

## TEŽINA ONLAJN ZABAVE U SVAKODNEVNOM ŽIVOTU SRPSKIH ADOLESCENATA – ZBOG ČEGA JE BITNO UBEDITI TINEJDŽERE DA SE SPOJE SA SMISLENIM SADRŽAJEM?

Sadržaj koji prenose mediji za zabavu je raznolik i sastoji se od slika emocionalnog i agresivnog karaktera koje imaju različit efekat na ponašanje adolescenata. Faza adolescencije i mladosti u okviru životnog veka predstavlja fazu u kojoj se znanje akumulira. Naša namera je da ovim radom istražimo informativni sadržaj medija koji konzumiraju adolescenti ispitane grupe, vreme koje svakodnevno izdvoje za konzumiranje istih kao i nivo njihove empatije. Preko 100 adolescenata iz Srbije je popunilo upitnik, odgovarajući na pitanja na osnovu sopstvene procene. Zaključci ističu povećano konzumiranje medija za zabavu i nedostatak kriterijuma za filtriranje. Najzad, predlažemo istraživanja i preporuke za intervenciju u vidu regulisanja onlajn aktivnosti adolescenata u vezi sa vremenom koje provode onlajn, ali takođe i sadržajem materijala.

*Ključne reči:* mediji za zabavu, adolescenti, ponašanje, empatija, samoprocena.

### Uvod

Poslednjih godina istraživanja (Anderson i Bushman, 2018) pokazuju da se među faktorima koji imaju kumulativni učinak na nasilne reakcije adolescenata nalazi sadržaj zabavnih medija. Ono se ne može izolovati kao pojedinačni faktor, već se posmatra kao relativna dimenzija zajedno sa vršnjačkom delinkvencijom, nasiljem u komšiluku, ali i sa zlostavljanjem, kako vršnjačkim, tako i onim u porodici i na osnovu pola (Anderson i dr., 2017; Anderson i Bushman, 2018).

Tokom detinjstva i adolescencije, izloženost i konzumiranje zabavnih medija pojačano je znatizeljom, sklonošću ka igranju video igara, društvenim uticajem vršnjaka i pripadnošću grupi. Tokom ranog perioda razvoja, uključujući i adolescenciju, osobe uče i skladište sve podatke bez obaziranja na posledice istih. Kasnije delaju na osnovu onoga što su naučili. Ako su njihove radnje povezane s

<sup>1</sup> [mata.andreici@e-uvt.ro](mailto:mata.andreici@e-uvt.ro), [roxana.toma@e-uvt.ro](mailto:roxana.toma@e-uvt.ro)

agresivnim ponašanjem ili čak nasiljem, onda to postaje problematično za društvenu sredinu.

Prema modelu opšte agresije, (Anderson i Bushman, 2018) trenutno unutrašnje stanje (npr. agresija ili nasilje) je uslovljeno međusobnom vezom između tri komponente – afekta, uzbuđenja i spoznaje. Tako adolescent koji je dugo izložen nasilnim medijskim sadržajima ili dugo igra takve video igre, vremenom može razviti agresivno ponašanje.

Istraživanja su pokazala da postoje kratkoročne i dugoročne posledice upotrebe zabavnog medija, koje mogu postati faktor rizika ili mera otpornosti pojedinca (Anderson i Bushman, 2018). Nasilni mediji nažalost imaju jači uticaj na ponašanje ljudi u poređenju sa prosocijalnim medijima. Prema Andersonu i Bušmanu, kratkoročne posledice nasilnih medija mogu se ocrtati u 3 dimenzije: primarna ili aktivacija postojećih agresivnih kognitivnih struktura (uključujući scenarije), jednostavna imitacija agresivnog ponašanja i promene u vidu fiziološkog uzbuđenja, stimulisane medijskim nasiljem.

Dugoročne posledice nasilja oslikavaju se dvodimenzionalno: učenje kroz opservaciju (po modelu) i desenzibilizacija emocionalnih procesa.

Zabavni mediji sa prosocijalnim sadržajem imaju pozitivne posledice na ljudsko ponašanje (Anderson i Bushman, 2018). Kratkoročne i dugoročne pozitivne posledice ovakvih medija odnose se na dve dimenzije: jačanje empatije na nivou osobina i poboljšanje korisnog ponašanja. Kultura, pol i doba starosti generalizuju ove rezultate.

Posledice diverzifikacije sredine na ljudsko ponašanje – kako prosocijalno pozitivno, tako i nasilno – vide se i kratkoročno (smanjenje empatičnih manifestacija ili promena u ponašanju izazvana oponašanjem, povećana uzbuđenost) i dugoročno, na nivou ličnosti (empatično ponašanje, pomaganje ili desenzibilizacija i povećanje agresije).

Zbog toga smo imali za cilj da istražimo sklonosti srpskih adolescenata prema medijskim sadržajima kako bismo utvrdili je li glavni sadržaj mahom prosocijalni ili nasilan, te koliko vremena posvećuju medijskoj zabavi nedeljno i vikendom.

### **Plan istraživanja i glavni rezultati**

Glavni cilj istraživanja bio je izučavanje navike srpskih adolescenata vezanih za zabavne medije (sadržaj i posvećeno vreme tokom nedelje i vikenda). S tim u vezi, jedan broj od 210 adolescenata (102, 47,4% dečaka i 108, 52,6% devojčica) iz Srbije (škole koje su se odazvale: Gimnazija Borislav Petrov Braca – Vršac i Ekonomsko-trgovinska škola Dositej Obradović – Alibunar) davalo je odgovore o svojim izborima i navikama vezano za omiljene emisije i filmove, igranju video igara i vremenu koje posvećuju čitanju. Učešće u istraživanju bilo je dobrovoljno, a odgovori su anonimni.

Pitanja vezana za medijski sadržaj odnosila su se na omiljenu TV emisiju, omiljeni film i video igre. Takođe smo prikupili informacije o prosocijalnom ponašanju (npr. koliko su ljudi ljubazni jedni prema drugima ili pomažu jedni drugima), kao i o stepenu nasilja (koliko često likovi ogovaraju jedni druge ili govore sarkastične stvari..., koliko često likovi pokušavaju da fizički naude jedni drugima...) u emisijama ili filmovima. U video igrama, lik koji povređuje ostale je u većini slučajeva sam igrač, kako bi se izbavio iz scenarija koji igra nameće, tako da se pitanje vezano za povredu u igricama odnosi na igrača. U delu za video igre takođe postoje pitanja vezana za vizuelno prisustvo krvi ili slomljenih kostiju. Takođe su postojala pitanja za sve tri kategorije (omiljena emisija, film i video igra) vezana za lik sa kojim se najviše poistovećuju (heroj, zločinac, i heroj i zločinac, nijedan od dva).

Postoje i pitanja u vezi sa vremenom (brojem minuta ili sati) koje su tinejdžeri proveli ispred ekrana nedeljno i vikendom, ali i vremenom izdvojenim za čitanje knjiga, pored onih koje su im nametnute školskim programom.

U sledećim pasusima predstaviceemo neke podatke koji se odnose na statističku obradu odgovora učesnika.

U vezi sa čitanjem knjige koja nije obavezna za školu, 31% je izjavilo da za to ne odvaja vreme tokom školske godine, 14% izjavilo je da čita 30 minuta nedeljno, 12% izjavilo je da čita 1 sat nedeljno, 11 % je izjavilo da čita 2 sata nedeljno. Dakle, ukupno 35 procenata ispitanih srpskih tinejdžera čita knjige koje škola ne traži.

Na pitanje da li kritički analiziraju sadržaj medija koji gledaju, samo 79 učenika, dakle 37,6% razmišlja o sadržaju, dok 61,3% uopšte ne razmišlja da li je to prikladan sadržaj za njihov uzrast ili ne.

Većina ispitanih učenika tinejdžera (79%, 166) igralo je neku video igru, što je i za očekivati u vreme tehnološkog razvoja gde su igre na smartfonu ili internetu sasvim normalna pojava.

Što se tiče TV emisija, 70% učenika gleda neku emisiju jednom nedeljno ili češće, dok je sadržaj prosocijalan u 22% slučajeva, a nasilan u 12%. Što se tiče likova, 50% smatra da njihov omiljeni lik nije ni heroj, ni zločinac, 29% preferira klasičnog heroja, 4% više voli negativca i 14% više voli lika koji je i heroj i zločinac.

Kada smo kod filmova, 42% njih uključuje malo nasilja iznad proseka, a nešto ljubaznosti identifikovane u filmovima je tek 11%. Što se omiljenih likova tiče, većina ispitanika preferira junake (57%).

U vezi sa video igrama, polovina učesnika (50%) igra video igre jednom nedeljno ili češće, ali samo 25% njih su strastveni gejmeri (igraju više od 5 puta nedeljno, drugim rečima svakodnevno). Četrdeset dva procenta ispitanika smatra da je stepen nasilja uključenog u video igru koju igra iznad proseka, 35% smatra da ih igranje igara čini efikasnijim, a 45% njih smatra da im igra nudi zanimljive izbore. Što se likova tiče, gotovo polovina učesnika (47%) više voli lika koji nije ni heroj ni zločinac i smatraju da je 28% ljudi u igri ljubazno.

Vežano za vrste igara, 44% je igralo prosocijalne igre (sport, zagonetke, akcione / avanturističke igre), a 30% njih (borbene igre, strelci iz prvog lica, strelci iz trećeg lica). Svi oni smatraju da im nije problem da prestanu da igraju bilo koju igru i rade domaći zadatak.

Na pitanje da li im je igranje video igara beg od problema ili loših osećanja, 21% smatra to tačnim sve vreme ili samo ponekad.

Što se vremena izdvojenog za video igre tiče, 30% učesnika igra video igre tokom nedelje, a 10% tokom vikenda.

### **Diskusija o rezultatima**

Šta ovi rezultati govore o preferencijama srpskih adolescenata vezano za konzumiranje medija?

Već znamo da se pristup zabavnim medijima događa u velikoj meri i to preko svih uređaja (TV, konzola, računara i pametnih telefona). Činjenica je da ne možemo zaustaviti konzumiranje medija, već da možemo samo odlučiti šta ćemo konzumirati a šta ne.

Broj srpskih adolescenata koji konzumira nasilne medije, što znači da često u toku nedelje igraju video igre ili gledaju TV, čini samo četvrtinu od ukupnog broja ispitanih. Više od trećine srpskih tinejdžera redovno čita svake nedelje, a taj broj je zapravo veći od broja onih koji redovno provode svoje vreme gledajući TV emisije ili igrajući video igre.

Iako većina tinejdžera kritički ne analizira sadržaj medija (61% tačnije), većina više voli TV emisije i video igre koje nemaju slike i teme koje sadrže nasilje. Čitanje i gledanje medija prosocijalog sadržaja jača razvoj prosocijalnog ponašanja, te ovakve tendencije treba podsticati i nagrađivati.

Iz odgovora se može identifikovati grupa srpskih tinejdžera koju čine između 10% i 30% adolescenata koji konzumiraju medije nasilnog sadržaja (počev od TV emisija pa sve do igranja video igara) prilično dugo tokom nedelje, a i vikendom. Igranje nasilnih video igara problematičnije je od gledanja emisija ili filmova nasilnog karaktera, jer u igri oni takođe rade nasilne pokrete koji ulaze u njihovu kogniciju, odnosno podsvest o nasilnom ponašanju prema drugim ljudima. Zbog toga im se treba pristupiti sa ciljem smanjenja navika vezanih za konzumiranje nasilnih medija.

### **Zaključci i preporuke**

Među srpskim adolescentima, više tinejdžera se odlučuje za čitanje knjiga koje školski programi ne zahtevaju u poređenju sa onima koji igraju video igre ili provode vreme onlajn na uređajima. Nastavnici bi trebalo da podstaknu tinejdže-

re da kritički analiziraju sadržaj zabavnih medija i da čitaju više knjiga koje nisu propisane programom, već povezane sa njim.

Postoji grupa tinejdžera koja trenutno nije mnogo velika i koja konzumira nasilne medije (TV i video igre). Ove tinejdžere treba podsticati da se uključe u društvene interakcije i obrazovati ih kako bi razumeli neposredne i dugoročne posledice koje konzumiranje nasilnih medija može imati na njih i ljude u njihovoj sredini.

Možemo zaključiti da su mediji sa svim svojim licima moćni učitelji koji oblikuju ponašanje ljudi. Samo treba obratiti pažnju na to da gledamo u pravom smeru, odnosno ka medijima prosocijalnog karaktera u kojima je akcenat na društvenim vrednostima i podršci društvu.

### Literatura

- Anderson & Bushman, 2018: C. A. Anderson & B. J. Bushman, Media violence and the general aggression model. *Journal of Social Issues*, 74 (2), 386–413.
- Anderson, Suzuki, Swing, Groves, Gentile, Prot & Jelic, 2017: C. A. Anderson, K. Suzuki, E. L. Swing, C. L. Groves, D. A. Gentile, S. Prot, & M. Jelic, Media violence and other aggression risk factors in seven nations. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 43 (7), 986–998.
- Bushman & Anderson, 2002: B. J. Bushman, & C. A. Anderson, Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model. *Personality and social psychology bulletin*, 28 (12), 1679–1686.
- DeWall, Anderson & Bushman, 2011: C. N. DeWall, C.A. Anderson & B. J. Bushman, The general aggression model: Theoretical extensions to violence. *Psychology of Violence*, 1 (3), 245.
- Prot, Anderson, Gentile, Brown & Swing, 2014: S. Prot, C. A. Anderson, D. A. Gentile, S. C. Brown & E. L. Swing, The positive and negative effects of video game play. *Media and the well-being of children and adolescents*, 109, 2010–2014.
- Prot, Gentile, Anderson, Suzuki, Swing, Lim & Liau, 2014: S. Prot, D. A. Gentile, C. A. Anderson, K. Suzuki, E. Swing, K. M. Lim & A. K. Liau, Long-term relations among prosocial-media use, empathy, and prosocial behavior. *Psychological science*, 25 (2), 358–368.

*Mata Taran Andreici  
Roxana Toma*

## **THE WEIGHT OF ON LINE ENTERTAINMENT IN DAILY LIVES OF ADOLESCENTS - WHY IS RELEVANT TO PERSUADE TEENS TO BE CONNECTED TO MEANINGFUL CONTENTS?**

### Summary

The content conveyed by the entertainment media is a diverse one, including images with emotional and aggressive content with different effects on adolescents' behaviour. The stage of adolescence and youth within the life span is a stage of knowledge accumulation. Through this paper we intended to explore the informational content of media consumed by adolescents in the investigated group, the daily time allocated to media consumption and their level of empathy. More than 100 adolescents from Serbia completed a self-report questionnaire. The conclusions highlighted an increased consumption and no criteria for filtering the entertainment media. Finally, we propose some research and intervention recommendations for directing the online activities of adolescents in relation with the time spent online but also to the content of the materials covered.

*Key words:* entertainment media, adolescents, behavior, empathy, self-report.