

# Socijalne vještine, mediji i digitalne tehnologije

---

Komljen, Maja

Master's thesis / Diplomski rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Education and Rehabilitation Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Edukacijsko-rehabilitacijski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:158:057295>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-10**



Repository / Repozitorij:

[Faculty of Education and Rehabilitation Sciences - Digital Repository](#)



Sveučilište u Zagrebu  
Edukacijsko – rehabilitacijski fakultet

DIPLOMSKI RAD  
SOCIJALNE VJEŠTINE, MEDIJI I DIGITALNE  
TEHNOLOGIJE – MOGUĆNOSTI I IZAZOVI ZA  
PREVENCIJU PROBLEMA U PONAŠANJU

Maja Komljen

Zagreb, rujan 2019

Sveučilište u Zagrebu  
Edukacijsko – rehabilitacijski fakultet

DIPLOMSKI RAD  
SOCIJALNE VJEŠTINE, MEDIJI I DIGITALNE  
TEHNOLOGIJE – MOGUĆNOSTI I IZAZOVI ZA  
PREVENCIJU PROBLEMA U PONAŠANJU

Maja Komljen

Zagreb, rujan 2019

## Izjava o autorstvu rada

Potvrđujem da sam osobno napisao rad **Socijalne vještine, mediji i digitalne tehnologije – mogućnosti i izazovi za prevenciju problema u ponašanju** i da sam njegova autorica. Svi dijelovi rada, nalazi ili ideje koje su u radu citirane ili se temelje na drugim izvorima jasno su označeni kao takvi te su adekvatno navedeni u popisu literature.

Ime i prezime: Maja Komljen

Mjesto i datum: Zagreb, rujan 2019.

## SAŽETAK

Naslov rada: Socijalne vještine, mediji i digitalne tehnologije – mogućnosti i izazovi za prevenciju problema u ponašanju

Ime i prezime studentice: Maja Komljen

Ime i prezime mentorice: Izv.prof.dr.sc. Martina Ferić

Program/Modul : socijalna pedagogija / djeca i mladi

Tema ovog rada je razvoj socijalnih vještina mladih pod vidikom utjecaja medija, razmatran unutar koncepta pozitivnog razvoja mladih (Positive Youth Development – PYD). U radu se pokušava odgovoriti na pitanje na koji se način mediji mogu koristiti u postizanju pet ključnih razvojnih ishoda (5C) kao pozitivnih posljedica korištenja različitih mogućnosti medija za prevenciju problema u ponašanju. U radu se, nakon uvoda, iznosi povijesni razvoj koncepta pozitivnog razvoja mladih (PYD) sa svim njegovim konstruktima koji rezultiraju u pet ključnih ishoda razvoja (5C). Nadalje se daje pregled i stanje suvremenih medija, digitalnih tehnologija i društvenih mreža koji čine sve važniji čimbenik u odgoju i obrazovanju mladih, te se iznose rezultati istraživanja o utjecaju tih medija na mlade, odnosno na pet ključnih ishoda (kompetencija, samopouzdanje, uspostavljanje veza, karakter, brižnost ili suosjećanje). Vidljivo je da, unatoč percepciji o negativnom utjecaju medija na mlade, stručno i znanstveno korištenje medija može predstavljati i predstavlja izuzetno koristan alat u programima pozitivnog razvoja mladih. Posebna pozornost u radu je posvećena mogućnostima i izazovima prevencije problema u ponašanju mladih. U tom smislu je prikazan niz rizičnih čimbenika koji predstavljaju izazove za prevenciju kao što su neograničena dostupnost TV-programa, ubrzani razvoj društvenih mreža sa velikim mogućnostima nekontroliranih sadržaja, učestalost korištenja medija kod mladih i sl. Također u radu se obrađuju mogućnosti prevencije problema u ponašanju kroz povećanje broja edukativnih TV-programa, orijentaciju svih učesnika odgoja mladih na kvalitetu sadržaja društvenih mreža i sl. Na kraju rada donosi se zaključak i popis literature.

Ključne riječi: Pozitivan razvoj mladih, PYD, mediji, digitalne tehnologije, razvoj

## ABSTRACT

Thesis: Social skills, media and digital technologies – opportunities and challenges for the prevention of problems in behaviour

Student:

Mentor:

Programme/Module

The subject of this paper is development of youth social skills regarding media influence, examined within the concept of Positive Youth Development – PYD. This paper is trying to answer the question of how the media can be used for achieving the five key development outcomes (5C's) as positive consequences of the use of different media capabilities for the prevention of behavioral problems. After the introduction, the paper presents the historical development of the concept of Positive Youth Development (PYD) with all its constructs resulting in the five key development outcomes (5C's). In continuation, it provides an overview of the state of contemporary media, digital technologies and social networks that are an increasingly important factor in youth upbringing and education, and then it presents the results of research on the impact of these media on the youth and in particular on the five key outcomes (competence, confidence, connection, character, caring or compassion). It is evident that despite the perceived negative impact of the media on the youth, professional and scientific use of the media can and does represent an exceptionally useful tool in positive youth development programs. The paper particularly focuses on the possibilities and challenges of the prevention of youth behavioral problems. In this sense, it presents a series of risk factors which represent prevention challenges, such as unlimited availability of TV programs, fast development of social media with significant amounts of uncontrolled content, frequent media use among the youth, etc. The paper also deals with the possibilities of the prevention of behavioral problems through an increase in the number of educational TV programs, attention of all those involved in the upbringing of the youth to the quality of content of social networks, etc. Finally, it provides a conclusion and a list of bibliographical references.

Keywords: Positive youth development, PYD, media, digital technologies, development

## SADRŽAJ:

1	UVOD .....	1
2	KONCEPT POZITIVNOG RAZVOJA MLADIH .....	4
2.1	Konstrukti modela pozitivnog razvoja mladih .....	8
2.2	PET „C“ – ova kao pet ključnih ishoda koncepta PYD .....	12
3	MEDIJI.....	13
3.1	Digitalne tehnologije .....	14
3.2	Društvene mreže .....	15
3.2.1	Facebook .....	16
3.2.2	Instagram.....	16
3.2.3	Snapchat .....	17
3.2.4	YouTube .....	18
4	UTJECAJ MEDIJA NA KOMPONENTE PYD (5C) .....	19
4.1	Kompetencija.....	19
4.2	Samopouzdanje.....	22
4.3	Uspostavljanje veza .....	24
4.4	Karakter .....	26
4.5	Brižnost ili suosjećanje.....	28
5	MOGUĆNOSTI I IZAZOVI PREVENCIJE .....	29
5.1	Procjena rizičnih čimbenika .....	31
5.2	Mogućnosti prevencije .....	34
6	ZAKLJUČAK .....	37
7	LITERATURA.....	40

# 1 UVOD

U ovom radu obrađuje se razvoj socijalnih vještina mladih i nastoji se odgovoriti na pitanje na koji način suvremeni mediji utječu na taj razvoj, pri čemu je odabran, u teoriji i praksi poznati, koncept pozitivnog razvoja (PYD) koji vrlo transparentno definira 5 ključnih razvojnih ishoda mladih ljudi (5C) sa krajnjim ciljem prevencije problema u ponašanju. Socijalne vještine promatrat će se na način kako su definirane u konceptu pozitivnog razvoja, koji će, iz toga razloga puno detaljnije biti razrađen u daljnjem tekstu. Inače, koncept pozitivnog razvoja mladih / Positive Youth Development (PYD), nastao je devedesetih godina prošlog stoljeća kao nastojanje znanstvene i pedagoške zajednice da odgovori na pitanje koje aktivnosti među mladima, posebno adolescentima, uzimajući u obzir interakciju sa okruženjem, mogu rezultirati novim karakteristikama pozitivnog razvoja mladih, a posebice u smislu njihova doprinosa vlastitom razvoju, odnosima u obitelji, zajednici i društvu uopće (Lerner, 2009; prema Lerner, 2012).

Izbor baš ovog modela u radu proizlazi iz činjenice da je do nastanka ovog koncepta, pristup položaju mladih i adolescenata bio vezan isključivo za negativne aspekte njihova ponašanja i sprječavanja istih (Lerner, 2005). No, slijedom niza istraživanja i aktivnosti dolazi do zaokreta, kada struka i pedagoška znanost počinju sagledavati ukupnost i snagu pozitivnih strana osobnosti mladih i mogućnosti utjecaja ovog ogromnog potencijala na sveopći razvoj mladih osoba (Lerner, 2006). Sama socijalna pedagogija uglavnom se fokusirala na pozitivne aspekte mogućnosti razvoja istih kao pristup efikasnoj prevenciji, te je upravo zbog toga ova tema predstavljala izazov da bude obrađena u ovom radu. Stoga će se u središtu rada nalaziti upravo utjecaj medija i digitalnih tehnologija na razvoj socijalnih kompetencija mladih, a posebno kroz prizmu spomenutih pet ključnih razvojnih ishoda (5C).

Mediji imaju značajan utjecaj, osobito na mlade koji se njima služe svakodnevno. Poveznica između medija i razvoja socijalnih kompetencija mladih značajna je, te svakako govori o dosegu utjecaja koji mediji imaju danas. Kao što je poznato percepcija sveukupne javnosti je da mediji uglavnom negativno utječu na mlade, no u ovom će se radu pokazati da to zapravo i nije tako jer postoji ogroman potencijal formi i sadržaja medija koji mogu pozitivno utjecati na mlade.

Pozitivan razvoj mladih mora se sagledavati i sa aspekta mogućnosti kao i izazova za prevenciju problema u ponašanju. U ovom radu težište je na ulozi medija u razvoju socijalnih kompetencija mladih koji predstavljaju velik izazov ali i mogućnost, te su nesumnjivo jedan od



najutjecajnijih čimbenika ponašanja mladih. Pokušava se odgovoriti na pitanje kako se mediji mogu koristiti u postizanju ključnih razvojnih ishoda s krajnjim ciljem prevencije problema u ponašanju u cilju promocije pozitivnog razvoja koji će uroditi osnaženim karakterima i zdravim osobnostima mladih ljudi.

Među medijima posebno se ističu društvene mreže kao platforma koja se brzo razvija i omogućava mladim ljudima da međusobno komuniciraju, izražavaju se i dijele sadržaje svih vrsta. To je dovelo do nove kulturne paradigme koja pokreće tehnologiju i poslovanje, dok mijenja način na koji ljudi međusobno funkcioniraju (Ganner, Sussa, 2017).

Dok se o društvenim medijima uglavnom govori u negativnom svjetlu, postoje jaki pozitivni argumenti koji idu u prilog korištenja društvenih mreža. Provođenje vremena na internetu važno je za mlađe generacije kako bi usvojile potrebne tehničke vještine koje će im trebati za budućnost. Omogućuje im da budu kompetentni građani u digitalnom dobu, gdje mogu u potpunosti sudjelovati u širem društvu i naučiti društvene vještine. Također će naučiti prilagoditi se razrađenoj mreži prijatelja i poznanika (McLeod, 2010).

Društvene mreže nisu više samo medij za druženje, već su djeca i adolescenti pronašli novi način kreativnog izražavanja, interakcije i učenja s većom publikom. Studenti ih koriste za formiranje studijskih grupa, gdje mogu lako i trenutačno dijeliti ideje i materijale za učenje (Ganner, Suss, 2017).

Radi se o različitim oblicima medijskog utjecaja koji, prema nizu istraživanja koja će biti prezentirana u ovom radu, sve više vrše utjecaj na sadržaje i forme sazrijevanja mladih ljudi izazivajući različite posljedice, od krajnje negativnih pa sve do izrazito pozitivnih. Na taj način suvremeni mediji se svrstavaju u čimbenike koji snažno utječu na društvena ponašanja, nezaobilazno su sredstvo u informiranju, formiranju, prenošenju vrijednosti, stvaranju vizije svijeta i života, oblikovanju životnih stilova i identiteta. Moglo bi se slobodno reći da su mediji postali novi su odgojitelji djece i mladih (Mandarić, 2019).

Cilj je ovog rada prikazati, putem relevantnih i već izvedenih istraživanja, na koji sve način mediji mogu utjecati na razvoj socijalnih vještina kod mladih i kako mediji mogu biti korišteni u prevenciji problema u ponašanju. Posebno je značajno u ozračju uzleta razvoja suvremene tehnologije koju koriste mediji, a dostupna je i mladima i djeci. U radu se postulira hipoteza da je razvoj mladih vrlo osjetljiv i složen proces i da mediji, kao jedan od čimbenika u tom procesu, mogu imati i imaju veliki pozitivan učinak na odgoj i obrazovanje djece i mladih u

kontekstu ukupnog socijalnog razvoja, posebno ako su dio fokusiranih programa i organizacija koje sustavno rade na pozitivnom razvoju mladih.

U izradi ovog rada je primijenjena povijesna metoda kako bi se opisao ukupan proces nastajanja koncepta pozitivnog razvoja mladih (PYD) od početaka do danas. Izlaganje unutar koncepta pozitivnog razvoja izuzetno je važno jer definira pet ključnih ishoda ili kompetencija nužnih za pozitivni razvoj osobnosti, te se u radu utjecaj medija povezuje upravo s tim kompetencijama. Također upotrijebljena je i usporedna metoda kako bi se, uspoređujući istraživanja u području pozitivnog razvoja djece i mladih, upotrebe i razvoja socijalno – emocionalnih vještina, utjecaja medija na djecu i mlade došlo do konačnog zaključka koji opravdava postavljenu hipotezu.

## 2 KONCEPT POZITIVNOG RAZVOJA MLADIH

Koncept pozitivnog razvoja mladih (Positive Youth Development) predstavlja model orijentacije pedagoške znanosti prema mladima u devedesetim godinama prošlog stoljeća nastao kao rezultat pojačanog interesa znanstvenika za interakciju između dinamičkih modela ljudskog ponašanja u okviru svekolikosti ljudskog razvoja i u tom svjetlu razvojnih procesa i potencijala (programa i organizacija) koji se tiču pozitivnog razvoja mladih generacija. Prije nego se opiše detaljnije ovaj koncept, potrebno je prikazati kratku povijest teorija i praksi razvoja mladih, posebno adolescenata, na koje se koncept i odnosi. Za početak se postavlja pitanje tko su adolescenti?

Adolescencija obuhvaća razdoblje života između djetinjstva i odrasle dobi, te se u biološkom smislu može govoriti o početku puberteta sa 12. godinom života i završetkom oko 18. godine života (Arto, 2008; prema Mandarić i sur., 2019). Valja dodati da adolescenciji prethodi razdoblje pred adolescencije koje se nastavlja na djetinjstvo, tako da ukupnost ove donje granice možemo pomaknuti na 10. godinu.

Definicija adolescencije ima mnogo. To ne treba čuditi jer se perspektiva promatranja mladih mijenjala kroz povijest, mijenjajući također i načine promatranja kao i faktore koji su se uzimali u obzir pri pokušajima izrade definicija. U svakom slučaju određenje adolescencije u svom sadržaju obavezno je obuhvatilo pojmove i stvarnosti: mladost, promjena, razvoj, ne sazrijevanje (Hrvatska opća enciklopedija, 2019).

Adolescencija može biti definirana kao razdoblje života u kojem najveći broj osobnih, bioloških, kognitivnih, psiholoških i društvenih osobina mladog čovjeka izražava promjene od nečega što se smatra djetinjastim do nečega što se smatra odraslim. To je proces psihološkog sazrijevanja u kojem mlada osoba traži svoj identitet prihvaćajući sve više odgovornosti koje sjedinjujemo odrasloj osobi. Može se reći da identitet predstavlja „skup značajki koje neku osobu ili svojstvo čine onom koja jest ili onim što jest“ (Hrvatska enciklopedija, 2019). Identitet jest traženje sebe, poimanje sebe, vlastitog JA, a može biti: tjelesni, društveni, psihološki, kulturni, religiozni itd.. (Gambini, 2005; prema Mandarić i sur., 2019).

Prema Eriku Eriksonu upravo tijekom adolescencije uveliko nastupa stadij u kojem se identitet oblikuje. Mlada osoba sebi postavlja egzistencijalna pitanja – Tko sam ja? Što želim raditi? Što je život?.....Na taj način mlada se osoba, na putu odrastanja oslobađa tuđih mjerila, kriterija i prosudbi i osmišljava vlastiti svijet (Ninčević, 2009; prema Mandarić i sur., 2019). Ovdje valja

primijetiti da u ovom procesu dolazi do sukoba, ali i suradnje integracije mladog čovjeka u društvo s jedne strane, a s druge individualizacije koja podrazumijeva razvoj osobnosti, samopoštovanje i različitu vrstu autonomije (Mandarić i sur., 2019).

Zanimljivo je da je do devedesetih godina prošlog stoljeća temelj znanstvene misli o adolescenciji bio fokusiran na deficitarnost u ponašanju mladih („broken behavior“). Ako se govorilo o pozitivnom razvoju, onda se to činilo kao iznimka izostanka negativnog ili neželjenog ponašanja (Benson, 2006; prema Mandarić i sur., 2019).

Mladi, koji su manifestirali ponašanje koje se može zvati pozitivnim, opisivani su kao oni koji ne uzimaju droge, alkohol, ne upražnjavaju seksualni odnos bez zaštite ili ne sudjeluju u kriminalu ili nasilju. U dvadesetom stoljeću intenzivno sazrijeva znanstvena misao da su djetinjstvo i adolescencija posebna razdoblja u kojima je djeci potrebno pružiti podršku da uče i razvijaju se (Catalano i sur., 2004). Cijelo razdoblje započinje sa znanstvenim doprinosom američkog psihologa i pedagoga Granville Stanley Hall-a.

Nesumnjivo je Hall (1884-1924) osnivač znanstvenog proučavanja razvoja adolescenata. Njegov popularni izraz „kao bure i oluje“, označavao je adolescenciju kao vrijeme vrlo intenzivnih, emocionalno nesređenih i stresnih promjena koje zahvaćaju čitavu mladu osobu. Hall je vjerovao da promjene u osobnom životu zrcale promjene koje se bilježe u evolutivnom procesu vrste. To se posebno odnosi na promjenu od divljaštva u civiliziranost, a kojoj promjeni korespondiraju i adolescenti, pa je adolescencija, prema Hallu, prevladavanje divljih impulsa (Hall, 1904; prema Lerner, 2005). U prvoj polovici 20. stoljeća najviše istraživanja o adolescentima u osnovi je imalo ovu negativnu koncepciju pogleda na mlade.

Zbog porasta maloljetničkog kriminala i zabrinutosti o problematičnoj mladeži započele su velike međunarodne diskusije rješavanja tog pitanja (Catalano i sur., 2004).

Oko 60. godina pojavljuju se istraživanja koja pokazuju da ovaj pristup ne može biti univerzalan jer se negativne pojavnosti u razvoju adolescenata, kroz provedena istraživanja, pokazuju kao minorne u odnosu na pozitivne vrijednosti odnosa adolescenata s roditeljima, kolegama, prema učenju, društvenoj pravdi i slično (Bandura, 1964; prema Lerner, 2005). Ovakvim spoznajama pridonose tadašnja učestala istraživanja koja se ne bave „velikim teorijama“ ( psihoanaliza i sl.) nego se fokusiraju na ciljane aspekte kao što su razvoj identiteta (Marcia, 1980; Lerner, 2005), adolescentni egocentrizam (Elkind, 1967; prema Lerner, 2005), odnos roditelj-dijete (Steinberg, 1988; prema Lerner, 2005) i slično. Ovo dovodi do daljnjeg rasta interesa znanstvene a i šire zajednice za razvoj mladih i pomaže sazrijevanju problematike.

Uoči devedesetih godina dolazi do drugačijih pristupa koji naglašavaju pružanje potpore mladima prije nego što nastupi problematično ponašanje. Sve češće se nastoji skrenuti pozornost na životne okolnosti (obitelj, škole, zajednice, vršnjačke grupe) djece i mladih. U početku preventivni programi bili su usmjereni na prevenciju jednog problema u ponašanju. Do promjene dolazi kada se počinju uključivati informacije iz longitudinalnih studija koje su otkrile važne čimbenike za problematična ponašanja mladih.

Tada nastupa slijedeća generacija preventivnih nastojanja koja koristi navedene informacije u svrhu zaustavljanja različitih aktivnosti koji rezultiraju specifičnim ponašanjima (Catalano i sur., 2004).

Dolazi vrijeme u kojem znanstvenici zagovaraju posvećivanje veće pozornosti na čimbenike koji potiču pozitivan razvoj mladih, a ne na prevenciju problema. Proširuje se lepeza preventivnih programa tako da uključe komponente čiji je cilj poticanje pozitivnog razvoja mladih. Dolazi do konsenzusa prema kojem uspješan prijelaz u odraslu dob zahtijeva više od izbjegavanja droge, nasilja, školskog neuspjeha ili rane seksualne aktivnosti. Pozitivan razvoj socijalnih, emocionalnih, bihevioralnih i kognitivnih kompetencija smatra se ključnim za prevenciju problema u ponašanju (W.T. Grant Consortium, 1992; prema Catalano i sur., 2004).

Holistički pristup dovodi do sinergije u istraživanjima i svi rezultati postignuti na polju istraživanja razvoja adolescenata postaju primjer i sastavnica za elaboriranje sustavnih razvojnih teorija čovjekova životnog vijeka uopće (Lerner, 2012). Na taj način krajem devedesetih godina prošlog stoljeća razvojni teorijski pristupi postaju dominantne strukture koje vuku naprijed razvojnu znanost (Lerner, 2012). Sve više se pokazuje značaj odnosa adolescenata s okolinom, a to znači sa ljudima i organizacijama koji čine njihov socijalni kontekst kao što su obitelj, prijatelji, škola, susjedstvo ali i kultura i uopće društveno okruženje. Kad se k tome dodaju utjecaji okruženja na hormonalni, neuro-biološki razvoj, na osobnost prožetu kognitivnim oznakama ličnosti, vidljivo je kako su slojevite razine ljudskog življenja integrirane u razvoj adolescenata. Sve ovo pridonosi zaključku da je najbolji put za prevenciju problematičnog ponašanja fokusiranje na snagu i perspektivu adolescenata, a ne na deficite i manjkavosti u ponašanju.

Prevenicijska znanost pruža empirijsku potporu navedenom stavu kroz znatne dokaze koji upućuju da na mnoge ishode mladih, pozitivne i negativne, utječu isti rizični i zaštitni čimbenici. Navedene skupine također zahtijevaju intervencije koje uključuju nekoliko društvenih domena. Ovaj pristup podupiru dokazi da su rizični i zaštitni čimbenici prisutni u okruženju obitelji, vršnjaka, škole i zajednice. Zagovornici pozitivnog razvoja mladih i

prevencijski znanstvenici već 15-ak godina zagovaraju usmjerenje pozornosti na važnost društvenih i okolinskih čimbenika koji utječu na uspješan završetak razvojnih zadataka (Catalano i sur., 2004).

U najširem smislu, razvoj mladih odnosi se na stupnjeve kroz koje sva djeca prolaze radi stjecanja stajališta, kompetencije, vrijednosti i društvenih vještina koje su im potrebne kako bi postale uspješne odrasle osobe.

Stoga i dolazi do uobličavanja koncepta pozitivnog razvoja mladih (PYD) krajem devedesetih godina prošlog stoljeća kao razvojnog procesa koji se uobličuje u znanstvenoj i pedagoškoj zajednici kroz niz programa i organizacija usmjerenih na zdrav i pozitivan razvoj mladih (Hamilton, 1999; prema Lerner, 2005). Tako, primjerice, u SAD-u postoji aktivno na tisuće programa u različitim vrstama organizacija i zajednica (škole, izviđači, društveni klubovi, udruge...) koji promoviraju koncept pozitivnog razvoja mladih (Mahoney, 2009; Zaff, 2011; prema Lerner i sur., 2012). Jedan od najopsežnijih programa je Raising Healty Children (RHC) koji je u 8 godina trajanja obuhvatio 1000 adolescenata, njihove roditelje i nastavnike s ciljem da istraži rizike i čimbenike zaštite za pozitivan razvoj mladih i promovira mjere napretka (Catalano i sur., 2004). U okviru ovog projekta održavane su radionice gdje su roditelji upućivani kako da motiviraju pozitivna ponašanja djece i familijarnu povezanost, te bolji školski uspjeh kod djece. Također program je uključivao i davanje pomoći nastavnicima da bolje identificiraju načine na koje zadržati i poboljšati interes i uključenost učenika u proces učenja.

Uzimajući u obzir da mladi ljudi, iako imaju iste potrebe, ih zadovoljavaju na različite načine, koncept pozitivnog razvoja mladih je prilagođen kako bi osigurao najbolju široku primjenu. Svakako su dodani i dijelovi rada s djecom koja su proživjela neku vrstu traume ili im je potrebna intervencija, jer to je populacija koja je u suštini najranjivija.

## **2.1 Konstrukti modela pozitivnog razvoja mladih**

Unutar modela pozitivnog razvoja mladih nalazi se 15 konstrukata. Ovi konstrukti poslužili su relevantnim autorima u ovom području da pobliže definiraju ciljeve koncepta pozitivnog razvoja mladih, a što će se elaborirati u daljnjem tekstu ovoga rada.

### **1.) promicanje povezivanja**

Povezivanje je emocionalna privrženost i predanost djece društvenim odnosima u obitelji, vršnjačkoj skupini, školi, kulturi i sl. Interakcije između djeteta i njegove primarne okoline grade temelje za povezivanje koje je ključno za razvoj djetetove sposobnosti za motivirano ponašanje, adaptivne reakcije na promjenu i odrastanje u zdravu i funkcionalnu osobu. Ukoliko povezivanje izostane može dovesti do nesigurnosti i sumnje u sebe te se uspostavlja temeljni osjećaj nepovjerenja u sebe i druge osobe što dovodi do rizika neprihvatljivog i neodgovornog ponašanja (Catalano i sur., 2004). Kvaliteta djetetovih veza s njegovom okolinom čini neophodan aspekt pozitivnog razvoja u zdravu odraslu osobu (Brophy 1988; Brophy i Good 1986; Dolan, Kellm i Brown 1989; Hawkins, Catalano i Miller 1992; prema Catalano i sur., 2004).

### **2.) poticanje otpornosti**

Otpornost je sposobnost pojedinca da se na zdrave i fleksibilne načine prilagodi promjeni i stresnim događajima. Otpornost je u istraživanjima identificirana kao karakteristika mladih koji uspješno reagiraju na izazove i koriste se tim znanjem da bi ostvarili pozitivne ishode pri izloženosti višestrukim čimbenicima rizika (Catalano i sur., 2004).

### **3.) promicanje društvene kompetencije**

Catalano i suradnici (2004) navode da je društvena kompetencija niz međuljudskih vještina koje pomažu pri ujedinenju osjećaja, razmišljanja i djelovanja kako bi se ostvarile društvene i međuljudske veze.

### **4.) promicanje emocionalne kompetencije**

Emocionalna kompetencija podrazumijeva skupinu generičkih sposobnosti koje se mogu primijeniti na mnoge vrste sposobnosti koje su vezane uz emocije. Mogućnost identificiranja i prepoznavanja emocija osobito je važno u razvoju mladih te na to može svakako utjecati početna orijentacija individue na probleme povezane s emocijama. Kada neka mlada osoba ima orijentaciju koja nije učinkovita pokušat će obično izbjegavati misli i osjećaje koji se odnose

na neki problem. U ovakvim situacijama može lako doći do problema identificiranja emocija što dovodi do nemogućnosti ili smanjene mogućnosti da se riješe emotivni problemi na učinkovit način, što pak dovodi do ne prihvaćanja vlastitih osjećaja. Upravo iz navedenog je vidljivo zašto je promicanje emotivne kompetencije iznimno važno, osobito kod adolescenata (Lau i Wu, 2012).

Kognitivna kompetencija se odnosi na procese koji ujedinjuju kreativno razmišljanje koje uključuje različite stilove kreativnog razmišljanja, kao što su pravno, globalno i lokalno razmišljanje te kritičko razmišljanje koje uključuje rezoniranje, povezivanje, samoprocjenu te slaganje različitih pogleda (Hui, 2012).

### **6.) promicanje bihevioralne kompetencije**

Bihevioralna kompetencija sagledava se kroz četiri parametra – moralno i društveno znanje, društvene sposobnosti, pozitivne karaktere i pozitivne osobine te proces bihevioralnog donošenja odluka i poduzimanje radnji. Postoje hipoteze da je narednih 12 pozitivnih karakteristika povezano s bihevioralnom kompetencijom – ljudskost, inteligencija, hrabrost, savjest, autonomija, poštovanje, odgovornost, prirodnost, odanost, poniznost, asertivnost te otpornost (Ma, 2012a).

### **7.) poticanje moralne kompetencije**

Moralna kompetencija odnosi se na učinkovitu orijentaciju ka altruističnom ponašanju prema drugima te sposobnosti da se na logičan način donose moralne prosudbe te da je u tome osoba dosljedna. Poticanje moralne kompetencije u suštini znači poticanje razvoja pravedne prosudbe te altruističnog ponašanja kod adolescenata. Cilj obrazovanja je pomoći adolescentima da razviju vrijednosti univerzalne pravce te univerzalne ljubavi (Ma, 2012b).

### **8.) poticanje samoodređenja**

Samoodređenje, kao psihološki konstrukt, odnosi se na samosvjesne postupke koji ljudi rade svojom voljom, a samoodređenje kao ponašanje dolazi iz namjernog, svjesnog izbora te donesene odluke. Konceptualizacija i definicija samoodređenja varira ovisno o teoretskoj orijentaciji. Tako se neki znanstvenici orijentiraju na motivacijski aspekt samoodređenja te ulogu motivacije i osjećaja autonomije studenata kod učenja i obrazovanja. Samoodređenje je tako definirano kao mogućnost izbora te utjecaj tih izbora na nečije radnje. Samoodređenje je također definirano i kao sposobnosti, znanje te vjerovanja koja omogućavaju ponašanje usmjereno na ciljeve, a pri tome osoba sama njime upravlja, autonomno (Hui, Tsang, 2012).



## **9.) poticanje duhovnosti**

Postoje različite definicije duhovnosti. Znanstvenici su tako proveli nekoliko različitih kvalitativnih studija koje se odnose na različite definicije religioznosti te koncepcije duhovnosti. Tako su neki došli do zaključka da treba uključiti povezanost ili veze, proces pridonosenja višem stupnju povezanosti, reakcije na svete ili sekularne stvari, vjerovanja ili misli, tradicionalne institucijske strukture, zadovoljstvo postojanja, vjerovanje u sveto ili više biće, osobni rast te egzistencijalna pitanja i brige. Kod adolescenata poticanje duhovnosti iznimno je važno jer im omogućuje doticaje s ljudima i uvid u reakcije, situacije i posljedice kojima možda drugačije ne bi bili izloženi (Shek, Sun, Merrick, 2012).

## **10.) poticanje samoeфикаsnosti**

Samoeфикаsnost je određena vjerovanjima ljudi u vlastite sposobnosti suočavanja s različitim situacijama. Djeluje kao set vjerovanja s više razina i aspekata koji utječu na načine kako ljudi osjećaju, razmišljaju, motiviraju sami sebe te se ponašaju pod određenim okolnostima. Vjerovanja vezana za samoučinkovitost određena su, u neku ruku, iskustvom, društvenim uvjerenjima, ali i fizičkim i psihičkim stanjem. Ova uvjerenja su određena kognitivnim, motivacijskim, učinkovitim i odabirnim procesima kako bi osigurala neko djelovanje. Ovaj aspekt usko je povezan s osobnim iskustvima neke osobe, njenim kompetencijama te razvojem u različitim dijelovima i fazama života (Tsang i sur, 2012).

## **11.) poticanje jasnog i pozitivnog identiteta**

Identitet je osnovni konstrukt u psihologiji jer se odnosi na načine na koje se osoba odnosi u određenim situacijama te s time tko je on ili ona zapravo. Znanstvenici su tako utvrdili da je identitet organizirana, naučena, dinamična i subjektivna procjena identiteta neke osobe te ima emocionalne posljedice za tu osobu. Adolescenti koji mogu ostvariti pozitivan i jasan identitet nakon razvojnih muka kroz adolescenciju često lakše napreduju u odrasle godine (Tsang i sur, 2012).

## **12.) poticanje vjere u budućnost**

Vjera u budućnost i perspektivan razvoj kroz život iznimno je važna za mlade ljude jer im pokazuje da će se njihov trud u životu sada isplatiti kasnije. Stručnjaci se slažu da mladi, posebno oni koji pripadaju ugroženim skupinama, često gube vjeru u bolje sutra te u startu odustaju od bilo kakvih poboljšanja ili rada na sebi jer smatraju da je isti besmislen. S druge

strane, ukoliko ne rade na sebi i ne sudjeluju u stvaranju bolje budućnosti za sebe i društvo oko sebe, osuđeni su na ono čaga se zapravo boje (Catalano i sur, 2004).

### **13.) priznavanje pozitivnog ponašanja**

Priznavanje pozitivnog ponašanja u posljednje vrijeme je sve više u fokusu razumijevanja potreba za rastom i razvojem kod mladih. Roditelji, učitelji, osobe koje rade s mladima i drugi stručnjaci potaknuti su da prepoznaju snagu i potencija mladih ljudi umjesto da se samo fokusiraju na problematična ponašanja. Implementacija koncepta i prakse prepoznavanja pozitivnog ponašanja mladih uključuje eksplicitna, implicitna i simbolična pozitivna pojačanja. Učinkovito prepoznavanje pozitivnih ponašanja uključuje razmatranje kombinacije različitih strategija pojačanja koja mladima mogu pomoći da razviju prigodne vrijednosti i stavove prema životu (Cheng, 2006).

### **14.) pružanje prilika za prosocijalno uključivanje**

Prosocijalno uključivanje često se povezuje s ponašanjem koje uključuje pružanje pomoći, prosocijalno ponašanje, altruizam te su svi ovi pojmovi često isprepleteni kada se govori o pružanju prilika za prosocijalno uključivanje. Pružanje pomoći je, od navedenih, najširi pojam jer uključuje sve vrste pružanja podrške, dok je prosocijalno ponašanje ipak uži pojam, koji se odnosi na djelovanje čija je svrha poboljšanje situacije osobe kojoj se pomoć nudi.

Prosocijalno ponašanje tako se definira u vidu posljedica koje su usmjerene prema nekome, gdje je ponašanje individue usmjereno na poboljšanje i održavanje pozitivnih okolnosti za osobu kojoj se pomoć pruža. Ovakvo ponašanje je dobrovoljno te nije motivirano ostvarivanjem neke osobne koristi. Tako uključuje doniranje, dijeljenje, pomaganje te pružanje potpore nekome drugom. Altruizam je jedna od najsPECIFICNIJIH tipova prosocijalnog ponašanja (Lam, 2012).

### **15.) poticanje prosocijalnih normi**

Prosocijalne norme predstavljaju jasne, zdrave, etičke standarde, vjerovanja i smjernice ponašanja koje promoviraju prosocijalno ponašanje i smanjuju zdravstveni rizik. Poticanje prosocijalnih normi kao što su altruizam, solidarnost te volontiranje važan je aspekt programa vezanih za pozitivan razvoj mladih. Neka istraživanja tako su pokazala da žene imaju više prosocijalnu orijentaciju od muškaraca te kako utjecaj vršnjaka često predstavlja snažan čimbenik u poticanju prosocijalnih normi i ponašanja za vrijeme adolescencije (Siu i sur., 2006).

## 2.2 PET „C“ – ova kao pet ključnih ishoda koncepta PYD

Unutar koncepta Pozitivnog razvoja mladih općenito je prihvaćeno pet ključnih ishoda, nazvanih „5C“ (Five C) koji su od iznimne važnosti za iskazivanje rezultata koje programi pozitivnog razvoja mladih postižu ili žele postići. To su (U.S. Department of Education, 2007):

- 1.) **Kompetencija (eng. Competence)** – pozitivan pregled na radnje pojedinca u određenim područjima, uključujući društvo, akademsko i kognitivno područje te područje struke.
- 2.) **Samopouzdanje (eng. Confidence)** – unutarnji osjećaj ukupne pozitivne vlastite vrijednosti i samodostatnosti, pozitivnog identiteta i vjere u budućnost.
- 3.) **Uspostavljanje veza (eng. Connection)** – pozitivna povezanost s ljudima i institucijama – kolegama, obitelji, školom i zajednicom – u kojima obje strane doprinose vezi
- 4.) **Karakter (eng. Character)** – poštovanje prema društvenim i kulturnim pravilima, posjedovanje normi za ispravno ponašanje, osjećaj za dobro i loše (moralnost), duhovnost, integritet.
- 5.) **Brižnost ili suosjećanje (eng. Caring or Compassion)** – osjećaj suosjećanja i empatije prema drugima

U okviru 4. poglavlja ovog rada detaljnije će se prikazati rezultati istraživanja na koji način različite aktivnosti, programi, djelovanja zajednica, posebno kada je riječ o medijima, utječu na kvalitetu navedenih ishoda.

### 3 MEDIJI

Mediji imaju iznimno dugačku povijest razvoja. Danas ih dijelimo u dvije kategorije, a to su oni klasični mediji u koje spadaju televizija, radio, novine te digitalni tj. suvremeni mediji, a čiji većinski dio čine razne platforme društvenih mreža. Kako bismo bolje razumjeli terminologiju, bitno je razlikovati pojmove. Prema Bognaru i Matijeviću (2005), riječ 'medij' latinskog je podrijetla (lat. medius) što znači srednji, u sredini, a u pedagozijsku je terminologiju dospio iz engleske literature (engl. medium – sredina, srednji, sredstvo, element, medij).

Mediji su osobito složen pojam koji, u najkraćim crtama, označava sustave javnoga informiranja koji služe za diseminaciju vijesti u svrhu informiranja educiranja i zabave najširih slojeva društva (Jurčić, 2017).

Pojam digitalna tehnologija predstavlja tehnologiju koja uključuje uporabu računala, tableta i mobitela, kao i aplikacija na internetu i drugim uređajima kao što su videokamere, mikrofoni i sl. Digitalna tehnologija omogućila je višestruke mogućnosti prenošenja informacija, što medijske kuće koriste da istu informaciju plasiraju u različitim oblicima uz pomoć različitih medija, sa što manje ljudi (Krajina, 2009).

Pojavom i ubrzanom razvojem medija i digitalne tehnologije dolazi do velike promjene u društvu kao i u samoj komunikaciji na svim razinama društva. Stručna literatura, posljedično, društvo ovisno o digitalnim medijima imenuje na različite načine kao što su: "informacijsko društvo", "društvo znanja", "digitalno društvo", "e-društvo" ili čak "kreativno društvo" (Vučemilović, 2008).

### 3.1 Digitalne tehnologije

Digitalne tehnologije danas su nešto što uzimamo zdravo za gotovo, no to nije uvijek bilo tako. Razvoj interneta krenuo je 1965. godine, no u to vrijeme za to gotovo nitko nije znao. Tehnologija koja je razvijena razbila je poslanu poruku u pojedinačne dijelove koji su zatim ponovo sastavljeni na računalu koje je poruku primilo (Keegan, 2012).

Uz mnoga poboljšanja, ovo je postala mreža agencije za napredne istraživačke projekte (ARPANET) koji je prilagođen za komercijalno korištenje. World Wide Web je počeo djelovati i do 1993. bilo je 600 web stranica i dva milijuna računala povezanih na internet.

Godine 1998. razvijena je Google tražilica i način na koji ljudi koriste Internet zauvijek se mijenja. 2004. godine pokrenut je Facebook te nastaje fenomen društvenih mreža (Zimmermann i Emspak, 2017).

Danas postoji više od milijardu web lokacija s oko 140.000 novih koji nastaju svake godine. Neka istraživanja su pokazala da se svaku minutu učita 500 sati videozapisa na YouTube-u, pošalje 149.513 e-mail poruka, pošalje 3.3 milijuna poruka preko Facebook messenger-a, pokrene 3.8 milijuna pretraživanja te se odašilje gotovo pola milijuna „tweetova“. Sve navedeno pokazuje koliko je Internet važan za dijeljenje informacija (Zimmermann i Emspak, 2017). U daljnjem tekstu ovog rada pokazati će se naročito odnos djece i mladih s internetom i drugim digitalnim medijima

## 3.2 Društvene mreže

Društveni mediji odnose se na načine interakcije među ljudima u kojima stvaraju, dijele i/ili razmjenjuju informacije i ideje u virtualnim zajednicama i mrežama. Danas je vjerojatno iznimno teško pronaći osobu koja nije prisutna barem na jednoj društvenoj mreži. Društvene mreže tako predstavljaju skup online komunikacijskih kanala posvećenih unosu, interakciji, dijeljenju sadržaja te suradnji u virtualnim ali i pravim zajednicama. Web adrese i aplikacije posvećene forumima, mikro-blogiranju, društvenim knjižnim oznakama te različitim društvenim lokacijama nalaze se među različitim vrstama društvenih mreža. Ono što je iznimno važno naglasiti je da društveni mediji imaju širok doseg u različitim sferama društva. Koriste ih svi, djeca, odrasli, osobe treće životne dobi, koriste se za zabavu i za posao i njihova korist može biti ogromna (Keegan, 2012).

Društveni mediji tako postaju sastavni dio života na internetu, osobito zahvaljujući činjenici da se aplikacije i nove web lokacije rapidno razmnožavaju. Većina tradicionalnih online medijskih platformi tako uključuje društvene komponente gdje korisnici, primjerice, mogu ostaviti komentare i tako započeti komunikaciju s drugim korisnicima (Fenwick, 2014).

Tako se, u poslovanju, društveni mediji koriste za plasiranje proizvoda, promicanje brendova te povezivanje s postojećim klijentima, kao i pristup novima.

S druge strane, integracija društvenih medija u svakodnevni život, kako poslovni, tako i privatni, može predstavljati vrlo specifične izazove. Mnogo je pozitivnih aspekata društvenih mreža, puno više nego negativnih, no i one negativne svakako postoje. Svjedoci smo brojnih problema koje prevelika izloženost društvenim medijima donosi u naše živote, no ne treba se fokusirati isključivo na negativno. Razvoj tehnologija donio je društvu općenito jako puno prednosti koje svakako treba iskoristiti kako bi se svakodnevni životi ljudi što više poboljšali (Fenwick, 2014).

Iako se može reći da je izum i razvoj Facebook-a pokrenuo lavinu razvoja raznih platformi društvenih mreža, mnogi ne znaju da je zapravo MySpace bila prva društvena mreža. Radilo se o vrsti bloga gdje su korisnici mogli ostavljati „postove“, slušati glazbu te komunicirati s drugim korisnicima. MySpace se danas fokusira na promoviranje glazbenika i njihovih sadržaja (Keegan, 2012).

Većina društvenih mreža, zbog sigurnosnih razloga, ima ograničenje dobi za korisnike, a to je uglavnom za one starije od 13 godina, no realnost je da malo to tko zapravo poštuje.

### **3.2.1 Facebook**

Facebook je američka tvrtka za online usluge društvenog umrežavanja. Osnivač Facebooka je Mark Zuckerberg sa suradnicima a svi su bili studenti na Sveučilištu Harvard. Facebook se razvio u najveću društvenu mrežu na svijetu, s više od milijardu korisnika od 2012. godine, a otprilike polovica tog broja koristi Facebook svakodnevno (Bucher, 2012).

Novi korisnici mogu stvarati profile, učitavati fotografije, pridruživati se već postojećoj grupi i pokretati nove grupe. Web-lokacija ima mnogo komponenti, uključujući „Timeline“, prostor na stranici profila svakog korisnika gdje korisnici mogu objavljivati svoj sadržaj, a prijatelji mogu komunicirati putem poruka. Status koji korisnicima omogućuje upozoravanje prijatelja na njihovu trenutnu lokaciju ili situaciju; i „Newsfeed“, koji informira korisnike o promjenama profila i statusa njihovih prijatelja. Korisnici mogu međusobno razgovarati i međusobno slati privatne poruke. Korisnici također mogu signalizirati svoje odobrenje sadržaja na Facebooku gumbom „Like“, značajkom koja se također pojavljuje na mnogim drugim web lokacijama.

Na ovaj način trude se i osigurati sigurnost svih korisnika. Kontroliraju profile te su, kako im je popularnost rasla, uveli mnoge novitete vezane za korištenje profila u poslovne svrhe, promociju, u političke svrhe i slično. No, to nije jedino za što se ova, kao i mnoge druge društvene mreže, koristi. Jedan od velikih benefita je svakako edukacija, koja je olakšana zbog brzog pristupa informacijama. Tako se preko Facebooka često održavaju virtualni seminari, razne društveno korisne akcije i slično (Van Dijck, 2013).

### **3.2.2 Instagram**

Instagram je najveća rastuća platforma društvenih medija. Bio je to uspjeh od samog početka s više od milijun korisnika samo dva mjeseca nakon što je pokrenut. Instagram su u San Franciscu razvili Kevin Systrom i Mike Krieger. Systrom je radio u marketingu i počeo učiti kompjuterski inženjering noću kako bi naučiti kodirati. On je stvorio prototip aplikacije ideje koju je izvorno nazvao Burbn, što je omogućilo ljudima da prijave gdje se nalaze na svojoj mobilnoj web aplikaciji (Van Dijck, 2013).

Instagram je pokrenut 6. listopada 2010., a njegov rast bio je gotovo trenutačan. Od nekolicine korisnika, uskoro je postala broj jedan za fotografiju koja je okupila 100.000 korisnika u jednom tjednu, povećavši se na 1 milijun u dva mjeseca. Prema Kevinu Systromu, sama je izrada aplikacije trajala samo osam tjedana, ali je ona rezultat više od godinu dana rada. Facebook je kupio Instagram za milijardu dolara u 2012. godini. Sada ima više od 600 milijuna aktivnih

korisnika i još uvijek brzo raste. Mnogi smatraju da je Instagram trenutno najpopularnija društvena mreža. Dok je rast broja korisnika Facebooka u padu, Instagram kontinuirano raste, a mnogi smatraju da iza toga stoji činjenica da je ovu aplikaciju puno lakše koristiti (Van Dijck, 2013).

Uvođenjem IGTV-a (Instagram Television) otvorena su vrata korištenja i ove aplikacije za edukativne svrhe. Dapače, mnoge svjetske organizacije koriste se društvenim mrežama, uključujući Instagram za promociju svojih ciljeva jer je doseg ove platforme nevjerovatan.

### **3.2.3 Snapchat**

Tijekom posljednjih nekoliko godina, Snapchat je postao jedan od najvećih i najpopularnijih društvenih medijskih platformi u svijetu danas. Od svog osnutka 2011. godine, iznimno je korištena aplikacija osobito među tinejdžerima i „milenijalcima“.

Prema raznim istraživanjima, 26% osoba u dobi od 12 do 24 godine izjavilo je da je Snapchat aplikacija koju najviše koriste.

Ova aplikacija tako ima više od 200 milijuna korisnika koji dnevno koji pristupe više od 800 milijuna sadržaja u sekundi. Osim poruka, Snapchat također sadrži „Stories“: to su videozapisi ili fotografije kojima je moguće pristupiti 24 sata, a nakon toga sadržaj nestaje. Snapchatove "uspomene" još su jedna značajka koja korisnicima omogućuje spremanje fotografija za dijeljenje u budućnosti, kao i naljepnice koje se koriste za ukrašavanje poruka (Van Dijck, 2013).

Iznimno je popularna aplikacija među korisnicima mlade dobi, zbog svoje jednostavnosti te mogućnosti pristupa različitim sadržajima koji su odijeljeni prema kategorijama.

Od 2015. godine korisnici aplikacija slali su više od 2 milijarde videozapisa svaki dan, što je drastično poraslo na čak 10 milijardi do kraja iste godine. Predstavljen je Discover, dio za zabavu i interaktivne sadržaje, a neki od partnera su im i National Geographic te Comedy Central (Beckett, 2018).

Tvrtka, svjesna konkurencije različitih platforma uvodi inovativni proizvod – digitalne naočale koje sadrže kameru te omogućuju lakši pristup sadržaju ali i snimanje istog. U veljači 2017. naočale su postale dostupne korisnicima za online kupnju. Iste godine Snapchat je dosegao 160 milijuna aktivnih dnevnih korisnika i porastao na 166 milijuna u svibnju iste godine (Beckett, 2018).



### **3.2.4 YouTube**

YouTube je najpopularnija web-lokacija za videozapise na svijetu, a korisnici gledaju videozapise 4 milijarde sati svaki mjesec i svake minute šalju videozapis u trajanju od 72 sata. Od svog osnutka 2005. godine, YouTube je izrastao s web-lokacije posvećene amaterskim videozapisima na web-lokaciju koja distribuira izvorni sadržaj (Van Dijck, 2013).

Od 2005. godine razvoj ove društvene mreže dosegao je nevjerojatne razmjere. Izvrсна je platforma za izgradnju glazbenih karijera, gledanje izvornih sadržaja, praćenje vijesti i događanja u svijetu, ali je izvrstan i u edukativne svrhe. Zahvaljujući ovoj platformi, koja je nedavno uvela i titlove za sve sadržaje, mnogi imaju pristup raznim informacijama, edukaciji, učenju novih vještina te interakciji s drugim korisnicima (Beckett, 2018).

Osobe mlade dobi, osobito adolescenti čine značajan postotak korisnika ove društvene mreže. Razmjenjuju se različiti sadržaji, djeca gledaju crtiće te se kroz korištenje same aplikacije izgradnju vještine povezane s digitalnim tehnologijama s kojima smo danas doslovno okruženi (Van Dijck, 2013).

## 4 UTJECAJ MEDIJA NA KOMPONENTE PYD (5C)

### 4.1 Kompetencija

U suštini, ova komponenta zagovara učenje mladih ljudi kako da se sami organiziraju, moguće i kroz igranje, učenje te upravljanja uz podršku i davanje savjeta. Uključuje pružanje opcije mladima da sami donose odluke na dnevnoj bazi. Prilike za to postoje u svakodnevnom životu gdje zapravo nema potrebe za nekim formalnim programima kako bi ih se naučilo isto. To može biti planiranje vlastitih obroka, pronalazak recepata za što je pristup internetu i snalaženje na web lokacijama i aplikacijama. Pripremanje hrane, tj. učenje praktičnih vještina, postavljanja stola i slično, biranje izleta ili druženja s obitelji i prijateljima, istovremeno koristeći društvene mreže za pretraživanje informacija o istima, primjerice radnom vremenu, lokaciji, cijeni i slično, dovodi do stjecanja početnih vještina za korisno provođenje vremena na internetu (Jones i sur, 2011).

Istraživanja provedena u sklopu programa razvoja mladih pokazala su kako davanje izbora mladima i uvažavanja tih istih izbora daju odlične rezultate u vidu njihove volje za suradnjom. Mladi obično ne reagiraju najbolje ako im se nešto „naređuje“ već puno više cijene opcije, a onda je s njima potrebno raditi na odabiru najboljih opcija i na taj način ih naučiti procjeni prednosti i mana u procesu donošenja odluka. Ovo također pokazuje da im odrasli vjeruju, tj. vjeruju u njihovu sposobnost da donose odluke i pruža im metodu kroz koju mogu koristiti vještine kritičkog razmišljanja.

Pri izradi programa, uključivale su se različite kompetencije, kao akademske, društvene i sportske kompetencije i ocjene. Na ovaj način se tijekom istraživanja došlo do referentnih skala. Rezultati su pokazali se da mladi ne vole kada ih se cijeni samo prema akademskim ili sportskim uspjesima. Kao i odrasli, mladi žele biti prihvaćeni u cjelini te često to prihvaćanje traže među vršnjacima (Bottomley, 2013).

Nadalje, zanimljivo je koliko su mladi zapravo samokritični u određenim dijelovima svojih života te zapravo imaju jako velika očekivanja od samih sebe, ponekad puno veća nego odrasli oko njih. Oni ranjiviji često neuspjeh jako teško prihvaćaju te se stoga okreću bježanju u neki alternativni svijet, u kojem se osjećaju uspješno i prihvaćeno, a koji je najčešće u sklopu društvenih mreža koje im omogućuju da izgrade virtualne svjetove (Bottomley, 2013).

U istraživanjima se često vidi kako se taj virtualni svijet koristi za poboljšanje kompetencija. Danas postoje brojne aplikacije koje djeci pomažu da nauče, primjerice upravljati vremenom puno bolje (organiziranje dnevnih aktivnosti i sl.). Tu su naravno i aplikacije koje pomažu u izgradnji određenih kompetencija, primjerice akademskih – od raznih kvizova kroz zabavna pitanja i razne „razine“ koje proširuju znanje mladih ljudi te im pritom omogućuju da se druže s vršnjacima te da se „natječu“ u stečenom znanju (Jones i sur, 2012).

Mnogi mladi za koje bi se reklo da su „društveno neprilagođeni“ zapravo su samo malo manje snalažljivi u društvenim situacijama, pa im mnoge društvene platforme omogućuju da se oslobode u komunikaciji s drugim ljudima, prvenstveno vršnjacima. Nadalje, prednosti sudjelovanja u takvim online zajednicama su zapravo enormne jer mlade izlažu ljudima iz različitih kultura i kulturoloških pozadina kao i drugim stilovima života, te im otvaraju pogled na život i pomažu im da shvate raznolikost svijeta s ogromnim izborom mogućnosti (Cotterell, 2007).

Animirana serija Sesame Street je primjer kako djeca mogu naučiti vrijedne ideje o rasnoj harmoniji, suradnji, ljubaznosti, jednostavnoj aritmetici i abecedi kroz obrazovni televizijski format. Neki javni televizijski programi potiču posjete zoološkom vrtu, knjižnici, knjižarama, muzejima i drugim aktivnim sadržajima za rekreaciju, a obrazovni videozapisi svakako mogu poslužiti kao snažni prosocijalni nastavni uređaji. U nekim nepovoljnim uvjetima, zdrave televizijske navike mogu zapravo biti koristan nastavni alat (Sappey, 2010).

Susjedstvo gospodina Rogersa, američka dječja serija, još je jedan primjer obrazovne televizije koja poučava razliku između zamišljenog i stvarnog svijeta, kao i vrijednosti kao što su poštenje, briga, ljubav i strpljenje (Sappey, 2010).

Istraživanja iz 2010. godine potvrđuju teoriju da učenje pomoću aplikacija i pametnih telefona i tableta kod starije djece i adolescenata imala pozitivan učinak prilikom usvajanja gradiva. Istraživanja su pokazala da djeca u dobi od 30-36 mjeseci koja su gledala videozapis zadatka s interaktivnim komponentama imala su iste rezultate kao i djeca koja su gledala prezentaciju uživo. Također djeca koja su gledale zapis zadatka s interaktivnim komponentama imala su značajno bolje rezultate od djece koja su samo gledala videozapis (Lauricella, Pampek, Barr, Calvert, 2010; prema Haughton i sur., 2015).

Rezultati jednog istraživanja su pokazali da djeca mogu bolje usvajati sadržaj preko digitalnih tehnologija uz pomoć dodatnog interaktivnog iskustva s medijem. Također se pokazalo da djeca u dobi od 15 mjeseci u 22 puta više slučajeva prenose sadržaj na zaslonu osjetljivom na dodir

na 3D predmet u stvarnom svijetu ako su roditelji prisutni tijekom uporabe i aktivno im tumače sadržaj (Lerner, Barr, 2014; Zack, 2010; prema Haughton i sur., 2015).

Ready to Learn, inicijativa koju je podupro Američki kongres još 1992. godine dala je sjajne rezultate u korištenju školskih televizijskih programa za djecu u vremenu kada se nalaze kod kuće, u izvanškolskim aktivnostima ili u pripremama za školu. Istraživanje koje je, unutar ove inicijative, proveo Američki CPB (Corporation for public broadcasting) s djecom od 2-8 godina, pokazalo je izuzetno unapređenje kapaciteta učenja, razinu pismenosti, fonološke svjesnosti, poboljšanju vokabulara, verbalnog izražavanja te sveukupne spremnosti za školu (Harrison, 2011).

## 4.2 Samopouzdanje

Samopouzdanje je svakako jedan od najznačajnijih ciljeva koji se želi postići upotrebom medija za pozitivan razvoj djece i mladih. Cilj je da svoja znanja i vještine prenose na druge (od kuhanja i umjetnosti do glazbe ili sporta) i da drugima pokažu u čemu su dobri, a što će ih ohrabriti da to što znaju podjele s drugima i na taj način će njihovo samopouzdanje rasti. Shvate li da je ono što rade korisno i za druge a ne samo za njih potaknut će ih da se više trude i da se i dalje razvijaju i postaju bolji. Mlade treba uključiti u rad s mladima jer se oni puno lakše povezuju s ljudima vlastitih godina, s kojima se osjećaju „na istoj razini“. Ovo je nešto što digitalne tehnologije itekako omogućavaju, no svakako je potrebna potpora i podrška odraslih osoba, čije odobravanje također utječe na samopouzdanje mladih. Usmjerenje je potrebno često u početku kako bi se mladima ukazalo koje su informacije i vještine zapravo korisne te ih svakako poticati da svoje znanje dijele s drugima (Fraser-Thomas i sur., 2005).

Istraživanje Children's Learning from Educational Television, pokazuje kako su neki televizijski programi imali istinski pozitivan utjecaj na djecu. Tako navodi kako TV emisija Sesame Street nije imala utjecaj samo na njihove kompetencije, kao što je ranije navedeno, već i na samopouzdanje. Također se referirala i na utjecaj koji su ovaj i slični programi imali posebno na djecu iz obitelji slabije imovinske moći te iz ugroženijih skupina općenito (Fisch i sur. 2005).

Neka ranije spomenuta istraživanja pokazala da mladi također jako dobro reagiraju na rad sa osobama treće životne dobi jer ih to osvijesti koliko je život prolazan, pa su svakako više voljni slušati iskustva starijih osoba. Postoji nekoliko online platformi koji spajaju upravo te dvije dobne skupine te omogućavaju i jednim i drugima da nauče nešto, da se osjete cijenjenima i korisnima, što automatski utječe na njihovo samopouzdanje. „Youth for Seniors“ jedna je od online platformi koja je pokrenuta od strane mladih ljudi koji su željeli naći način kako pomoći osobama starije dobi, a koje su ostale same. Obje skupine spadaju pod ugrožene kada se gleda cjelokupno društvo te je ovakva inicijativa iznimno pozitivna (Jones i sur., 2012).

Sigurno nitko nije ostao ravnodušan na obraćanje mlade Grete Thunberg pred Vijećem Ujedinjenih Naroda vezano za klimatske promjene i njen apel da se stvari moraju početi mijenjati. Greta je izostajala iz škole svaki tjedan jedan kako bi privukla pažnju na rastući problem. Ubrzo je dobila pozornost kolega iz drugih gradova i država koji su se odlučili sudjelovati. Zahvaljujući društvenim mrežama pokret se proširio diljem svijeta te su mladi

dobili glas u iznimno važnom društvenom pitanju te su ozbiljno shvatili svoju ulogu u promjenama (Rigitano, 2018).

Ovo je samo još jedan primjer koliko društvene mreže i globalna povezanost putem raznih platformi može biti korisna, za pojedinca i za zajednicu. U budućnosti cilj nam svima kao društvu treba biti nastavak ovakvih akcija te što veća uključenost mladih u društvena pitanja. Jer to ne samo da je dobro za njihovo osobno samopouzdanje te osjećaj da su korisni, bitni i uvaženi, već je iznimno dobro za kompletan napredak društva.

### 4.3 Uspostavljanje veza

Mladima treba omogućiti da rade u većim grupama kako bi proširili svoje društvene mreže, ne samo online već i u „stvarnom“ svijetu. Iako treba uzeti u obzir da je njihovo viđenje stvarnog svijeta drugačije – njima je i online svijet stvar upravo zato što provode toliko puno vremena online. Cilj je naći načina da ih se uključi kroz razne platforme u razne skupine koje se bave korisnim aktivnostima. Na ovaj način omogućuje im se da se druži s vršnjacima s kojima se možda inače ne bi družili, a to je svakako pozitivno jer im mijenja pogled na život i daje im uvid u druge aspekte društva te svakako radi na razvoju njihove osobnosti te prihvaćanju drugačijeg i drugačijih ljudi (Betsch, 2018; prema Causadias i sur., 2018).

Također je iznimno važno mladima omogućiti da se osjete korisnima jer su uključeni u zajednice koje za svrhu imaju poboljšanje života njih samih, ali i drugih. Ovo je povezano i s kompetencijama i sa samopouzdanjem jer im pomaže da se izgrade kao kompletne osobe koje su korisni članovi društva ali ih i osvještava o raznim problemima i socijalnim nejednakostima što je u konačnici korisno za cijelo društvo (Betsch, 2018; prema Causadias i sur., 2018).

Online platforme koje okupljaju volontere diljem svijeta izvrstan su primjer korisnosti društvenih mreža na više razina. Volontiranje tako omogućava mladima višestruku korist – upoznaju se s vršnjacima s kojima možda inače ne bi imali kontakt, daje im priliku da se osjećaju korisno te ih uči radu i odgovornosti, kao i osjećaju pripadnosti. S obzirom da na globalnoj razini zbilja postoje različita područja na kojima mogu volontirati, ovo im svakako daje i priliku da pokažu i dokažu da su u nečemu jako dobri, što je opet jako dobro za izgradnju kompetencije i samopouzdanja (Bottomley, 2013).

Ovakav oblik uključenosti u društvo također im daje uvid u probleme s kojima se možda inače ne bi susreli, a svakako im može dati i priliku da vide posljedice potencijalnih loših odluka koje su neki ljudi donijeli u životu. Volonterski programi spajaju mlade s vršnjacima koji se bore s raznim ovisnostima, poremećajima u prehrani, što razvija i njihovu svijest.

Sličan je program „pen-pal-a“ koji postoji već desetljećima a koji spaja ljude na različitim dijelovima svijeta kroz pisanja pisama. Danas to može biti i online, ali postoje programi koji podupiru „staromodni“ pristup – papir i olovku. Tu su i programi koji potiču mlade da se uključe u promicanje pismenosti, skrećući im pozornost na ljude koji nemaju pristup redovnom školovanju te ih na taj način osvještavaju koliko su zapravo sretni jer imaju odredbene prilike u životu koje drugi nemaju (Roberts i McCurdy, 2017).

Jako puno mladih će reći da se ne osjećaju povezano s većinom ljudi u svojoj okolini, što često uključuje i obitelj. Brzi način života i sve veća fokusiranost odraslih na probleme – posao, obitelj i slično, doprinijela je tome da se ljudi generalno osjećaju otuđeno. Mladi to primijete i često zamjeraju odraslima da ne provode dovoljno vremena s njima te da ih zapostavljaju, a onda na to reagiraju vlastitim otuđenjem i okretanjem samima sebi i prijateljima s kojima su bliski.

Upravo iz navedenog razloga je iznimno važno poticati obitelji da više vremena provode zajedno te da mlade uključe u svakodnevni život, planiraju aktivnosti koje uključuju cijelu obitelj i mogu biti korisne za učvršćivanje veza i ponovno otvaranje komunikacija koje se nerijetko izgube. Mladi moraju znati da su važni i da u odrasle oko sebe mogu imati povjerenja.

Wangina (2016) navodi kako je povezanost presudna za pozitivan razvoj. Iznosi rezultate istraživanja na 105 mladih od 8 do 11 razreda (Sjedinjene Američke Države, djeca u prosjeku od 14-17 godina) koje odgovara na pitanje kako reagiraju mladi kada ih se potiče da se uključe i ostvare veze koje imaju dublje značenje. Istraživanje je pokazalo da mladi žele biti uključeni, jer je njih 70% upravo to potvrdilo po sudjelovanju u programu, govoreći kako su smatrali da je njihov doprinos imao neko značenje te da su se zbog toga osjećali iznimno korisno, što je utjecalo na njihove stavove.



## 4.4 Karakter

Mladima treba pomoći u identificiranju vlastitih snaga te im pomoći da shvate kako ih na najbolji način mogu iskoristiti u životu. Treba im pomoći da grade karakter, kroz razvoj vještina voditelja. Kako bi se ovo što bolje izvelo, mora im se dati prilika da sudjeluju u svakodnevnim situacijama donošenja odluka. Primjerice, ako se održava kućni sastanak nužno je i najmlađim članovima pružiti mogućnost sudjelovanja, pitati ih za prijedlog rješenja i svakako ih saslušati čak i ako njihov prijedlog nije nešto što možemo uzeti u obzir (Kruse, 2019).

Jedan od iznimnih alata koje nam digitalna tehnologija pruža su bloggovi ili online dnevници u kojima je omogućeno pojedincima da anonimno iznose neka svoja mišljenja i promatranja samih sebe te da komuniciraju s drugima koji su možda trenutno ili su bili nekada u sličnoj situaciji. Ono im svakako pomaže pri izgradnji karaktera jer im se javlja osjećaj odgovornosti, prema samima sebi ali i prema drugima (Kruse, 2019).

Mladima treba također pružiti mogućnost da shvate da je svijet jako velik te da postoje problemi koji se ponekad čine ne rješivima no da moraju raditi na tome da ih riješe te da žele biti korisni u situacijama kada se drugima dogodi slična situacija. Važno je izgraditi im osjećaj odgovornog ponašanja kroz uvažavanja njihovih ideja, razgovora s njima kada pogriješe, ali i ukazivanja na vlastite pogreške. Odrasli često griješe u odnosu s mladima – ne daju im priliku da vide da su i oni griješili i da im se još uvijek događa da i oni pogriješe.

Online platforme zapravo su u ovom aspektu iznimno korisne. Mladi se često upuštaju u rasprave s vršnjacima u nekim zajedničkim temama koje ne moraju nužno biti „ozbiljne“ no to ne znači da njima nisu jednako važne. Vježbanje argumentirane rasprave, nasuprot vrijeđanja i omalovažavanja tuđih ideja svakako radi na izgradnji karaktera (Anderman, 2015).

Postoji nekoliko online platformi koje organiziraju online debate za mlade te ih na taj način potiču da se nauče raspravljati o različitim temama te da se nauče nositi s porazom. Danas, osobito u Republici Hrvatskoj, imamo problem preopterećenosti mladih, osobito u školama. Traže se odlične ocjene, uspjeh se vrednuje isključivo kroz ocjene što uslijed lošijih ocjena može biti pogubno i za karakter i za samopouzdanje. Mlade treba učiti da se nose i s uspjesima i s neuspjesima.

Mnoga istraživanja pokazala su da televizijski programi, posebice oni edukativne prirode imaju iznimno povoljan utjecaj na podizanje svijesti, o primjerice, zdravstvenim problemima, potrebi zdrave prehrane te poticanje svijesti o različitostima (Conway i sur., 2015).

Prema Fisch i suradnicima (2005) istraživanja su pokazala da su mnogi televizijski programi imali iznimno pozitivan utjecaj na razvoj karaktera kod adolescenata. Već spomenuta Sesame Street donijela je iznimna poboljšanja načina na koji adolescenti percipiraju sebe same, kao i okolinu oko sebe. Nadalje, Američki institut za razvoj programa za mlade proveo je istraživanje koje je pokazalo da pozitivni poticaji kroz razne oblike medija, danas osobito uključujući digitalne medije, imaju značajan utjecaj na razvoj karaktera. Tako su se osvrnuli na prisutnost raznolikih karaktera u programima za djecu, od različitih rasnih i vjerskih pripadnosti, pa do različitih socio-ekonomskih okolnosti ima pozitivan utjecaj ne samo na razvoj karaktera već i na percepciju svijeta oko sebe (American Youth Leadership Program, 2018).

## 4.5 Brižnost ili suosjećanje

Brižnost se definira kao osjećaj suosjećanja i empatije prema drugima, a izgrađuju se kroz vrijeme. Mladi ljudi zapravo vrlo često imaju iznimno veliku količinu empatije i suosjećanja za druge ali isto tako imaju i mogućnost da rastu na ovom području kroz vrijeme, kako skupljaju životna iskustva. Kako im pomoći izgraditi ovaj osjećaj suosjećanja i brižnosti? Istraživanja su pokazala da izlaganje mladih različitim iskustvima i ljudima ima enorman utjecaj na njih i na njihovu percepciju svijeta (Lopez i sur, 2014).

Zarrett (2008) navodi kako je mlade važno izložiti situacijama različite prirode, iz stvarnog života ili s televizije, pritom im postavljajući pitanja kako bi se oni osjećali da se to događa njima, da su se oni našli u takvoj situaciji kako bi reagirali i slično.

Iako postoji uvriježeno mišljenje da u ovom pogledu društvene mreže nemaju nimalo povoljan utjecaj na mlade, to nije nužno tako u svim situacijama. Iako se ne može poreći da postoji problem cyber bullyinga (nasilja na internetu), postoji i druga strana priče, a to je da mladi putem društvenih mreža upoznaju vršnjake s različitih dijelova svijeta i drugačijih kulturoloških aspekata, što ih čini više otvorenima za prihvaćanje različitosti i izražavanje empatije i suosjećanja prema onima koji su u životu možda imali manje sreće od njih samih (Zarrett, 2008).

Ne samo da su društvene mreže oruđe za komunikaciju, nego predstavljaju i iznimno važan dio života adolescenata i mladih. To im daje mogućnost da ostanu povezani sa svojim vršnjacima, a istovremeno im omogućuju da se povežu s drugima koji imaju slične interese. Primijećeno je da društvene mreže ljude čine suosjećajnijima, pažljivijima i više orijentiranim na međusobne odnose. Oni izražavaju kako se osjećaju, komentirajući ili „lajkajući“ slike, videozapise ili ažuriranja statusa koje su objavili njihovi prijatelji (Ganner, Suss, 2017).

S mladima treba raditi te ih treba učiti da izražavaju suosjećanje kroz djela, tople riječi te da budu ljubazni bez razloga prema drugima.

Pozitivan razvoj mladih započeo je kao koncept začet u Sjedinjenim Američkim Državama, no vrlo brzo je prihvaćen i u drugim državama. Jedno je istraživanje tako obuhvatilo mlade iz vrlo različitih država, koje su kulturološki raznolike i geografski udaljene – Brazil, Kina, El Salvador, Gana, Italija, Kenija, Slovenija, Južnoafrička Republika i Turska i rezultati su pokazali pozitivan utjecaj društvenih mreža kao što je Facebook na pojačan razvoj empatije kod mladih te njihovo razumijevanje i prihvaćanje različitosti (Wiliam, Dimitrova, 2019).

## 5 MOGUĆNOSTI I IZAZOVI PREVENCIJE

Prevenција problema u ponašanju je područje koje povezuje razne interdisciplinarnе pristupe (poput psihologije, pedagogije, obrazovanja i sl.) usmjerene na unaprjeđenje kvalitete života pojedinca, zajednice i društva općenito (Novak, Mihić, Bašić, 2013).

U ovom radu poseban fokus stavlja se na prevenciji problema u ponašanju djece i mladih. U tom smislu razlažu se različite mogućnosti koje stoje na raspolaganju relevantnim organizacijama i zajednicama u prevenciji rizičnih ponašanja djece i mladih, ali istovremeno i izazovi prevencije na putu promjene različitih mjera iz sveobuhvatnih programa koji su prikazani kroz koncept pozitivnog razvoja mladih.

Prevenција problema u ponašanju mladih posebno se razmatra pod vidikom korištenja i utjecaja medija na razvoj mladih.

Istraživanja govore da je danas gotovo 3,2 milijarde trenutnog svjetskog stanovništva koji se služi internetom. Haughton i suradnici (2015) navode kako 14% dojenčadi u dobi od 6-23 mjeseca barem dva sata dnevno gleda medijske sadržaje, a jedna trećina djece mlađe od 3 godine ima televizor u spavaćoj sobi. 25% trogodišnjaka svaki dan odlazi na internet a 28% trogodišnjaka i četverogodišnjaka koristi se tabletima.

Također istraživanja pokazuju da u razvijenim zemljama (First World Countries) djeca u prosjeku televiziju gledaju oko 24 sata tjedno, što je značajno. Po završetku srednje škole, prosječni tinejdžer će više vremena provoditi gledajući televiziju nego u učionici. Prosječno dijete više vremena provodi gledajući televiziju nego bilo koju drugu aktivnost, osim spavanja. Studije pokazuju kako vrijeme provedeno u gledanju televizije varira između različitih dobnih skupina i kultura (Chauvin, 2017).

U istraživanju iz 2013. godine u uporabi medija u SAD-u pokazala su da je 38% djece mlađe od dvije godine koristilo mobilnim uređajem radi medijskog sadržaja. (Zero to Eight, 2013; prema Haughton i sur., 2015). Obitelji s djecom do osam godina starosti 72% djece koristi se mobilnim uređajima da bi igrala igre, gledala filmove ili upotrebljavala aplikacije. U istom istraživanju su pokazala da se 12,5% djece u dobi između 3 i 4 godine kod kuće provodi više od 4 sata ispred nekog od zaslona. Televizija je i dalje medij uz koji djeca provode najviše vremena (Fletcher i dr.2014; Ofcom 2013; prema Haughton i sur., 2015).

Nadalje u Sjedinjenim Državama preko 80% adolescenata posjeduju barem jedan od oblika digitalne tehnologije (npr. mobitel, računalo, internet, tablet).

Istraživanja su pokazala kako djeca u dobi 8 do 18 godina prosječno vrijeme korištenja medija je bilo 6h i 24 minute dnevno. Ukupno vrijeme izlaganja medija za većinu djece premašila je vrijeme provedeno u svim ostalim aktivnostima osim spavanja ( Houghton i sur., 2015).

## 5.1 Procjena rizičnih čimbenika

Mladi ovisnici o društvenim medijima troše sate i sate, svaki dan, gledajući videozapise, fotografije i druge sadržaje objavljene na profilima koje slijede. Ova ovisnost ometa druge aktivnosti, kao što su rad u školi, sport, učenje i druge produktivne rutine. Oni na kraju troše znatnu količinu vremena na društvenim mrežama, svaki dan, što rezultira lošim ocjenama u školi. Neki korisnici društvenih medija priznaju da provjeravaju svoje aplikacije čak 100 puta dnevno, a ponekad i tijekom školskih sati. Neka djeca također shvaćaju da troše puno vremena na društvene medije, što negativno utječe na njihovo raspoloženje. U njima se također izgrađuje defetistički stav (Chukwuere, 2017).

U tom smislu kao najkritičnije može se smatrati slobodno vrijeme. „Slobodno vrijeme je jedna od determinanti razvoja, ono ne djeluje u cijelosti samostalno i stoga se iskazuje dvojako: kao prostor u kojemu se prelamaju interakcije bića u nastanku i njegove okoline i kao prostor za samosvojni razvitak i samoostvarenje” (Bašić i sur., 1993; prema Mlinarević i sur., 2007, str. 82). "Slobodno vrijeme je prostor i mogućnost interakcije u procesima individualizacije, socijalizacije i inkulturacije, dakle prostor samo aktualizacije i ostvarenja osobnosti." (Previšić, 2000; prema Marčinčević 2010, str. 21).

Pritom je slobodno vrijeme shvaćeno kao “zanimanje kojem se pojedinac može posvetiti po miloj volji, izvan profesionalnih, obiteljskih i društvenih nužnosti i obveza, da bi se odmorio, zabavio i kultivirao” (Lefebvre, 1988; prema Ilišin, 2003), a što upućuje na tri osnovne funkcije slobodnog vremena: odmor, zabavu i razonodu, te razvoj ličnosti (Dumazedier, 1967; prema Ilišin, 2003).

Najpoznatiji negativni utjecaj društvenih medija je ovisnost koju stvara kod konzumiranja sadržaja. Stalno provjeravanje vijesti različitih društvenih medija postaje navika koja izaziva ovisnost. Stručnjaci smatraju da neke značajke poput "voli" (eng. Like) i "dijeli" (eng. Share) aktiviraju centar za nagrađivanje u mozgu. Ovaj sustav nagrađivanja vrlo je osjetljiv tijekom adolescencije i može djelomično objasniti zašto su tinejdžeri više prisutni u društvenim medijima nego odrasli. Te značajke dodatno utječu na naše raspoloženje. Budući da smo društvena bića, cijenimo interakciju i povezanost, od kojih oba određuju kako mislimo o sebi. To pokreće značajan dio našeg ponašanja na svakodnevnoj bazi, koje je usredotočeno na društvene medije (Akram, 2018).

Psiholozi već dugo promatraju loše učinke društvenih medija na mentalno zdravlje djece. Jedno otkriće sugerira da djeca koja na društvenim medijima troše više od tri sata dnevno imaju

dvostruko veću vjerojatnost da će patiti od lošeg mentalnog zdravlja. Njihovo uranjanje u virtualni svijet odgađa njihov emocionalni i društveni razvoj. Učinci na tinejdžere mnogo su jači. Jedno istraživanje tako sugerira da trošenje samo sat vremena dnevno na društvenim mrežama može dovesti do toga da se adolescent osjeća emocionalno loše. Uzrok se može pronaći, između ostalog, u utjecaju društvenih usporedbi, cyber bullyinga i smanjenih interakcija uživo (Kamal i sur, 2015).

Poznato je da korištenje Facebooka dovodi i do smanjenja subjektivnog blagostanja mladih. Što više koriste Facebook, više se općenito osjećaju nezadovoljnima svojim životima. Tinejdžeri su također primijetili da pate od "Facebook depresije" nakon što su trošili previše vremena na to ili na druge društvene mreže. Neki također postaju tjeskobni i ćudljivi, jer vide da su životi njihovih prijatelja bolji od njihovih, iako možda znaju da je njihova reprezentacija idealizirana. Međutim, ranjivi tinejdžeri su skloniji tome nego njihovi kolege koji su sigurniji u sebe (Lam, 2012).

Pretjerana povezanost s digitalnom tehnologijom također umanjuje odnose iz stvarnog života i socijalne vještine kod djece i tinejdžera. To se događa zato što odrastaju bez učenja kako čitati neverbalne znakove i geste lica ljudi. Socijalna interakcija je ključna za razvoj vještina potrebnih za razumijevanje raspoloženja i emocija drugih ljudi. Dakle, djeca koja odrastaju, u interakciji s društvenim medijima, mogu se pokazati ne-suosjećajnim i također postati siromašna u verbalnom i neverbalnom komuniciranju.

Dok su neki tinejdžeri pogođeni pritiskom da reagiraju na postove svojih prijatelja ili reagiraju na poruke, drugi se boje da nisu uključeni u društvo, a za to danas postoji i naziv - FOMO – Fear Of Missing Out (strah od propuštanja). Tinejdžeri opsesivno provjeravaju svoje društvene mreže jer ne žele propustiti šale, aktivnosti, zabave i tračeve. Poznato je da FOMO dovodi do depresije i anksioznosti (Christofferson, 2016).

Opsesija samim sobom i postavljanje beskrajnih objava i „selfija“ na društvenim medijima povećava narcisoidnost kod mladih. Njihova raspoloženja u velikoj mjeri ovise o tome koliko su njihove fotografije na društvenim medijima primijećene. Djeca tako zahvaljujući cijeneći da imaju pristup društvenim mrežama postaju više usredotočena na sebe. Ranjivija djeca tako žive s idejom da se sve vrti oko njih. To je preteča disfunkcionalnih emocionalnih uvjeta koja se mogu javiti kasnije u životu kao i nedostatka empatije prema drugima (Adbulahi i sur, 2014).

„Selfie“ se tako pretvorio u najpopularniju stvar s pojavom mobitela s kamerom. Izrada selfija svakih sat vremena i postavljanje na društvene medije snažno je povezano s narcizmom i može

potaknuti opsesije vlastitim izgledom. Rizično ponašanje se također primjećuje kod tinejdžera, budući da sudjeluju u masovnim društvenim medijskim izazovima koji uključuju uključivanje u apsurdne ili opasne aktivnosti tijekom snimanja (Abdulah i sur, 2014).

Facebook i druge platforme društvenih medija negativno su utjecale na mozak mladih.

Često se događa da društveni mediji djeluju na razvoj djeteta tako da djeca zbog odrastanja na površnim podražajima nemaju sposobnost duboke interakcije s drugima i sa samima sobom. Žive za savršene Instagram fotografije, dok propuštaju stvarni doživljaj događaja (Christofferson, 2016).

Druge opasnosti od društvenih mreža za djecu uključuju cyber kriminal i cyber bullying. Maltretiranje je lakše na platformama društvenih medija, u obliku prijetećih poruka ili suptilnih postova s uvredljivim sadržajem usmjerenim na određenu osobu. Mlađa djeca također mogu postati meta (Christofferson, 2016).

Uvredljiv, eksplicitan i nasilan sadržaj lako je dostupan na internetu, što utječe na mlade umove. Ovaj sadržaj može oblikovati njihove umove na pogrešan način, ili uzrokovati mentalne poremećaje a kasnije utječu na druge načine života, od obrazovanja do osobnih odnosa i još mnogo toga.

Televizija primjerice ima potencijal generirati i pozitivne i negativne učinke. Postoji mnogo podataka o utjecaju televizije na društvo, osobito na djecu i adolescente. Razina razvoja pojedinog djeteta je kritični čimbenik u određivanju hoće li medij imati pozitivne ili negativne učinke. Nisu svi televizijski programi loši, no podaci koji ukazuju na negativne učinke izloženosti nasilju, neprikladnoj seksualnosti i uvredljivom jeziku vrlo su uvjerljivi. No, s druge strane određena istraživanja pokazala su da televizijski programi, posebice oni edukativne prirode imaju iznimno povoljan utjecaj na podizanje svijesti, o primjerice, zdravstvenim problemima, potrebi zdrave prehrane te poticanje svijesti o različitostima (Bowers i sur, 2010).



## 5.2 Mogućnosti prevencije

Činjenica je da postoje negativnosti koje se vežu uz utjecaj medija na adolescente, no cilj koncepata kao što je koncept pozitivnog razvoja govori o tome da se ti isti mediji i njihov utjecaj na adolescente mogu iskoristiti i na jako pozitivan način. Prevencija je tu ključan čimbenik.

Tradicionalni obrazovni sustav trebao bi raditi na tome da se što više uključuju dostupne aplikacije, kako bi se približili mladima koji s tim aplikacijama žive svaki dan, stalno ih koriste i s njima se osjećaju ugodno. Postoje mnogi načini na koje ih se može integrirati u svakodnevni život, a sve s konačnom svrhom povećanja kompetencija mladih. Cilj je usmjeravanje ka korištenju digitalnih tehnologija u korisne ali i zabavne svrhe. Iznimno je važno naći balans u životu za mlade ljude – treba im omogućiti da uživaju u životu, a da ih se opet pri tome uči odgovornosti, akademskim i društvenim kompetencijama

U daljnjem tekstu prikazati će se mogućnosti korištenja medija kao potencijala za djecu i mlade, to jest na koji način mlade potaknuti da medije i razvoj tehnologije koriste u pozitivnom smislu. Tako se navode mnogi primjeri aplikacija i on line zajednica koje su trude pozitivno utjecati na svoje korisnike, raditi na njihovoj kompetenciji, samopouzdanju i empatiji, pritom im omogućavajući da se povezuju i ostvaruju veze s vršnjacima koje ipak imaju neki viši smisao.

Društveno umrežavanje također je promijenilo način na koji djeca uče. Uvedena je metoda učenja koja je više zasnovana na vršnjacima, gdje su učenici motivirani učiti od svojih vršnjaka. Oni uvijek međusobno surađuju i daju povratne informacije, što poboljšava njihov proces učenja. Oni su također sretni što mogu učiti jedni od drugih, jer nisu prisiljeni više učiti samo od odraslih. Učenje sada može doći iz novijih izvora, a ne samo od njihovih roditelja ili učitelja (Ganner, Suss, 2017).

Ne samo da su društvene mreže oruđe za komunikaciju, nego predstavljaju i iznimno važan dio života adolescenata i mladih. To im daje mogućnost da ostanu povezani sa svojim vršnjacima, a istovremeno im omogućuju da se povežu s drugima koji imaju slične interese. Primijećeno je da društvene mreže ljude čine empatičnijim, pažljivijim i orijentiranim na odnose. Oni izražavaju kako se osjećaju, komentirajući ili „lajkujući“ slike, videozapise ili ažuriranja statusa koje su objavili njihovi prijatelji (Ganner, Suss, 2017).

Primijećeno je da virtualna empatija koju pokazuju mladi pozitivno prihvaćaju njihovi prijatelji u nevolji na društvenim medijima. Virtualna empatija također se može prenijeti na stvarni svijet i podučiti mladež kako biti suosjećajni. Društveni mediji nude platformu za povezivanje

mladih s drugima koji imaju slične interese. To može biti sve što se odnosi na hobije ili zanimanja koja uključuju glazbu, umjetnost, igre i blogove (Njorge, 2013).

Djeca također mogu imati utjecaj na svoju zajednicu kroz grupe na društvenim mrežama te zapravo često pomažu u stvaranju pozitivnih promjena. Neki od primjera su kampanje za prikupljanje sredstava i sudjelovanje u političkim događajima i debatama, čišćenje smeća s plaza, borba za razne promjene u društvu... (Njorge, 2013).

Neke od najboljih aplikacija koje mladima svakako mogu pomoći u izgradnji kompetencija su „My study life“ u koji mogu staviti svoj kompletan raspored za školu i izvan nastavne aktivnosti, raditi bilješke za pomoć pri učenju te iste mogu dijeliti i s prijateljima. Na sličnom principu rade i aplikacije Time table i „My Class Schedule“. Postoje aplikacije za praćenje sna koje im omogućavaju optimalne sate sna, što je problem s kojim se adolescenti često susreću (Bottomley, 2013; prema Arnold, 2018).

„Khan Academy“ je platforma za besplatno obrazovanje te nudi opciju svima da putem aplikacije uče o temama koje ih zanimaju. „SoundNote“ je aplikacija koja je napravljena kako bi se pomoglo adolescentima koji sporije pišu ili brzo gube koncentraciju jer bilježi sve što se govori, piše, crta... te na taj način omogućava korisnicima da budu što uspješniji.

„Photomath“ je aplikacija koja pomaže pri učenju matematike. Vrlo je jednostavna za korištenje te korisnicima objašnjava rješenje nekog zadatka korak po korak.

Tu je i Duolingo, jedna od trenutno najpoznatijih aplikacija za učenje stranih jezika. Iznimno je jednostavna za korištenje, nudi veliki broj stranih jezika te potiče korisnike da kroz jednostavan i zabavan pristup razvijaju svoje vještine i znanja vezana za strane jezike.

Mnogo je tu još aplikacija, što jednostavno dokazuje koliko Internet te razvoj digitalnih tehnologija zapravo mogu biti korisni te da se ne treba nikako fokusirati samo na negativne aspekte. Treba prihvatiti činjenicu da se vremena mijenjaju, pa tako i pristup životu. Danas razne društvene platforme tako omogućavaju ljudima da se druže neovisno o svojoj lokaciji, da održavaju prijateljstva te da uče nove i zanimljive stvari i na taj način izgrađuju sami sebe.

Neki online kanali, kao što je The Learning Channel, dobili su brojna međunarodna priznanja za podršku u promicanju učenja kroz programe kao što su Ready, Set, Learn (Chauvin, 2017).

Iz navedenog je vidljivo da postoji velik prostor s dosta neiskorištenih potencijala u domeni mogućeg pozitivnog utjecaja medija i društvenih mreža na razvoj socijalnih vještina kod mladih. Unatoč brojnim rezultatima pozitivnog korištenja medija i društvenih mreža koja su

pokazala istraživanja navedena u ovom radu, svakako pred svim učesnicima u realizaciji koncepta pozitivnog razvoja mladih ostaju još uvijek velike otvorene mogućnosti prevencije kada su u pitanju mediji i društvene mreže.

## 6 ZAKLJUČAK

Ovaj rad situira se unutar znanstvene grane - socijalna pedagogija i u tom smislu razmatrao je probleme u ponašanju mladih, posebno mogućnosti prevencije problema, ali pod vidikom razvojne psihologije i znanstveno utemeljenog koncepta pozitivnog razvoja mladih (Positive Youth Development). Prevencija problema u ponašanju mladih posebno se obrađivala saspekta korištenja i utjecaja medija i društvenih mreža na razvoj mladih.

Dugo je vremena, unutar pedagoške znanosti i struke, bila prisutna orijentacija usmjerena prema negativnom ponašanju mladih i u tom smislu se odvijala i preventivna djelatnost organizacija i zajednica. Međutim, devedesetih godina 20. stoljeća dolazi do zaokreta u kojem se, kao plod dugogodišnjih istraživanja i analiza definira koncept pozitivnog razvoja mladih. Tako su i u ovom radu prikazani rezultati različitih istraživanja koji su pokazali ovakve pozitivne ishode na konačne ishode u ponašanju mladih, poznate kao „5C,,.

Iz navedenih istraživanja, kao i iz ostale literature korištene u izradi ovog rada može se zaključiti da su mediji izuzetno značajan čimbenik u razvoju mladih. Objavljena istraživanja pokazala su da u prevenciji problema u ponašanju mladih stručno i znanstveno korištenje medija i društvenih mreža može predstavljati izuzetno koristan alat u programima pozitivnog razvoja mladih. Posebno je to značajno ako se uzme u obzir činjenica, utvrđena u pojedinim istraživanjima da prosječni adolescent više vremena provodi gledajući TV, nego u učionici (Chauvin, 2017).

Istraživanja pokazuju interakciju između medija i društvenih mreža i kvalitete „5 C“, konačnih ishoda pozitivnog razvoja mladih. To znači da je kod populacije djece i mladih, nakon određenog vremena provedenog u konzumaciji edukativnih TV programa i ciljanom korištenju društvenih mreža, utvrđen značajan napredak na kvalitetu konačnih ishoda (pet C).

Tako kod prve komponente KOMPETENCIJA postoje pozitivni rezultati u vidu volje za suradnjom, kada se mladima ponudi izbor, a ne gotova rješenja. Također, korištenje društvenih mreža unaprijedile su kapacitete učenja, verbalnog izražavanja, upravljanja vlastitim vremenom i dr.. Nadalje, vidljivo je kako raste SAMOPOUZDANJE mladih kada im se pruži prilika da se dokazuju u raznim disciplinama i to kako u suradnji sa vršnjacima, tako i s odraslima. Pozitivan razvoj mladih osobito se očituje kroz USPOSTAVLJANJE VEZA putem različitih skupina i zajednica, a koristeći društvene mreže više ne postoje niti geografske granice suradnje. Mladi kroz ove programe bolje surađuju u obitelji, školi, volontiranju i sl.. Komponenta

KARAKTERA lijepo se unapređuje kroz organizirane programe razvoja vještina koordinatora grupe, donošenja odluka, vođenja argumentirane rasprave i uopće podizanja pozitivne svijesti o društvenim pitanjima. BRIŽNOST ili SUOSJEĆANJE također je jedan od ishoda koji pokazuje nove kvalitete. Istraživanja pokazuju da korištenje društvenih mreža mlade ljude čini suosjećajnijima, pažljivijima i više orijentiranima na međusobne odnose.

Ovaj rad je pokazao da su mogućnosti prevencije problema u ponašanju mladih korištenjem medija i društvenih mreža gotovo neograničene, a rezultati visoko zadovoljavajući. Iako u javnosti prevladava mišljenje o kritično negativnom utjecaju medija na razvoj mladih, kroz rad je vidljivo da svrsishodna i organizirana upotreba medija i društvenih mreža u razvoju mladih daje izuzetno povoljne rezultate o čemu svjedoče navedena istraživanja obavljena u okviru realizacije koncepta pozitivnog razvoja mladih.

Mnogostruki izazovi prevencije problema u ponašanju mladih kroz utjecaj medija koji su bili prikazani u ovom radu mogu se zaključno opisati u slijedećim oblicima:

- 1) Neograničena dostupnost TV programa.
- 2) Ubrzani razvoj društvenih mreža s velikim mogućnostima nekontroliranih sadržaja
- 3) Učestalost konzumacije medija i društvenih mreža kod djece i adolescenata (pridonosi lošem uspjehu u školi i negativno utječe u obliku čestih promjena raspoloženja kod mladih) (Chukwuere, 2017).
- 4) tkz. „Lajkanje“ i „Sheranje“ na društvenim mrežama aktiviraju centar za nagrađivanje u mozgu što tijekom adolescencije može biti rizično za uspostavljanje veze s vršnjacima, dovodi do osjećaja izoliranosti i manjak samopouzdanja, ukoliko dođe do izostanka uobičajene dinamike komunikacije na koju se adolescenti naviknu (Akram, 2018).
- 5) Djeca koja odrastaju u interakciji s društvenim medijima mogu se pokazati manje osjećajnijima i smanjenih sposobnosti u verbalnim i neverbalnim komunikacijama
- 6) Cyber kriminalitet i cyber bullying (vršnjačko nasilje putem interneta).

Također u ovom radu su prikazane mogućnosti prevencije problema u ponašanju mladih kada je riječ o utjecaju medija i to kako slijedi:

- 1) Povećanje broja edukativnih tv-programa za potrebe škola i odgojnih ustanova.
- 2) Povećana orijentacija svih učesnika u odgoju mladih (roditelji, nastavnici, odgajatelji, udruge) na kvalitetu sadržaja društvenih mreža.

- 3) Obrazovni sustav treba uključivati dostupne mobilne aplikacije koje su se pokazale korisne poput: My study life – pomoć za organizaciju rasporeda za školu, izvanškolske aktivnosti, te pomoć u učenju.  
Photomath – aplikacija za lakše učenje matematike.  
Duolingo – aplikacija za učenje stranih jezika.
- 4) Društveno umrežavanje u svrhu zajedničkog učenja.
- 5) Povezanost vršnjaka kao čimbenik razvoja mladih.

Koncept pozitivnog razvoja mladih relativno je mlad koncept i unatoč relevantnim rezultatima još uvijek prolazi faze sazrijevanja do razina integracije i učinkovitosti koju očekuje zajednica. Izazovi za prevenciju problema u ponašanju djece i mladih su evidentni i zato je opravdano očekivati da će i u budućnosti doći do daljnjeg unapređenja koncepta pozitivnog razvoja mladih kako bi se odgovorilo na kompleksna pitanja pedagoške prakse i razvijali novi teorijski i metodološki alati suvremene razvojne znanosti.

## 7 LITERATURA

1. Abdulahi, A., Samadi, B., Gharleghi, B. (2014). A Study on the Negative Effects of Social Networking Sites Such as Facebook among Asia Pacific University Scholars in Malaysia. *International Journal of Business and Social Science*. 5 (10), 133-145.
2. Akram, W., Kumar, R. (2017). A Study on Positive and Negative Effects of Social Media on Society. *International Journal of Computer Sciences and Engineering*. 5 (10), 347-351.
3. Arnold, M. (2018) From Context to Outcomes: A Thriving Model for 4-H Youth Development Programs. *Journal of Human Sciences and Extension*. 6, (1), 141-160
4. American Youth Leadership Program (2018) Legacy International, dostupno na: <https://www.legacyintl.org/our-programs/american-youth-leadership-program/>, pristup 17.08.2019.
5. Anderman, E. M. (2012). Adolescence APA Education Pshychology Handbook, (3), 43-61.
6. Beckett, K. (2018) Social media highlights. Social Media and its effects on children and young people's mental health, Carnegie Education.
7. Bognar, L, Matijević M. (2005) Didaktika. školska knjiga, Zagreb.
8. Bottomley, L. (2013a). Building Youth with the Five C's: Competence, [https://www.canr.msu.edu/news/building\\_youth\\_with\\_the\\_five\\_cs\\_competence](https://www.canr.msu.edu/news/building_youth_with_the_five_cs_competence) (pristupljeno dana 16.7.2019.).
9. Bottomley, L. (2013b) Building Youth – Caring and Compassion, [https://www.canr.msu.edu/news/building\\_youth\\_with\\_the\\_5\\_cs\\_caring\\_compassion](https://www.canr.msu.edu/news/building_youth_with_the_5_cs_caring_compassion) (pristupljeno dana 16.07.2019.)
10. Bowers, E., Li, Y., Kiely, M., Brittian, A., Lerner, V., Lerner, J. Lerner, R.M. (2010) The Five Cs Model of Positive Youth Development: A Longitudinal Analysis of Confirmatory Factor Structure and Measurement Invariance. *Journal of youth and adolescence*. 39, 720-35.
11. Bucher T. (2012) Want to be on the top? Algorithmic power and the threat of invisibility on Facebook. *New Media & Society*, 14 (7), 1164–1180.
12. Catalano, R. F., Berglund, M. L., Ryan, J. A. M., Lonczak, H. S., Hawkins, J. D. (2004) Positive Youth Development in the United States: Research Findings on Evaluations of

- Positive Youth Development Programs. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 98:59.
13. Causadias, J., Umaña-Taylor, A. (2018). Reframing marginalization and youth development: Introduction to the special issue. *American Psychologist*, 73(6), 707-712.
  14. Chauvin, J. (2017). Digital Childhood – 5 rights, 5 Rights foundation, Wiley Online Library.
  15. Cheng, H.C., Su, A.M. (2006). Recognition for positive behavior as a positive youth development construct: conceptual bases and implications for curriculum development. Department of Applied Social Sciences, *The Hong Kong Polytechnic University, Hunghom, Kowloon, Hong Kong*, 18(3),467-473.
  16. Christofferson, J. (2016). How is Social Networking Sites Effecting Teen 's Social and Emotional Development: A Systemic Review, Master of Social Work Clinical Research Papers.
  17. Chukwuere, J., Chukwuere, P. (2017). The impact of social media on social lifestyle: A case study of university female students. *Gender and Behaviour*. 15 (4), 9966 - 9981.
  18. Conway, R.J., Heary, C., Hogan, N. (2015). An Evaluation of the Measurement Properties of Five C's Model of Positive Youth Development. *Frontiers in Psychology*, 6, 1941.
  19. Cotterell, J. (2007). *Social Networks in Youth and Adolescence*, Behavioural Sciences, Rutledge, London.
  20. Fenwick, T. (2014). Social media, professionalism and higher education: a sociomaterial consideration. *Studies in Higher Education*. 41(4), 1-14.
  21. Fisch, S. M., Kirkorian, H., Anderson, D. (2005). Transfer of learning in informal education: The case of television. U Mestre, J. (ur.) *Transfer of Learning from a Modern Multidisciplinary Perspective* (str. 371-393). Amherst: Information Age Publishing.
  22. Fraser-Thomas, Jessica i Côté, Jean & Deakin, Janice. (2005). Youth sport programs: An avenue to foster positive youth development. *Phys Educ Sport Pedagogy*, 10(1), 19-40.
  23. Ganner, M., Sussa, T. (2017) What is positive youth development? *The Annals of the American Academy*, 13 (7), 15-35.
  24. Harrison, L. (2011) *Transformational leadership, Advancing the integrity of professional Practice*, Wiley Online Library.
  25. Haughton, C., Akien, M., Cheevers, C. (2015). Cyber Babes: The impact of Emerging Technology on the Development Infant. *Psychology Research*, 9 (5), 504-518.
  26. Hrvatska enciklopedija, <http://www.enciklopedija.hr/> (pristupljeno dana 18.6.2019.).



27. Hui, E. K. P., Tsang, S. K. M. (2012). Self-Determination as a Psychological and Positive Youth Development Construct. *The Scientific World Journal*, 2012 (1), 1-7.
28. Ilišin, V. (2003). Mediji u slobodnom vremenu djece i komunikacija o medijskim sadržajima. *Medijska istraživanja*, 9 (2), 9-34.
29. Jones, I. M., Dunn, J G. H., Holt, N. L., J. Sullivan, P. J., Bloom, G. A. (2011). Exploring the '5Cs' of positive youth development in sport. *Journal of Sport Behavior*. 34 (3), 250-267.
30. Jurčić, D. (2017) Teorijske postavke o medijima – definicije, funkcije i utjecaj, *Mostariensia: časopis za društvene i humanističke znanosti*, 21 (1), 127-136.
31. Kamal, T., Ishtiaq, M., Nawab, K., Idrees, M. (2015). An Investigation into the Negative Impacts of Social Media on Academic Performance of Youth. *New Media and Mass Communication* 34, 50-56.
32. Kasim, R., Zulkharnain, A., Hashim, Z., Ibrahim, W., & Yusof, S. (2014). Regenerating Youth Development through Entrepreneurship. *Procedia - Social And Behavioral Sciences*, 129, 322-327.
33. Keegan, S. (2012). Digital technologies are re-shaping our brains: What are the implications for society and the research industry? *Qualitative Market Research: An International Journal*. 15(3), 328-346.
34. Krajina, Z. (2009) Digitalne vijesti: Mediji, tehnologija i društvo, *Društvena istraživanja: časopis za opća društvena pitanja*, 18 (6), 935-956.
35. Kruse, T. (2019) Making Change: Youth Social Entrepreneurship as an Approach to Positive Youth and Community Development (Social Justice and Youth Community Prac), Google Books,  
[https://books.google.hr/books?id=TWJ7DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=hr&source=gsb\\_ViewAPI&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.hr/books?id=TWJ7DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=hr&source=gsb_ViewAPI&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false) (pristupljeno dana 24.7.2019.).
36. Lam, C. (2012). Prosocial Involvement as a Positive Youth Development Construct: A Conceptual Review. *The Scientific World Journal*, 2012 (4), 1-8.
37. Lau, S.Y.P., Wu, F. (2012). Emotional Competence as a Positive Youth Development Construct: A Conceptual Review. *The Scientific World Journal*, 2012, 1-8.
38. Lerner, R. M. (2005). Promoting positive youth development: Theoretical and empirical bases. White paper: Workshop on the Science of Adolescent Health and Development, National Research Council, Washington DC.

39. Lerner, R.M. (2006). Editor's introduction: Developmental science, developmental system, and contemporary theories. In R.M. Lerner (Ed.). *Theoretical models of human development*. Volume 1 of *Handbook of Child Psychology* (6th ed.)
40. Lerner, R. M. (2012). Positive Youth Development. Processes, Philosophies and programs. *Journal of youth development*, 6 (3), 365-391.
41. Lopez, A., Yoder, J. R., Brisson, D. (2014). Development and Validation of a Positive Youth Development Measure: The Bridge-PYD. *Research on Social Work Practice*, 25(6) 726-736.
42. Ma, H. (2012a). Moral Competence as a Positive Youth Development Construct: A Conceptual Review. *The Scientific World Journal*, 2012 (3), 1-8.
43. Ma, H.K. (2012b) Behavioral Competence as a Positive Youth Development Construct: A Conceptual Review. *The Scientific World Journal*, 2012 (3), 1-7.
44. Mandarić, V.B., Razum, R., Barić, D. (2019). Religioznost zagrebačkih adolescenata. Katolički bogoslovni fakultet u Zagrebu. Zagreb: Kršćanska sadašnjost.
45. Marčincević, J. (2010). Provođenje slobodnog vremena i uključenost učenika u izvanškolske aktivnosti. *Život i škola*, 24 (56), 19-34.
46. Novak, M., Mihić, J., Bašić, J. (2013). Učinkovita prevencija u zajednici: smjernice za rad vijeća za prevenciju. *Polic. sigur.* 22 (1), 26.41.
47. Njorge, R. (2013). Impacts of social media among the youth on behavior change: a case study of University students in selected universities in Nairobi (Završni rad). University of Nairobi, Kenya.
48. Rigitano, E. (2018). COP24, the speech by 15-year-old climate activist Greta Thunberg everyone should listen to. Lifegate, <https://www.lifegate.com/people/news/greta-thunberg-speech-cop24> (pristupljeno dana 5.7.2019.).
49. Roberts, G., L. i McCurdy, M. (2017). Impact of College Pen Pal Program on Fourth Grade Writing Attitudes and Skills (Završni rad). University of Tennessee, Knoxville
50. Sappey, J. (2010). Systematic Review of Positive Youth Development in Low- and Middle-Income Countries, Youth Power, <https://www.youthpower.org/systematic-review-pyd-lmics> (pristupljeno dana 15.8.2019.).
51. Shek, D., Sun, R., Merrick, J. (2012). Positive Youth Development Constructs: Conceptual Review and Application. *The Scientific World Journal*, 2012, 1-3.

52. Siu, A., Howard, C. H. C., Leung, M. (2006). Prosocial norms as a positive youth development construct: Conceptual bases and implications for curriculum development. *International journal of adolescent medicine and health*. 18 (3), 451-7.
53. Tsang, S., Hui, E., Law, B. (2012). Self-Efficacy as a Positive Youth Development Construct: A Conceptual Review. *The Scientific World Journal*, 2012, 1-7.
54. U.S. Department of Education. (2007). Understanding the Youth Development Model, 1-4
55. Van Dijck, J. (2013). Understanding social media logic. *Media and Communication, Open access journal*, 1 (1), 2-14.
56. Vučemilović, P. (2008). Integracija digitalne tehnologije u učenju, Uspostava razvoja digitalno zrelih škola, Zagreb, Carnet.
57. Wangina, N. (2016). The Proactive Effect of Positive Youth Development (the 5C's) that Assisted Youths/Adolescents in Developing Resilience towards Illegal Drugs, [http://erepository.uonbi.ac.ke/bitstream/handle/11295/59256/Njoroge\\_Impacts%20of%20social%20media%20among%20the%20youth%20on%20behavior%20change.pdf?sequence=3&isAllowed=](http://erepository.uonbi.ac.ke/bitstream/handle/11295/59256/Njoroge_Impacts%20of%20social%20media%20among%20the%20youth%20on%20behavior%20change.pdf?sequence=3&isAllowed=) (pristupljeno dana 11.7.2019.).
58. Wilium, N., Dimitrova, R. (2019). Positive Youth Development Across Cultures: Introduction to the Special Issue. *Child & Youth Care Forum* 48, 174-153.
59. Zarrett, N., Fay, K., Li, Y., Carrano, J., Phelps, E., Lerner, R. M. (2009). More Than Child's Play: Variable- and Pattern-Centered Approaches for Examining Effects of Sports Participation on Youth Development. *Developmental psychology*. 45(2), 368-82.
60. Zimmermann, K.A., Emspak, J. (2017). Internet History Timeline: ARPANET to the World Wide Web, <https://www.livescience.com/20727-internet-history.html> (pristupljeno 5.3.2019.)