se dovodi u pitanje lična bezbjednost** – u ovu grupu rizičnih ponašanja možemo ubrojiti saobraćajne prekršaje, vožnja automobila pod dejstvom alkohola ili psihoaktivnih supstanci itd.
- b) **Nasilnička ponašanja** pod kojim podrazumijevamo fizičke obračune, nasrtanje na drugu djecu, nošenje oružja van kuće, seksualno i verbalno zlostavljanje itd.
- c) **Pušenje duvanskih proizvoda** koje se pojavljuje kao rana upotreba i ilegalna kupovina duvana i pušenje u školi.
- d) **Zloupotreba alkohola** – u ovu grupu rizičnih ponašanja možemo ubrojiti ranu konzumaciju alkohola, kombinovanje alkohola sa psihoaktivnim supstancama, konzumiranje alkohola u školi, opijanja i pijanstva itd.
- e) **Zloupotreba psihoaktivnih supstanci** koja se očituje kroz rano iskustvo konzumiranja marihuane, pušenje marihuane u školi, rana upotreba bilo koje vrste psihoaktivnih supstanci, te kombinovanje različitih vrsta psihoaktivnih supstanci.
- f) **Suicidalno ponašanje** koje obuhvata depresivnost, samopovređivanje, pokušaje samoubistva itd.

- g) **Rizična seksualna ponašanja** – u ovu grupu rizičnih ponašanja djece i mladih možemo ubrojiti rana seksualna iskustva, često mijenjanje partnera, promiskuitetno ponašanje, nezaštićeni seksualni odnosi, nekorišćenje kontracepcije, maloljetnička trudnoća itd.
- h) **Kockanje** koje se može pojaviti kao rano iskustvo kockanja za novac ili veće svote novca.
- i) **Prekomjerna upotreba medija** poput video igara, televizije, interneta, mobilnih telefona, računara itd. Ova grupa rizičnih ponašanja je veoma raznovrsna i u ovu grupu možemo svrstati ponašanja poput nemogućnosti kontrolisanja upotrebe interneta ili video igara, zapostavljanje školskih i drugih obaveza zbog upotrebe interneta i drugih medija, prekomjerna izloženost seksualnim sadržajima na internetu i TV-u itd.

Ponašanja djece i adolescenata koja su povezana sa problemima u vaspitno-obrazovnom procesu je grupa poremećaja u ponašanju u koju možemo svrstati pretjeranu nemirnost i neposlušnost na času, pretjeranu povučenost i stidljivost, izolovanost iz vršnjačke grupe, učestalo i neopravdano izostajanje iz škole, napuštanje škole, bježanje iz škole, školski neuspjeh i ponavljanje razreda itd. (Macanović, 2020).

Devijantna ponašanja djece, adolescenata i punoljetnih osoba predstavljaju suprostavljanje moralnom, vrijednosnom ili pravnom kodeksu društva u kojem dijete ili mlada osoba živi, te na koje postoji društvena reakcija normativnih sankcija, osude ili neodobravanja. Devijantna ponašanja možemo podijeliti na:

- a) Devijantna ponašanja koja krše vrijednosti zaštićene važećim normativnim sistemom – to su izvršena krivična djela u koje možemo svrstati imovinske, privredne, seksualne, kompjuterske i delikte nasilja.
- b) Devijantna ponašanja koja su posljedica izvitoperenja u zadovoljavanju ljudskih potreba u pogledu sadržaja, načina ili forme, a u koje možemo svrstati različite oblike zavisnosti poput zavisnosti od kocke, seksualnih potreba, psihoaktivnih supstanci itd.
- c) Devijantna ponašanja koja predstavljaju odstupanje od ustanovljenih moralnih normi društva. U ovu grupu devijantnih ponašanja možemo svrstati prosjačenje, prosituciju, skitnju, pokušaje samoubistva i samoubistvo (Jugović, 2007).

Uticaj igrice i mobilnih telefona na pojavu poremećaja u ponašanju

U zadnjih nekoliko godina internet je preuzeo značajnu ulogu u profesionalnom i privatnom životu ljudi. Tehnologija se razvija i napreduje, broj korisnika interneta raste, a online aktivnosti imaju sve bogatiji i raznovrsniji sadržaj. Mladi na svakodnevnom nivou koriste usluge interneta i komuniciraju u virtuelnom svijetu (Guan, Subrahmanyam, 2009, vidi u Vejmelka, Strabić, Jazvo, 2017: 60). Međutim, svjedoci smo da na svakodnevnom nivou možemo vidjeti i djecu od najnižih uzrasta kako se služe digitalnom tehnologijom. Preporučuje se ograničenje u pogledu korištenja medijskih uređaja kod djece mlađe od dvije godine života u svrhu omogućavanja sticanja prvih pravih iskustava. Ta iskustva se formiraju kroz interakciju sa društvenom stvarnošću i roditeljima, a što je nužno za stvaranje transferzalnih iskustava (D'Antoni, 2014, vidi u Bjelobrk, 2020: 50).

Upotreba interneta ima mnogo prednosti. Međutim, pored prednosti koje nam donose usluge interneta, javljaju se i rizici kao što su narušavanje privatnosti i sigurnosti, kriminal u virtuelnom svijetu, te raširenost neprimjerenog sadržaja (Greenfield, Yan, 2006, vidi u Vejmelka, Strabić, Jazvo, 2017: 61).

Izloženost rizicima u virtuelnom svijetu, može ostaviti intenzivne i dugotrajne posljedice na svaku osobu, a naročito na djecu i mlade, koji rizike ne posmatraju na kritički način, a ponekada nisu ni svjesni kakvim su rizicima izloženi (Vejmelka, Strabić, Jazvo, 2017). Na društvenim mrežama djeca često imaju problem da sačuvaju svoju privatnost. Impulsivnost djece često dovodi do ishitrenih postupaka, naročito kada su u virtuelnom svijetu i kada ne mogu nastupiti očigledne društvene posljedice. Pod uticajem ovakvih faktora djeca i mladi predstavljaju grupu koja je najviše izložena riziku, prevarama, zlostavljanju, uznemiravanju i neprijatnim sadržajima (Kušić, 2010).

U Hrvatskoj je sprovedeno istraživanje 2016. godine u šest srednjih škola i u dva odjeljenja u kojima se nastava odvijala u računarskim kabinetima. U istraživanju su učestvovala 352 učenika oba pola, uzrasta od 15 do 20 godina života. Rezultati pokazuju da postoji razlika u korištenju usluga interneta u odnosu na pol ispitanika. Muška populacija je više vremena provodila igrajući online igrice, pretraživanju sadržaja za odrasle, na chatu i forumima, te u online kockanju. Sa druge strane, djevojke su više vremena provodile u slušanju muzike, na društvenim mrežama, u razmjeni instant poruka, pretraživanju informacija za pisanje domaćih zadataka i medicinskih informacija, te u kupovini (Vejmelka, Strabić, Jazvo, 2017).

Rezultati istraživanja koje je sprovedeno u opštini Modriča (BiH) 2021. godine na uzorku od 343 učenika srednjih škola, oba pola, uzrasta od 15 do 18 godina nam pokazuju da učenici najčešće koriste internet za komuniciranje sa drugima (26,2%), gledanje filmova (23%), pristupanje društvenim mrežama (16,6%), te traženje informacija (16%). U nešto manjoj mjeri internet koriste za preuzimanje knjiga i filmova (8,2%) i čitanje vijesti (6,4%), a najmanje internet koriste u svrhu online kupovine (3,5%) (Stojanović, 2021).

Jedan od oblika poremećaja u ponašanju koji se javlja među djecom i mladim jeste zavisnost od interneta. Kada govorimo od ovom problemu nekada nije bitno koliko neka osoba provede vremena koristeći usluge interneta, već je važno da li ova navika stvara probleme poput porodičnih nesuglasica, socijalne izolacije, te zapostavljanje školskih ili profesionalnih obaveza. Ukoliko je korištenje usluga interneta postalo destruktivno i izaziva porodične, socijalne i profesionalne posljedice u funkcionisanju, onda se može utvrditi postojanje zavisnosti od interneta (Vujović, 2012). Do zavisnosti od interneta može doći zbog bjekstva od životnih problema, a zbog nemogućnosti suočavanja sa takvim problemima, osoba „bježi“ u virtualni svijet. Znakovi ovog poremećaja se često očituju kroz igranje online igara, online kockanje, online kupovinu, korišćenje chata, e-maila itd. (Petrović, 2005, vidi u Vujović, 2012: 44-45).

Stalan pristup internetu i nemogućnost vlastitog kontrolisanja vremena koje djeca i mladi provode na internetu može postati veliki rizik. Ukoliko djeca i mladi imaju mogućnost stalnog pristupa internetu, bez roditeljskog nadzora, kao česta posljedica se može javiti i nedostatak sna koji može biti uzrokovan kasnim odlaskom na spavanje. Nedostatak sna kod učenika može negativno uticati na kvalitet svakodnevnog života, produktivnost rada, emocionalnost, zdravlje, te na školske obaveze i školski uspjeh (Darlon, 2007, vidi u Carević, Mihalić, Sklepić, 2014: 70).

Istraživanje koje je sprovedeno u Hrvatskoj 2016. godine bilo je usmjereno na ispitivanje rizika zavisnosti od interneta kod mladih. Rezultati istraživanja nam ukazuju na to da 63,8% ispitanika nije u riziku od zavisnosti od interneta. Odnosno, 24,7% učenika ne pokazuje znakove zavisnosti od interneta, a 39,1% učenika pokazuje blage i neproblematične znakove zavisnosti. Procenat učenika koji pokazuju simptome zavisnosti od interneta jeste 36,2%. Umjerene znakove zavisnosti pokazuje 32,8% ispitanika, a visoku zavisnot od interneta pokazuje 3,4% učenika. Podatak da 32,8% učenika pokazuje umjerene znakove zavisnosti ukazuje na zabrinjavajuću činjenicu da su oni rizična grupa koja bi kasnije mogla pokazivati visoke znakove zavisnosti od interneta (Vejmelka, Strabić, Jazvo, 2017).

U svijetu u kojem živimo postoji porast nasilja, posebno među populacijom mladih. Postoje faktori koji utiču na pojavu agresivnog i nasilnog ponašanja među mladima, a možemo ih povezati sa karakterom mladih, njihovom porodicom, školskom sredinom, vršnjacima sa kojima se druže, te drugim uticajima. S obzirom na to da su mediji postali važan segment socijalizacije mladih i dominantan faktor u životu djece i mladih, postoji i značajan uticaj interneta, računara, video-igrice, televizije i filma na pojavu neprihvatljivih obrazaca ponašanja među djecom i mladim. Tokom gledanja nasilnih sadržaja u filmskim scenama postoji pasivna izloženost. Međutim, ono što zabrinjava, jeste aktivna uključenost u kreiranje nasilnih postupaka tokom igranja video i računarskih igrice (Bilić, 2010).

Povezanost između učestalosti gledanja televizije i igranja video-igara i nasilnih sadržaja u njima sa direktinim (verbalnim i fizičkim) i indirektnim, odnosno agresivnim postupcima učenika prema njihovim vršnjacima neminovno postoji. Osnovna karakteristika velikog broja video-igara jeste velika količina agresije i nasilja u kojima se nasilje nagrađuje bodovima. Na ovaj način djecu se uči da je ovaj vid ponašanja efikasan, te dolazi do prenošenja istih obrazaca i u socijalno polje. Agresivnost u igricama doprinosi stvaranju napetosti i pritiska kod igrača, što dovodi do zanemarivanja osjećaja i prava drugih, te agresivnog i nasilnog ponašanja prema vršnjacima (Bilić, Gjukić, Kirinić, 2010).

Pored toga, izloženost nasilnim sadržajima može dovesti do desenzitivizacije na nasilje, promjenu stavova o nasilju, nereagovanje na nasilje u stvarnom životu, te vršenje nasilja u krajnjem slučaju (Bilić, 2010).

Takođe, igranje igrica i postizanje rezultata u istim može dovesti do fizičke neaktivnosti i osamljivanja od roditelja i prijatelja, te zavisnosti od igranja. Nerijetko postoje situacije u kojima djeca ne razlikuju stvarni od virtuelnog svijeta. Pored toga što su se udaljili od osoba iz okruženja, često ulaze i u konfliktne situacije. Na kritike i zadirkivanja reaguju agresijom, osvetom i osuđivanjem druge strane (Bilić, Gjukić, Kirinić, 2010).

Pored rizika od prenošenja obrazaca nasilnog ponašanja i agresivnosti iz virtuelnog svijeta u stvarni svijet, postoji i velika opasnost koju nazivamo **sajberbuling**. Sajber nasilje ili sajberbulig predstavlja savremeni oblik vršnjačkog nasilja koji se sprovodi putem sredstava masovne komunikacije, odnosno putem interneta, računara i mobilnih telefona. Sajber nasilje se sprovodi s ciljem omalovažavanja, ponižavanja, diskreditacije, te drugih oblika nanošenja štete žrtvi (Miladinović, Petričević, 2013). Specifičnosti sajber nasilja ogledaju se u tome što ono može biti prisutno 24 sata dnevno, svaki dan u sedmici i na bilo kojem mjestu gdje postoji pristup internetu. Nasilnici imaju mogućnost da budu potpuno anonimni, a žrtve nasilja mogu biti ne samo djeca, nego i odrasle osobe, dok je publika mnogobrojna i neprestano se može uvećavati (Buljan-Flander, 2013).

Rezultati istraživanja „Korišćenje interneta i digitalne tehnologije kod djece i mladih u Srbiji“ koje je sprovedeno 2019. godine na uzorku od 1.150 učenika osnovnih i srednjih škola uzrasta od 11 do 17 godina nam prikazuju da je 16% učenika bilo žrtva nasilja putem digitalnih tehnologija. Rezultati su pokazali da broj učenika koji prijavljuje digitalno nasilje raste sa uzrastom, odnosno 7% učenika uzrasta 9-10 godina je prijavilo nasilje; 13% učenika 11-12 godina je potvrdilo da je doživjelo nasilje, 20% uzrasta 13-14 godina, kao i 24% učenika uzrasta 15-17 godina (Kuzmanović, Pavlović, Popadić, Milošević, 2019).

U istraživanju sprovedenom u opštini Modriča 2021. godine, od ukupnog broja učenika (343 učenika), 39,7% učenika je potvrdilo da su bili žrtve nasilja, a 28,3% je potvrdilo da je bilo u ulozi zlostavljača. Učenici su najčešće bili žrtve sajberbulinga putem hakovanja profila i krađe lozinke (15,4%), primanja neprimjerenih i uvredljivih SMS poruka (14,7%), telefonskih poziva (14,7%), primanja uvredljivih i uznemiravajućih slika (14%), te putem porno sadržaja (11%). Manje zastupljeni oblici vršenja sajberbulinga u odnosu na žrtve nasilja su bili uzmeniravanje u chat sobama (8,8%), na web sajtovima (8,1%), tokom igranja online igrica (7,4%), te putem email-a (5,9%) (Stojanović, 2021).

Jedan od oblika poremećaja u ponašanju koji možemo povezati sa digitalnim tehnologijama, internetom i online igricama jeste i **suicidalno ponašanje**, a jedan od primjera je i igrica „Plavi kit“. U posljednjih nekoliko godina virtuelnim svijetom je kružila online „samoubilačka“ igrica pod nazivom „Plavi kit“. Ova online igrica je namijenjena adolescentima, kreirana je u vidu izazova, odnosno tokom 50 dana igranja, adolescenti treba da dobiju 50 izazova koje treba da riješe. U prvim danima to su neki lagani izazovi, poput zahtjeva za ustajanjem u noći. Kako dani odmiču, tako se dobijaju teži i strašniji izazovi, poput gledanja horor filmova, urezivanja lika kita na ruku, da bi posljednjeg dana osoba dobila izazov u vidu zahtjeva za samoubistvo. Igricu je kreirao Philipp Budeikin, koji je optužen za navođenje najmanje 16 srednjoškolki na samoubistvo putem igrice Plavi kit. Mladić je priznao zločin, a za svoje žrtve smatra „biološkim otpadom“ i da on putem igrice Plavi kit „čisti društvo“ (<https://www.jutarnji.hr/vijesti/svijet/sokantan-portret-mladog-psihopata-tvorca-igre-plavi-kit-postoje-ljudi-i-postoji-bioloski-otpad-ja-sam-odlucio-ocistiti-drustvo-od-takvih-6037684>).

Kockanje kao poremećaj ponašanja predstavlja ponavljajuću kockarsku aktivnost koja narušava opšte stanje pojedinca i uzrokuje značajan problem. Jedan od najvažnijih uzroka za pojavu kockanja jeste velika dostupnost kockanja, naročito u virtuelnom svijetu – online kockanja. Jedan od kritičnih perioda za razvoj zavisnosti od kockanja jeste doba adolescencije. Adolescenti koji kockaju online imaju 1,5 veću šansu za razvoj zavisnosti u odnosu na one koji kockaju u kockarnicama. Jedan od problema je taj što se online kockanje sprovodi putem mobilnih aplikacija kod kojih ne postoji ili je veoma slabo provjeravanje punoljetnosti igrača (Tomašić, Kovačić Petrović, 2021).

Na ovu temu sprovedeno je jedno istraživanje u Hrvatskoj, koje je obuhvatilo 261 srednjoškoluca, dobi od 13 do 19 godina. Rezultati istraživanja su pokazali da je 75% ispitanika barem jednom kockalo. Muška populacija je ta koja više kocka, a sklona je onim kockarskim igrama koje se povezuju sa rizikom razvoja problematičnog kockanja poput ruleta, pokera, kockanje na elektronskim

automatima, klađenje na konjske trke, te klađenje u sportskim kladionicama. Takođe, rezultati su pokazali da između 20% i 25% su rizični kockari adolescenti, a između 7% i 11% su problematični kockari adolescenti (Dodig, Ricijaš, 2011, vidi u Tomašić, Kovačić Petrović, 2021: 189-190). Pored problema gubljenja novca, koji prati problem kockanja, djeca i mladi zbog kockanja zanemaruju svoje školske obaveze, popuštaju u učenju, izvršavanju obaveza, izoluju se od vršnjaka, postepeno stiču naviku kockanja i s vremenom postaju zavisnici o kocki, te im i u odrasloj dobi prijeti mogućnost od nastavljanja igranja ovih igara (Stanić, 2010).

Jedan od rizika koji sa sobom nosi korištenje interneta kod djece i mladih jeste i **izloženost pornografskim i uzrasno neprimjerenim seksualnim sadržajima** (Hasebrink, Livingstone, Haddon, 2009, vidi u Kuzmanović, Pavlović, Popadić, Milošević, 2019: 46). Izloženost ovakvim sadržajima može dovesti do posljedica poput neadekvatnih stavova prema seksualnom odnosu i seksualnim partnerima, u obrascima seksualnog ponašanja, izgradnji vlastitog seksualnog identiteta, te u formiranju moralnih vrijednosti i agresivnosti (Flood, 2009, Tsaliki, Chronaki, Olafsson, 2014, vidi u Kuzmanović, Pavlović, Popadić, Milošević, 2019: 46). Pornografski sadržaji mogu služiti kao primjer za stvarne seksualne odnose, kao i za formiranje stava od nekoj seksualnoj praksi. Izloženost pornografskim sadržajima u kojima je prisutno nekonzumiranje kontracepcije može uticati na stvaranje negativnog stava prema kontracepciji, kao i rjeđom upotrebom kontracepcije u polnom odnosu (Koletić, Mehulić, 2021).

Jedan od oblika poremećaja u ponašanju djece i mladih na čiju pojavu može uticati moderna tehnologija jeste i **kupovina i konzumiranje psihoaktivnih supstanci**. Posljednjih decenija povećao se obim prodaje droga i drugih ilegalnih proizvoda na digitalnom tržištu, odnosno putem *dark weba* – kripto tržišta, koji postoji u skrivenim dijelovima interneta i nemoguće mu je pristupiti putem standardnih pretraživača. Pristupa im se putem specifičnog softvera, putem koga je otežan pristup IP adresama. S obzirom na to da postoji porast prodaje psihoaktivnih supstanci putem interneta, što direktno utiče na porast mladih konzumenata, jer se upravo ova grupa nalazi u najvećem riziku (Jandrić Nišević, Doležal, Novak, 2021).

Zaključak

Savremena tehnologija predstavlja jedan od faktora koji može dovesti do pojave poremećaja u ponašanju kod djece i mladih, s obzirom na to da je sastavni dio svakodnevnog života djece i mladih. Digitalne tehnologije, sa jedne strane, imaju pozitivne učinke, jer nam omogućavaju pretraživanje i dostupnost informacija, komunikaciju, učenje, zabavu itd. Međutim, mogu biti i uzrok za pojavu poremećaja u ponašanju kod djece i mladih, sa druge strane. Pojedini poremećaji u ponašanju manifestuju se direktno u virtuelnom svijetu. Sajberbuling kao savremeni oblik nasilja među vršnjacima se odvija putem interneta, mobilnih telefona i računara. Međutim, obrasci agresivnog ponašanja se mogu prenositi i u stvarni svijet. Takođe, kockanje je poremećaj u ponašanju koji je prisutan i u realnom i u virtuelnom svijetu, ali je dostupnije mladima u virtuelnom svijetu, jer aplikacije koje omogućavaju kockanje u većini slučajeva ne ograničavaju pristup maloljetnim licima. Provođenje mnogo vremena na internetu može uzrokovati zavisnost od interneta kod djece i mladih. U virtuelnom svijetu mladi mogu biti izloženi pornografskim sadržajima, koji mogu uticati na stvaranje negativnih stavova o seksualnim odnosima i partnerima, te izbjegavanje korištenja kontracepcije. Jedan od problema sa kojim se susrećemo jeste dostupnost psihoaktivnih supstanci putem interneta. S obzirom na to da je povećana prodaja ovih supstanci putem interneta, samim tim to može uzrokovati povećanje broja konzumenata među mladim, jer su oni rizična kategorija. Igranje računarskih i video-igrice donosi nam brojne negativne posljedice. Tokom igranja igrice djeca i mladi mogu biti izloženi nasilnim sadržajima, jer se danas sve veći broj igrica zasniva na ovom konceptu. Izloženost nasilnim sadržajima može dovesti do prenošenja takvih obrazaca ponašanja i u svakodnevni život, jer mladi na takav način mogu doći do cilja, što im je prikazano u online i video-igricama. U najgorem slučaju, igrice mogu poticati suicidalno ponašanje, jer su neke od njih i koncipirane sa tim ciljem. Takođe, igranje igrice može dovesti do zavisnosti od igranja. Bez obzira kakvom su sadržaju izloženi, za djecu i mlade možemo reći da su rizična kategorija, kod koje može doći do razvoja poremećaja u ponašanju. Jer, populacija djece i mladih u periodu odrastanja nema dovoljno razvijeno kritičko mišljenje, kod njih postoji želja za dokazivanjem pred vršnjacima i uklapanje u vršnjačku grupu, a pored toga postoji i velika želja za istraživanjem stvari u svijetu u kojem žive.

Literatura

1. American Psychiatric Association (2015). *Diagnostic and statistic manual of mental disorders, fifth edition* (DSM-5).
2. Bajić, J. (2014). Postmoderni pristup masovnom komuniciranju: Uloga interneta u obrazovanju i savremenim tržišnim kretanjima. *Časopis za ekonomiju i tržišne komunikacije*, Vol. 4, br. 2, str. 320-339.
3. Bilić, V. (2010). Povezanost medijskog nasilja s agresivnim ponašanjem prema vršnjacima. *Odgojne znanosti*, Vol. 12, br. 2, str. 263-281.
4. Bilić, V., Gjukić, D., Kirinić, G. (2010). Mogući učinci igranja računalnih igrica i video igara na djecu i adolescente. *Napredak*, br. 151, str. 195-213.
5. Bjelobrk, V. (2020). Uloga medija u procesu socijalizacije djece i adolescenata. *Magistra ladertina*, br. 15(1), str. 41-56.
6. Buljan-Flander, G. (2013). *Nasilje preko internet (Cyberbullying)*. Zagreb: Poliklinika za zaštitu djece grada Zagreba.
7. Carević, N., Mihalić, M., Sklepić, M. (2014). Ovisnost o Internetu među srednjoškolcima. *Socijalna politika i socijalni rad*. Vol. 2, br. 1. str. 64-81.
8. Đuran, A., Koprivnjak, D., Maček, N. (2018). Uticaj medija i uloga odraslih na odgoj i obrazovanje djece predškolske i rane školske dobi. *Communication management review*, Vol. 4, str. 272-285.
9. Jandrić Nivešić, A., Doležal, D., Novak, T. (2021). Savremeno tržište droga – Uticaj digitalnog tržišta na strukturu i dinamiku tržišta droga. *Ljetopis socijalnog rada*, br. 28, str. 455-474.
10. Jugović, A. (2006). Socijalna zaštita i reforma maloljetničkog pravosuđa. U: Radanović, D. (ured.) *Novo krivično zakonodavstvo: dileme i problem u teoriji i praksi* (str. 507-518). Beograd: Institut za kriminološka istraživanja i Viša škola unutrašnjih poslova.
11. Jugović, A. (2007). Sociološki pristup u definisanju pojma i tipova poremećaja ponašanja. *Poremećaj ponašanja i prestupništvo mladih* (str. 11-28). Beograd: FASPER.
12. Jutarnji list. (2017). *Šokantan portret mladog psihopate, tvorca igre Plavi kit "Postoje ljudi i postoji biološki otpad. Ja sam odlučio očistiti društvo od takvih"*. Na sajtu: (<https://www.jutarnji.hr/vijesti/svijet/sokantan-portret-mladog-psihopata-tvorca-igre-plavi-kit-postoje-ljudi-i-postoji-bioloski-otpad-ja-sam-odlucio-ocistiti-drustvo-od-takvih-6037684>) Očitano: 03. 07. 2022.
13. Karamazan, K. (2016). Internet ovisnost i elektroničko nasilje kod osnovnoškolaca. U: Vejmelka, L., Vuga, A., Radat, K. (ured.), *Zbornik radova 2. Konferencije prevencije ovisnosti: alkoholizam, ovisnost o drogama i novije ovisnosti* (str. 99-108). Zagreb: Društvo za socijalnu podršku.
14. Koletić, G., Mehulić, J. (2021). Pornografija, stav o uporabi kondoma i uporaba kondoma kod riječkih adolescenata. *Socijalna ekologija*, Vol. 30, br. 2, str. 177-196.
15. Kušić, S. (2010). Online društvene mreže i društveno umrežavanje kod učenika osnovne škole: navike Facebook generacije. *Život i škola*, br. 56, str. 103-125.
16. Kuzmanović, D., Pavlović, Z., Popadić, D., Milošević, T. (2019). *Korišćenje internet i digitalne tehnologije kod djece i mladih u Srbiji*. Beograd: Institut za psihologiju Filozofskog fakulteta.
17. Lozić, J. (2021). Globalna industrija videoigara: Pregled stanja. *Polytechnic and desing*, Vol. 9, br. 3, str. 208-214.
18. Macanović, N. (2015). *Pedagoške aktuelnosti*. Banja Luka: Centar modernih znanja.
19. Macanović, N. (2020). *Socijalno neprilagođeno ponašanje djece i adolescenata*. Banja Luka: Centar modernih znanja.
20. Miladinović, A., Petričević, V. (2013). *Elektronsko vršnjačko nasilje*. Banja Luka: Fakultet bezbjednosnih nauka.
21. Odobašić, T. (2007). Mladi i poremećaji u ponašanju. *Kateheza*, br. 29 (2), str. 126-157.
22. Pejović Milovančević, M., Popović Deušić, S., Aleksić, O. (2002). Definiranje poremećaja u ponašanju u okviru dječije psihijatrije. *Kriminologija i socijalna integracija*, Vol. 10, br. 2, str. 139-152.

23. Potić, S., Đorđević, M. (2021). Savremena škola za nove generacije digitalnih učenika. U: Omerović, M., Potić, S., Milić, S. (ured.), *Aktuelnosti u društvenim naukama – zbornik radova* (str. 51-64). Banja Luka: Centar modernih znanja.
24. Stanić, I. (2010). Ovisnost o internet, cyber-kockanju – kako ih spriječiti. *Napredak*, Vol. 151 (2), str. 214-235.
25. Stojanović, R. (2021). *Učestalost i karakteristike sajberbulinga kod učenika srednjih škola u opštini Modriča*, Master rad: odbranjen 27. 12. 2021. na Fakultetu političkih nauka, Univerzitet u Banjoj Luci.
26. Strabić, N., Jazvo, M., Vejmelka, L. (2016). Istraživanje rizičnih ponašanja na Internetu kod srednjoškolaca. U: Vejmelka, L., Vuga, A., Radat, K. (ured.), *Zbornik radova 2. Konferencije prevencije ovisnosti: alkoholizam, ovisnost o drogama i novije ovisnosti* (str. 91-99). Zagreb: Društvo za socijalnu podršku.
27. Tomašić, L., Kovačić Petrović, Z. (2021). Poremećaj kockanja - prevencija među adolescentima. *Socijalna psihijatrija*, Vol. 49, str. 179-201.
28. Vejmelka, L., Strabić, N., Jazvo, M. (2017). Online aktivnosti i rizična ponašanja adolescenata u virtuelnom okruženju. *Društvena istraživanja*, br. 1, str. 57-78.
29. Vidanović, I., Kolar, D. (2003). *Mentalna higijena*. Sremčica: Linea.
30. Vlah, N., Mirosavljević, A., Katić, V. (2021). Razumijevanje rizičnih ponašanja djece: perspektive odgajatelja i stručnih suradnika dječijeg vrtića. *Ljetopis socijalnog rada*, Vol. 28(2), str. 395-415.
31. Vrcelj, S., Klapan, A., Kušić, S. (2009). *Homo Zappiensi – kreatori nove škole*. U zborniku: *Buduća škola*, (str. 751-763). Beograd: Srpska akademija obrazovanja.
32. Vujović, T. (2012). Zavisnost od internet i interpersonalno nasilje u sajber prostoru. *Sociološka luča*, br. 6(2), str. 43-50.
33. Žižak, A., Bouillet, D. (2003). *Standardi programa prevencije poremećaja u ponašanju djece i mladih*. Zagreb: Državni zavod za zaštitu obitelji, materinstva i mladeži – Povjerenstvo Vlade Republike Hrvatske za prevenciju poremećaja u ponašanju djece i mladih.

THE IMPACT OF GAMES AND MOBILE PHONES ON BEHAVIORAL DISORDER OCCURRING AMONG CHILDREN AND YOUNG PEOPLE

Summary

Intensive development of digital technology in the modern-day world allows us easy access and wide usage of the mobile phones, as well as playing different types of games among children and young people. On a daily basis we can see children as small as toddlers successfully using mobile phones which further allows them access to various content where they can play games. Even though digital technology gives children and young people the possibility to acquire knowledge, come across variety of information, communicate with others and furthermore have fun, there are certain side effects of their usage. Excessive and inadequate usage of mobile phones and playing games can lead to behavioral disorders in children and young people. The exposure to violent content on phones while playing games can lead to virtual and real-life violence. Moreover digital technology usage may lead to internet addiction, mobile phone addiction, online gambling, suicidal behavior, as well as other forms of behavioral disorder. The main aim of this work is to point out how the phone usage and playing games can lead to behavioral disorder among children and young people.

Key words: *games, mobile phones, behavioral disorders, children, young people*