

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

ANDREJA KURBOS

RAZUMEVANJE NASILJA NA ZASLONU PRI PREDŠOLSKIH OTROCIH

DIPLOMSKO DELO

Ljubljana 2008

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

ANDREJA KURBOS

Mentorica: izr. prof. dr. Karmen Erjavec

RAZUMEVANJE NASILJA NA ZASLONU PRI PREDŠOLSKIH OTROCIH

Diplomsko delo

Ljubljana 2008

Zahvaljujem se staršem, ki so me finančno podpirali in mi stali ob strani vsa leta študija, za kar sem jim še posebej hvaležna, ter vsem tistim (sorodnikom in prijateljem), ki so mi vlivali moralno podporo ter se v času študija z mano veselili mojih uspehov.

Iskrena zahvala mentorici, izr. prof. dr. Karmen Erjavec, ki me je usmerjala z nasveti, mi pomagala ter z mano potrpežljivo vztrajala do konca.

Prisrčna hvala tudi vsem otrokom, ki so sodelovali v moji raziskavi, ter njihovim staršem, ki so bili tako prijazni, da so me sprejeli v svoj dom, da sem lahko opravila intervjuje z otroki. V meni so prebudili sposobnosti, ki se jih do takrat nisem zavedala in mi z otroško igrivostjo polepšali tiste dni.

*» Nikoli se ne zadovolji
z manj kot s sanjami.
Nekje, nekoč, nekega dne,
nekako, jih boš uresničila.«
(neznani avtor)*

Razumevanje nasilja na zaslonu pri predšolskih otrocih

Nasilje je tema, ki se vsakodnevno pojavlja v množičnih medijih, še posebej na televizijskem ekranu. Opravljenih je bilo več analiz programov, ki so podale podobne rezultate, da so ravno risanke tiste, ki vsebujejo največ nasilnih prizorov, za njimi pa po deležu nasilja veliko ne zaostajajo računalniške in videoigre. V diplomskem delu sem preučevala, na kakšen način predšolski otroci razumejo nasilje v risankah, računalniških in video igrah. Njihovo razumevanje sem preverila na treh izbranih primerih risank in igrice, ki smo jih gledali in igrali v vrtcih. V raziskavi sem uporabila dve metodi: opazovanje z neposredno udeležbo v vrtcih in poglobljene intervjuje med 5–6 let starimi predšolskimi otroki. Raziskava je razkrila, da predšolski otroci ne znajo opredeliti nasilja, vendar po obrazložitvi ugotavljajo, da je prisotno v nekaterih risankah, ki jih gledajo, in igriceh, ki jih igrajo. Še posebej fantje radi gledajo risanke in igrajo igrice, v katerih je prisotno nasilje. Intervjuvani otroci že ločijo fikcijo od resničnosti na zaslonih.

Ključne besede: nasilje, risanke, računalniške igre, video igre, predšolski otroci.

Understanding violence on the screen by pre-school children

Violence is a subject that comes up daily in the mass media, especially on the television screen. Several analyses of programmes have been carried out that have given similar results, that the cartoons themselves are those which contain the most of violence scenes and not far behind those by share violence, follow computer and video games. In the thesis I was researching in what way pre-school children understand violence in cartoons, computer and video games. I have checked their understanding of violence using three selected examples of cartoons and games that we have watched and played in the kindergartens. In my research I have used two methods: observation with direct participation in kindergartens and in depth interviews with 5-6 years old pre-school children. The research revealed that pre-school children do not know to define violence, although after an explanation of what violence is all about, they finding that it is present in some of the cartoons they watch and the games they play. Boys especially like watching cartoons and playing games, where violence is present. The children interviewed already distinguish between on screen fiction and reality.

Keywords: violence, cartoons, computer games, video games, pre-school children.

KAZALO VSEBINE:

1. UVOD	8
2. OPREDELITEV ZNAČILNOSTI PREDŠOLSKIH OTROK	10
2.1 SPLOŠNI RAZVOJ PREDŠOLSKIH OTROK	10
2.2 DANAŠNJE OTROŠTVO KOT MEDIJSKO OTROŠTVO	13
2.3 OTROŠKA IGRA	15
2.3.1 AGRESIVNA IGRA.....	16
2.4 OTROŠKA PERCEPCIJA REALNOSTI	17
3. RISANKE	19
3.1 ZNAČILNOSTI RISANK.....	19
3.1.1 ZNAČILNOSTI RISANIH JUNAKOV.....	21
3.2 JAPONSKE RISANKE – ANIMEJI	22
4. RAČUNALNIŠKE IN VIDEOIGRE	24
4.1 NEGATIVNI IN POZITIVNI UČINKI RAČUNALNIŠKIH IGER	27
4.2 ZASVOJENOST KOT POSLEDICA IGRANJA.....	28
4.3 PREDŠOLSKI OTROK IN RAČUNALNIK	29
5. NASILJE NA ZASLONU.....	32
5.1 NASILJE V RISANKAH	32
5.2 NASILJE V IGRICAH	33
5.3 OTROŠKA PERCEPCIJA NASILJA	34
5.3.1 LOČITEV MED RESNIČNIM IN NAMIŠLJENIM NASILJEM.....	34
5.4 ELEMENTI VPLIVA	35
5.5 AGRESIVNOST KOT POSLEDICA PRIKAZANEGA NASILJA.....	36
5.5.1 RAZLIKE V AGRESIVNOSTI GLEDE NA SPOL	39
6. RAZISKAVA AKTIVNOSTI PRI SPREMLJANJU NASILJA NA ZASLONU	41
6.1 METODA.....	42
6.2 POTEK RAZISKAVE.....	43
TABELA 6.2.1: STRUKTURA INTERVJUANCEV.....	46
6.3 OPREDELITEV NASILJA.....	48
6.4 RAZLIKOVANJE MED FIKTIVNIM IN REALNIM NASILJEM	48
6.4.1 RAZLOČEVANJE GLEDE NA PRIMERJAVO Z REALNOSTJO	49

6.4.2 RAZLOČEVANJE GLEDE NA VERJETJE V NADNARAVNO.....	50
6.4.3. RAZLOČEVANJE NASILJA GLEDE NA MEDIJ.....	51
6.4.4 RAZLOČEVANJE GLEDE NA ŽANR IN V POVEZAVI S SMEŠNO – RESNO.....	51
6.5 RAZUMEVANJE NASILJA IN OPRAVIČEVANJE NASILJA	51
6.6. KRITIČNOST DO VIDENE IN IGRANE VSEBINE.....	52
6.7 IGRALNA AKTIVNOST	53
6.7.1 POSNEMANJE.....	53
6.7.2 KOMENTIRANJE.....	56
6.7.3 SMEH	58
7. RAZPRAVA.....	59
8. ZAKLJUČEK	62
9. LITERATURA.....	64
PRILOGE.....	70
PRILOGA A: PROŠNJA STARŠEM ZA SODELOVANJE PREDŠOLSKIH OTROK V RAZISKAVI	70
PRILOGA B: ZASTAVLJENA VPRAŠANJA PRI POGOVORU V SKUPINI IN V POSAMEZNIH INTERVJUJIH	71
PRILOGA C: RISANKE, KI SMO SI JIH OGLEDALI S PREDŠOLSKIMI OTROKI	72
PRILOGA D: IGRICE, KI SMO JIH ZAIGRALI S PREDŠOLSKIMI OTROKI	73

1. UVOD

Množični mediji so dandanes prisotni skorajda vsepovsod – starši so jim dovolili tudi vstop v otroške sobe, zato večina današnjih otrok že od malih nog odrašča v multimedijski – predvsem televizijski in računalniški stvarnosti. Preko televizije se otroci najprej srečajo z risankami, preko računalnika z igrkami.

Odnos med otroki in mediji je prevladujoče definiran v dveh skrajnostih. Tradicionalni pristop trdi, da imajo elektronski mediji edinstveno moč, da izkoriščajo otroško ranljivost in s tem spodkopavajo njihovo individualnost in uničujejo njihovo nedolžnost in preprostost. Drugi pristop pa zagovarja stališče, da otroci niso pasivne žrtve množičnih medijev, ampak so razumljeni kot aktivni, izražajo način medijske izobraženosti in spontano naravno modrost. Nova medijska tehnologija tako oskrbuje otroke z novimi možnostmi za razvoj njihove kreativnosti in samoizpolnitve (Buckingham 2000: 41). Oba pogleda zanemarjata kulturološki, družbeni in izobraževalni pristop.

Splošno znano je, da so risanke tiste, ki jih otroci v predšolskem obdobju najraje spremljajo, v zadnji letih pa jim »konkurenc«^o predstavlja igranje računalniških in videoiger, ki je postalo množična oblika zabave za otroke in odrasle vsepovsod po svetu (Berger 2005: 194). Obe obliki zabave zaradi prisotnosti naraščajočih nasilnih prizorov postajata center kritik, saj mnogi opozarjajo na njune negativne učinke, še posebno na mlajše gledalce in igralce.

Opravljenih je bilo veliko raziskav na temo medijev in pojava nasilja v njih, v povezavi z otroki in predvsem z mladostniki, narejene so bile raziskave o vplivih računalniških in videoiger (predvsem v povezavi z osnovnošolskimi otroki) na agresijo in zasvojenost otrok, pri manjših otrocih o vplivih agresivnih igrak na vedenje otrok, raziskani so bili otroški programi glede na to, koliko nasilja vsebujejo.

Ugotovitev o tem, kako predšolski otroci doživljajo in razumejo nasilje v risankah in igrinah, pa ni veliko.

Moja teza je, da so predšolski otroci aktivni pri sprejemanju vseh risank, računalniških ter videoiger. Slednje bom poskušala dokazati s poglobljenimi intervjuji med otroki in z opazovanjem z neposredno udeležbo. Raziskavo bom opravila v treh različnih vrtcih s pet do šest let starimi otroki ter poskušala podati zaključke, ki bi nam pomagali razumeti otrokovo razumevanje nasilja nasploh, njihovo gledanje na videne nasilne risanke, nasilne igre in vedenje ter vplive po ogledu omenjenih vsebin.

Naloga je razdeljena na teoretični del, kjer sem v prvem poglavju najprej opredelila otrokov razvoj, poseben poudarek sem dala na podpoglavjih: otroška igra in današnjem otroštvu kot medijskem otroštvu, drugo poglavje je namenjeno risankam, tretje poglavje govori o računalniških in videoigrah, izpostavila sem zasvojenost kot posledico igranja iger, četrto poglavje pa opredeljuje nasilje (tako v risankah kot igrinah), elemente vpliva, na koncu pa izpostavim še agresivnost kot posledico videnega nasilja. Drugi del naloge predstavlja empirični del, kjer sem na podlagi zbranih podatkov pridobljenih v okviru raziskave v vrtcih podala ugotovitve.

2. OPREDELITEV ZNAČILNOSTI PREDŠOLSKIH OTROK

V nalogi bom večkrat uporabila besedno zvezo predšolski otroci, zato bom najprej opredelila njen pomen. Pojem predšolski otroci se večinoma nanaša na otroke od rojstva do vstopa v šolo, včasih ima tudi ožji pomen, saj se lahko nanaša le na otroke od tretjega leta do vstopa v šolo, izvzema pa dojenčke in malčke. Še ožji pomen se uporablja v primeru, ko opredeljuje le otroke v zadnjem letu pred šolo (Batistič Zorec 2003: 17). V raziskovalnem delu naloge bom pojem predšolski otroci uporabljala za posebno – ožjo skupino – za pet do šest let stare predšolske otroke.

2.1 SPLOŠNI RAZVOJ PREDŠOLSKIH OTROK

Razvoj otroka, še posebej v predšolskem obdobju, je bistven za njegov nadaljnji razvoj na vseh področjih njegovega življenja, je trdil že psihoanalitik Freud, ki je dejal, da je otrok oče odraslega. S tem je želel povedati, da je prvih pet let v otrokovem razvoju zelo pomembnih, ker se takrat postavljajo temelji človekove osebnostne strukture (Praper 1996).

Poznamo tri glavne vidike otrokovega razvoja: telesni, spoznavni in psihosocialni razvoj, ki se med seboj povezujejo. Na sam razvoj pa vplivajo tudi medosebne razlike¹ – razlike med otroki v značilnostih, vplivih in posledicah razvoja (Papalia in drugi 2003: 8–9).

Z vidika razvojnih značilnosti lahko predšolske otroke razdelimo v dve starostni obdobji:

- od prvega do tretjega leta,
- od tretjega do šestega leta.

¹ Med te razlike spadajo razlike glede na spol, višino, težo, telesno zgradbo in konstitutivne dejavnike (zdravje in energetska raven), razlike v inteligentnosti, osebnih lastnostih in čustvenih odzivih. Pojavljajo se razlike v njihovih življenjskih slogih, okoljih, kjer živijo, v domovih in odnosih, ki jih imajo ter v načinu preživljanja prostega časa.

Če se osredotočim le na značilnosti drugega obdobja, v katerega spadajo pet in šest let stari predšolski otroci, je treba poudariti potrebo po sodelovanju z vrstniki, komunikaciji in močnem čustvenem doživljanju (Krek 1995: 53). Otroci se v tem obdobju pojavljajo kot individuumi tako v družini kot med vrstniki. Zase uporabljajo »jaz« in »sem«. Občutek za realnost in samokontrola se izboljšata. Otrok tako postane majhen odrasli, z dobro diferencirano, a hkrati tudi povezano in utrjeno psihično strukturo (Praper 1996: 131).

Duševni razvoj predšolskih otrok lahko razdelimo v štiri dobe.² Pet let stari otroci spadajo v dobo zgodnjega otroštva, za katero je značilen hiter psihofizičen razvoj, veliko povečanje igralne dejavnosti, ekspanzija razvoja simbolnih funkcij in domišljije. Pomemben je živčni sistem otroka, ki se ravno v zgodnjem otroštvu, do otrokovega šestega leta razvija zelo hitro (Toličič in Smiljanič 1979: 38–39, 62; Zupančič 2004: 11).

Pri opredelitvi značilnosti predšolskih otrok bi izpostavila Piagetovo teorijo spoznavnega (kognitivnega) razvoja, kot eno temeljnih teorij, ki razlagajo razvoj mišljenja otrok. Na podlagi opazovanj in spraševanja otrok je Piaget hotel odkriti, kako otroci razmišljajo, kako razumejo svet, pri kateri starosti razumejo različne koncepte in kako konstruirajo svoje znanje (Piaget v Marjanovič Umek in Zupančič 2004: 40; Papalia in drugi 2003: 28–29). Otroke je obravnaval organizmično, kot aktivna, razvijajoča bitja z lastnimi notranjimi impulzi in razvojnimi vzorci. »Menil je, da je spoznavni razvoj rezultat otrokovega prizadevanja, da bi razumel svet in nanj vplival« (Papalia in drugi 2003: 28–29).

Kognitivni razvoj se po Piagetovem mnenju začne s prirojeno sposobnostjo prilagajanja okolju, s tem ko se otroci srečujejo z novimi izkušnjami, preoblikujejo

² Ostale dobe so: prenatalna, dobo novorojenčka in dobo dojenčka (prvo leto življenja).

pogled na svet in se po njem ravnaajo. Razdelil ga je v štiri stopnje.³ V nadaljevanju se bom opredelila le na značilnosti druge – predoperativne stopnje (od drugega do sedmega leta), v katero spadajo pet in šest let stari predšolski otroci (Papalia in drugi 2003: 26, 29). Otroci v tem obdobju razvijejo reprezentacijske sisteme in uporabljajo simbole za predstavljanje ljudi, krajev in dogodkov. Simbolno mišljenje se kaže v odloženem posnemanju, v vse pogostejši simbolni igri, v likovnem izražanju, kjer imajo narisani simboli določen pomen, ter v rabi govora (Marjanovič Umek 2004: 291; Papalia in drugi 2003: 26).

Da bi bolje spoznali način razmišljanja predšolskih otrok, Piaget podaja omejitve predoperativnega mišljenja. Za egocentrizem je značilna usmerjenost otrok le na svoje zaznavanje in mišljenje, kar pomeni, da otroci v zgodnjem otroštvu niso zmožni razlikovati svoje perspektive (svoje dejavnosti, zaznavanja, doživljanja in mišljenja) od perspektive drugih, saj verjamejo, da vsi mislijo, zaznavajo in čutijo kot oni. Naslednja lastnost otrokovega mišljenja je nezmožnost razlikovanja med subjektivnim in objektivnim, ki je prepoznavna v nekaterih specifičnih oblikah razumevanja sveta, kot sta animizem in artificializem (Marjanovič Umek 2004: 291, 293, Papalia in drugi 2003: 231). »Animizem je značilnost mišljenja v zgodnjem otroštvu, ko otrok značilnosti živega pripisuje neživim stvarem in predmetom. Artificializem je način mišljenja, pri katerem otrok razlaga, kot da so različni naravni pojavi rezultat človekove dejavnosti (verjame, da naravne dogodke povzročajo človek)« (Marjanovič Umek 2004: 293). Ena glavnih značilnosti predoperativnega mišljenja je centracija,⁴ po kateri se otroci osredotočijo na en vidik situacije in zanemarijo druge, ter tako pridejo do nelogičnih sklepov, ker se ne znajo decentritati – misliti na več vidikov situacije hkrati. Piaget je ugotovil, da predšolski otroci do določene mere dojemajo povezavo med dejanji in posledicami, kljub temu pa še ne

³ Ostale stopnje so: senzomotorna (od rojstva do drugega leta), konkretno operativna (od sedmega do enajstega leta) in stopnja formalnih operacij (od enajstega leta skozi odraslost).

⁴ Centracija omeji razmišljanje otrok tako o fizičnih kot socialnih odnosih.

zmorejo logično sklepati o vzroku in posledici. Pomembna načina izražanja v zgodnjem otroštvu sta jezik in domišljajska igra (Papalia in drugi 2003).

Piagetovo teorijo pogosto upravičeno kritizirajo in ji očitajo določene pomanjkljivosti: da njegova teorija ne razlaga, kako socialni dejavniki v okolju vplivajo na razvoj mišljenja, da upošteva le odnos posameznika do fizičnega okolja, spregleda pa specifičnost odnosa do družbenega okolja oziroma socialne interakcije (Batistič-Zorec 2003: 76). Toda kljub pomanjkljivostim še vedno velja za uporabno razlago otrokovega mišljenja.

2.2 DANAŠNJE OTROŠTVO KOT MEDIJSKO OTROŠTVO

Otroštvo lahko pojmuje kot skupek eksplicitnih in implicitnih predpostavk o naravi otroka⁵ in viziji njegovega razvoja, kar se kaže skozi načine ravnanj z njimi in v skrbi odraslih zanje (Batistič Zorec 2003: 27). Otroštvo predstavlja posebno stopnjo v življenju in je kot tako del strukture družbe, kot socialna konstrukcija pa je povezano s prostorom, časom, kulturo, razlikuje pa se glede na socialnoekonomske pogoje.

Šele v 20. stoletju je prevladalo splošno mnenje, da je otroštvo edinstveno in posebno obdobje. Če so do takrat bili otroci predvsem ekonomska dobrina staršev, so jih takrat 'preimenovali' in postali so naša skupna prihodnost (Hart v Batistič Zorec 2000: 48).

Medijski svet ponuja otrokom nekaj, kar jim je v njihovem življenju komaj dosegljivo, mnogo iz tega sveta pa kljub vsemu predstavlja merilo za lastno vedenje, zunanje nastopanje in za mišljenje. »Otroci so zato že zelo zgodaj povezani z mediji« (Aufenanger v Novak 1998: 10–11).

⁵ Otrok ima potencialne, je edinstven in kompleksen posameznik, da soustvarja kulturo, znanje in lastno identiteto, pravijo Dahlberg, Moss in Pence v Batistič Zorec (2000: 54).

Otroška življenja in pomen, ki smo ga pripisovali otroštvu, se je v zadnjih treh desetletjih bistveno spremenil, a Buckingham (2000: 62) trdi, da se je vendarle otroštvo spremenilo v veliko manj dramatičnih in veliko bolj nasprotnih in protislovnih smereh, kot pa nekateri menijo. Govori o treh bistvenih področjih, ki so se po njegovem mnenju spremenile: o mestu otroka v družini, otrokove izkušnje v izobraževanju in zaposlitvi, otrokova poraba prostega časa. Življenja otrok so postala hkrati bolj institucionalizirana in zasebna, manj trdna, stabilna in varna, kot so bila trideset let nazaj. Meje med odraslimi in otroki so bile spodkopane na nekaterih področjih, a krepko ojačane in razširjene na drugih področjih. Otroci so postali politično in ekonomsko emancipiranejši, hkrati pa so bili podvrženi naraščajočemu nadzoru in kontroli s strani odraslih (Buckingham 2000: 78–79).

Da potrdim trditev, da je današnje otroštvo vse bolj medijsko, se bom oprla na rezultate opravljenih raziskav v ameriških družinah, z otroki starimi do dveh let, pri katerih opažamo medijsko obnašanje. Dojenčki že v prvih šestih mesecih kažejo zanimanje za dogajanje na ekranu, s tem da ali dvigajo glavico med ležanjem v smeri televizijskega ekrana oziroma pri hranjenju pogledujejo na vključeni aparat. Ciljno usmerjen pogled na televizor pa že nakazuje dokaz za domnevno zanimiv objekt. Okrog enega leta postaja zanimanje otrok za televizijo vse večje. Pozornost je v večini primerov kratkotrajna, večja je pri oglasih in pri oddajah, kot je Sezamova ulica. V obdobju od enega do poldruega leta se snujejo že prve individualne priljubljenosti, saj otroci prepoznajo začetno melodijo Sezamove ulice in se takoj umaknejo od svoje aktivnosti ter pridejo pred televizor. V teh letih otroci že razvijejo priljubljenost za določene programe, predmete in like iz televizijskega sveta pa lahko ponovno prepoznajo tudi v drugih medijih. Pri dveh letih televizija pri mnogih otrocih že postane del njihovega življenja, pozornost do medijev pa postaja vedno intenzivnejša in daljša, otroci počasi dobijo občutek za čas, kdaj je na sporedu njihova priljubljena oddaja, tudi že opozorijo, da je čas za gledanje določenega programa. Nadaljnji fenomen se kaže v tem, da otroci vse pogosteje sami sedijo pred ekranom (Aufenanger v Novak 1998: 11).

2.3 OTROŠKA IGRA

Otroška igra⁶ predstavlja najmanjšim otrokom glavno dejavnost, saj je neprecenljivega pomena za njihov intelektualni, čustveni in socialni razvoj. Nudi jim zadovoljstvo ob igranju, ob odkrivanju zmožnosti in dokazovanju sposobnosti. Otroci tako lahko vedno igrajo nekaj novega, nekaj nepredvidljivega, kar jih izzove, da igrajo naprej. Igre nimajo časovne omejitve, predstavljajo izziv za razmišljanje, simulator za njegov začetek (Danilović 1986: 6; Bergant 1983: 153). Skozi igro otroci spodbujajo čutila, se učijo uporabljati mišice, usklajujejo vid z gibi, pridobivajo nadzor nad svojim telesom in spretnosti, se soočajo z neprijetnimi čustvi, s pretvarjanjem preizkušajo vloge, dojemajo stališča drugih, izkusijo veselje ob ustvarjanju in postanejo spretnejši v govoru (Bodrova in drugi v Papalia in drugi 2003: 265).

»Svet otrokove igre je čisto njegov svet« (Leach 2004: 519). Zato so za srečno in zdravo otroštvo otrokom še kako pomembne igre in igrače – pomenijo jim življenje (Bergant 1983: 53).

Toličič je razdelal klasifikacijo otroške igre v štiri skupine,⁷ od katerih bi izpostavila le dojemalno igro (saj v otrokovi igri danes prevladuje), ki vključuje posnemanje, opazovanje, poslušanje in branje (Marjanovič Umek in Zupančič 2004: 33). Večina današnjih otrok se igra tako, da posnema to, kar vidi na televiziji – risanke in liki, ki nastopajo v njih so podprti s tržno agresivnostjo. »Otroška igra ni več notranje usmerjena in originalno ustvarjena, ampak jo oblikujejo množični mediji in prodajni interesi« (Erjavec in Volčič 1999: 35). Tu se pojavlja skrb glede družbenih vrednot, ki se jih prenese na mlajše otroke skozi posnemanje novih super junakov (Gunter in Harrison 1997: 144).

⁶ Igra kot organizirana oblika zabave je stara že več kot 4000 let. Od takrat dalje je prisotna v naših življenjih, jih dela lažje, lepše, zabavne in hkrati zapolni naš prosti čas (Danilović 1986: 12).

⁷ Poznamo še funkcijsko igro, ki zajema prijemanje, otipanje, metanje, tek, vzpenjanje, domišljjsko igro, ki vključuje simbolne dejavnosti, vključno z igro in ustvarjalno igro, ki obsega pisanje, risanje, oblikovanje, pripovedovanje, gradnjo.

Otrokova igra odseva, kako dobro znajo otroci posnemati videno nasilje in ga vključiti v igranje, zato ne gre pri tem brez igranja s puškami, uprizarjanja vojn. To, da se otroci (predvsem fantje) v določenem obdobju igrajo na takšen način, je povsem normalno. Da se v igri organizirajo, da niso le domišljjski vojaki, je oblika socialne igre. Lahko smo še kako proti nasilju, otrokom (predvsem dečkom) se ne more preprečiti, da ne bi palice uporabili za puško. Orožje, ki predstavlja posnetek pravega, tako otroke spodbuja k bolj nasilnejši igri, kot če si s pomočjo domišljije, na primer iz kock ali s pomočjo prstov bojne pripomočke naredijo sami. Dejstvo, da ima otrok med igračami orožje, poveča količino in silovitost nasilne igre. Penelope Leach (2004: 519) trdi, da pri teh letih, ko se otrok igra takšne igre in reče »bang bang, mrtev si,« to ne pomeni nič več ali manj kot »ti loviš«. Zato po mnenju Wegener-Spöhringa (Fekonja 2006: 106) ni smiselno prepovedovati vojnih igrač ali iger z nasilno vsebino.

2.3.1 AGRESIVNA IGRA

Ravno nasilje pri posnemanju in izbor vrste igrač pri tem igro naredi agresivno, vendar pa je potrebno in pomembno razlikovanje med resničnim agresivnim vedenjem, ki se odvija na ravni realnosti ter vedenjem, ki ostaja na ravni pretvarjanja (Fekonja 2006: 105). Wegener-Spöhring (v Fekonja 2006:105) meni, da vrsto agresije, ki je vezana na igro, spremljajo pozitivna čustva, pomembna pa je menjava vlog poraženca in zmagovalca ali žrtve in napadalca. Agresivna igra tako vključuje namišljeno bojevanje, namišljeno agresivnost in igre prerivanja, v njej pa otroci uporabljajo agresivne in vojaške igrače⁸ ter igrače, ki so zaznavno podobne orožju. Torej, ko se v otroški igri pojavijo namišljene bitke, ali otroci uporabijo vojaške igrače, igro opredelimo kot igranje vojne⁹ (Goldstein v Fekonja 2006: 106). Vojaške igrače (kot je potrdilo več kot 20 raziskav) zvišujejo pogostost in trajanje agresivne igre, a po drugi strani drugi avtorji trdijo, da ni dokazov, da bi vplivale na pojav

⁸ Mednje lahko umestimo tudi lego kocke, iz katerih je zgrajena pištola ali palico, ki predstavlja meč.

⁹ Otroci razumejo vojno kot realnost, se je zavedajo in bojijo. Zato ta realnost nima ničesar skupnega z njihovo igro (Goldstein v Fekonja 2006: 92).

agresivnega vedenja – na namero, da bi otrok nekoga poškodoval. Vojaške igrače vplivajo na takojšnje zvišanje otrokovega agresivnega vedenja, a se agresija povrne na prvotno raven, ko otroci odložijo igrače (Goldstein v Fekonja 2006: 106).

Otroci se zabavajo med igranjem z domišljajskimi liki, ki niso resnični, ki se bojujejo med seboj. »Takšno bojevanje nima nobene povezave z realnostjo in ne vsebuje neposredne agresije. Otroci sami se zavedajo oddaljenosti igre od realnosti. Otroci in odrasli vidijo agresivno igro različno, otroci pa pri tem jasneje ločijo med namišljeno in resnično agresijo« (Goldstein v Fekonja 2006: 92).

2.4 OTROŠKA PERCEPCIJA REALNOSTI

»Otrokovo razumevanje socialnega sveta sega širše kot zaznavno razumevanje« (Marjanovič Umek 2004: 304).

Da bi razumeli, kako si otroci predstavljajo realnost oziroma svet okoli sebe, je potrebno opredeliti razliko v mišljenju predšolskih otrok v povezavi z odraslimi, kjer razlike niso le količinske, ampak so tudi kakovostne – nanašajo se na kaj, koliko, kako hitro in kako. Mišljenje otroka lahko opišemo kot animistično, egocentrično, ireverzibilno in omejeno na konkretne predmete. Pri njih zaznava prevladuje nad logiko, niso sposobni premišljevat s pomočjo abstraktnih pojmov, pri sklepanju se opirajo na konkretne predmete in tako sklep naredijo glede na to, kar vidijo, ne pa glede na to, kar o pojavu vedo (Piaget in Labinowicz v Svetina 2003: 60). Nekateri avtorji tako ugotavljajo, da otroci od četrtega ali petega leta starosti svet okrog sebe razumejo tako, da stvari razdelijo v dve veliki skupini: na gibajoče (tu si razlagajo vse dogodke v zvezi z ljudmi, živalmi in nekaterimi naravnimi pojavi) in negibajoče stvari (tu pa vse dogodke z zvezi z neživimi predmeti in rastlinami). Obnašanje ljudi in živali skladno s teorijo o živih stvareh pojasnjujejo s pomočjo socialnih in motivacijskih dejavnikov, obnašanje negibajočih predmetov pa s pomočjo mehaničnih vzročno-posledičnih odnosov. Od četrtega leta starosti naprej pa pride do

postopne pojmovne reorganizacije otrokovih izkušenj s fizičnim in socialnim okoljem, saj otrok počasi spoznava, da z delitvijo svojega okolja na gibajoče in negibajoče predmete nekaterih vprašanj ne more pojasniti, zato postopoma začne uporabljati tri temeljne kategorije o svetu: naivno fiziko, s katero si pojasnjuje vse dogodke v neživem svetu, naivno biologijo ter naivno psihologijo, s katero si pojasnjuje vedenje ljudi (Carey v Svetina 2003: 61).

Meja pri otrocih med objektivnimi predmeti in subjektivnimi psihološkimi fenomeni (kot so zaznavanje, volja, misli, čustva) ni tako prehodna kot pri odraslih, zato predšolski otroci domišljijo v določeni meri lahko zamenjujejo z realnostjo. Živali s človeškimi lastnostmi, dobre vile, zmaji ali poljubi, ki preklicujejo zle uroke, pri predšolskih otrocih niso predvsem prispodobe, ampak na poseben način tudi del realnega sveta (Svetina 2003: 64).

Razumevanje razvojnih značilnosti predšolskih otrok je bistvenega pomena, da razumemo, na kakšen način otroci razumejo nasilje na zaslonu. Odločila sem se, da preverim njihovo razumevanje nasilja v risankah in v računalniških ter videoigrah, zato bom v nadaljnjih poglavjih posebej opredelila značilnosti omenjenih žanrov.

3. RISANKE

Risani film ali risanka je najbolj razširjena vrsta animiranega filma, ki temelji na postopnem snemanju (animaciji¹⁰) posameznih gibov narisanih likov, pri projekciji pa nastane vtis povezanega gibanja. Nastala je na dva načina:¹¹ z risanjem likov in njihovih gibov neposredno na filmski trak in z risanjem posameznih faz gibanja na papir, od koder so bile posnete na filmski trak. Risanka se je razvila zlasti v ZDA, opirajoč se na strip (Kavčič in Vardlovec 1999: 519).

V nadaljevanju bom večkrat uporabila besede: risanka, risani film ali animirani film (večina avtorjev pojme obravnava enakovredno), zato bom pojasnila razliko in razmerje med omenjenimi pojmi. Danes se večinoma uporablja izraz risanka, ki pa ne vključuje drugih tehnik kot risbe, zato je izraz animirani film kot nadpomenka risanki primernejši, saj združuje vsakršno tehnologijo oživljanja neživega, bodisi risano, kolažno, lutkovno tehniko na klasičen filmski trak ali danes zelo priljubljeno digitalno tehnologijo (Filmska animacija 2006).

3.1 ZNAČILNOSTI RISANK

Naj navedem nekaj splošnih značilnosti risank. Po mnenju Harta (2001) je v risankah vse elastično in raztegljivo. Obrazi risanih junakov imajo močno poudarjene ličnice, saj bi drugače bili videti pusti in čudni, oči (očesna mimika) so tisti del telesa, ki ima pomembno vlogo pri izražanju čustev in razpoloženj oseb. Telesa junakov predstavljajo poenostavljene različice človeških teles. Posebna značilnost risank je tudi, da ima večina risanih junakov v kratkih risankah, kot sta na primer Tom in Jerry,

¹⁰ Je filmska tehnika oživljanja narisanih likov ali negibnih predmetov. Beseda prihaja iz latinskega izraza *animare*, ki pomeni oživeti, vdihniti življenje. To je naloga animatorja – ustvarjalca, ki lahko animira vse, kar lahko premikamo pred ali za kamero, na primer škatlico vžigalic, kamen v naravi, sličico, avtomobil na cesti, lutko iz cunj ali iz kolaž papirja, človeka ... Premik predmeta ustvarimo zato, da bi v poznejši reprodukciji dobili nerealen premik. Pri tem moramo ustvariti predmet kot kretnjo, saj pri animiranju sličice ali risbe nimamo določenega predmeta, ki ga lahko premikamo, in tako dobimo risanko (Munitič in Kovačič 1976: 11).

¹¹ Prvi način je leta 1892 vpeljal francoski izumitelj praksinoskopa Emile Reynaud, začetnik drugega načina, ki je postal prevladujoč pa je James S. Blackton.

le tri prste in palec, medtem ko imajo polrealističnimi junaki, ki jih srečamo v popularnih risanih filmih Walta Disneya, vseh pet prstov na rokah. V risankah igrajo pomembnejšo vlogo živali kot ljudje, so popularnejše, njihove vloge pa so različne, kajti še tako krvoločne zveri so lahko videti prijazne, dobrosrčne, nežne (Hart 2001).

Animirani filmi so doživeli razcvet z Walt Disneyem, ki je bil dolga leta vodilni avtor risanega filma, njegovi animirani filmi so hoteli izrabiti vse elemente igranega filma in posnemati življenje v resničnosti, saj so naslikanemu junaku dajali podobo resničnih oseb, postavili so jih v okolje, ki je dajalo videz naravnega, tudi živalske podobe so se gibale in obnašale kot ljudje (Borčič 1987: 20).

Artz (2002) trdi, da kljub temu, da Disneyeve animacije ostajajo naivne, otroške in celo otročje, niso imaginarne zgodbe, ki jih otroci potrebujejo in niso družbeno napredne. Teme, ki sestavljajo zgodbe in vsebino Disneyevih animiranih filmov, po Artzovem mnenju promovirajo za Disney in za kapitalistično družbo uporabne vrednote, ki so v nasprotju z demokratičnimi skupnostmi, medtem ko njegovi animirani produkti prenašajo vrednote razredne delitve in protidružbene hiperindividualnosti. Disney v svojih risankah po mnenju Artza (2002) uporablja štiri ideološke teme: uveljavljanje hierarhične ureditve družbe, podpiranje nasilja in moči elite, promocijo pretiranega individualizma na račun družbe in rušenje demokratične ureditve. Giroux (1999) je zraven omenjenih vrednot opozoril še na mačistično prikazovanje moških, na problematično prikazovanje vloge ženske v družbi (kakšna ženka oziroma dekle je lepo), na vlogo in rasistično prikazovanje temnopoltih ljudi, na izkrivljanje zgodovine in na propagando potrošnje.

Poleg Disneya bom omenila še nekaj drugih pomembnejših ustvarjalcev: Jim Henson (lutke) in Don Bluth (samostojni ustvarjalec), Hajao Miyazaki (največji japonski režiser in animator), najbolj uspešne hiše tega posla pa so poleg Disneya še DreamWorks, 20TH Century Fox, Warner Bros. In Sony ter Pixar. Zadnji je zaslužen

za pomembna odkritja¹² v uporabi računalniške animacije pri snemanju filmov (Valetič in Šetina 2002: 8, 31). Zadnje čase je popularna risanka Shrek (hiše DreamWorks), ki mu mnogi zamerijo, da se v samem risanem filmu nekoliko ponorčuje iz Disneyevih junakov.

3.1.1 ZNAČILNOSTI RISANIH JUNAKOV

Risane junake Hart (2001) deli na navadne oziroma tradicionalne in na realistične. Na otroškem programu Cartoon Network je kar nekaj risank, kjer nastopajo junaki, ki v veliki meri po značilnostih odstopajo od navadnih, tradicionalnih junakov, saj so smešni, čudni, grdi, nekateri celo odvratni, a so te risanke vseeno zabavne in zelo priljubljene med otroki. Vizualno zahtevnejši za gledalce so na drugi strani robati risani junaki, saj lahko postanejo celo utrujajoči in hkrati zopni, ko neprenehoma silijo iz okvirja risanega sveta, na katerega smo, kot ljubitelji in navdušenci klasičnih risank, navajeni. Zaradi določenih izrazitih lastnosti (pogosti sta nor in zbadljiv) privlačijo manjši krog gledalcev kot klasični risani junaki, kljub temu, da so zelo zanimivi. Obstajajo tudi do skrajnosti ostri in robati,¹³ ki kljub temu žanjejo velikansko popularnost po svetu (Hart 2001: 132–134). Risani svet je s pojavom robatih junakov doživel korenite spremembe, ker so risani junaki dobili lastnosti, ki jih otroške risanke do takrat skorajda niso poznale, hkrati so se pojavile nove vrednote, surov črni humor je postal sprejemljiv celo za mlajše otroke, neotesanost in slab okus sta naenkrat postala moderna. Za te risanke je značilno, da mora biti risani junak čimbolj grobega videza a hkrati stiliziran, saj je v nasprotnem primeru njegov videz žaljiv, odbijajoč. Zaradi stalnih prehodov iz ene skrajnosti v drugo, se taki junaki pri gledalcih večinoma dobro odnesejo, kajti v trenutku se lahko iz nenaravno zlobnega otročaja spremenijo v prikupnega, popolnoma nedolžnega otročička. Pomembno pri tem slogu je, da risani junaki v sebi združujejo otroško nedolžnost, ki deluje kot protiutež slabim lastnostim, simbolično pa je izražena preko navihanih

¹² Razvili so Marionette – to je program za modeliranje, animiranje in osvetljevanje, Ringmaster – produkcijski upravni sistem za razporejanje, koordiniranje in sledenje računalniško animiranega projekta ter RenderMan- program za upodabljanje fotorealističnih podob visoke kvalitete.

¹³ Kot primer bi lahko navedla Simpsonove.

otrok ali prijaznih živalic. Zgodbice tako velikokrat poleg zabave ponudijo tudi poučen nauk, zato v sebi skrivajo več kot podivjane risane junake in z obešenjaškim humorjem natrpano plehko zgodbo (Hart 2001: 138–139).

3.2 JAPONSKE RISANKE – ANIMEJI

Tu sem vključila posebno poglavje o animejih, zaradi njihove vse večje popularnosti in razširjenosti v današnjem svetu risank, pa tudi zaradi vidnejših razlik¹⁴ v primerjavi z ameriškimi risankami. Glede na številčnost¹⁵ animejev, ki jih vsako leto izdelajo na Japonskem, lahko rečemo, da nobena druga dežela nima tako razvite animacijske kulture (Valetič in Šetina 2002: 45).

Beseda anime¹⁶ v japonskem jeziku pomeni vse risanke, tako zahodne, kot tiste narejene na Japonskem ali drugod v Aziji, a bom v nadaljevanju uporabljala besedo animeji samo za označbo japonskih risank (Dragon 2006). V veliki meri animeji temeljijo na mangah (japonskih stripih), za katere je značilen širok spekter uporabljenih žanrov in značilen slog pisanja. Pri animejih gre za izjemno učinkovito vizualizacijo zgodbe, v katerem se nahaja poseben svet estetike, vse kar si človek zamisli, je mogoče, zlahka prodajajo tudi sanje, ki pa niso značilne za vsak anime. Fantazijski svet nastopa le v določenih žanrih. Svojim gledalcem ponudijo vstop v

¹⁴ Največja razlika se kaže v neomejenih možnostih, ki se jih animeji ne bojijo raziskati¹⁴ (Valetič in Šetina 2002: 46). Ameriška animacija je postala sinonim za pobeg iz stvarnosti, namenjena predvsem otroškemu občinstvu, japonska animacija ni namenjena le pretežno otroškemu, temveč tudi odraslemu občinstvu. Američani so šele konec osemdesetih s Simpsoni »odkrili« risanke za odrasle, Japonci so to počeli že desetletja prej. Ameriška animacija je sestavljena iz več epizod, glavni junaki pridejo v naslednjo epizodo nepoškodovani zaradi dogodkov v prejšnji epizodi, zato lahko gledalci spremljajo epizode brez vrstnega reda pa se ne bodo izgubili. V njih se kaže vpliv krščanske religije, kjer obstaja le dobro in zlo, junaki se delijo na dobre in slabe – linija med tema dvema svetovoma nikoli ne pojenja, saj obstaja le ena resnica in ena pravilna rešitev problema. Japonska animacija pa ima svoje korenine v skupni japonski religiji Shinto – neorganizirani religiji, kjer ni enega boga, temveč ta vsebuje več zgodb nenavadnih in posebnih ljudi in stvari, ki so oboževane kot božanstva. Tu ni črte med dobrim in slabim, junaki pogosto menjajo eno stran za drugo, nekateri junaki so lahko oboje – dobri in slabi, nekateri niso ne eno ne drugo (Gillespie 1998).

¹⁵ Japonci vsako leto spravijo v kino od deset do dvajset celovečernih risank, medtem ko se na ameriških platnih odvrti v povprečju od štiri do šest animiranih filmov.

¹⁶ Je okrajšava besede animation.

svet domišljije, hkrati pa jih nudijo tudi vzpodbudo za reševanje vsakdanjih zadreg in težav (Dragon 2006). Večina animejev izpolnjuje pogoje, da naj bi risanke vzpodbujale otrokovo domišljijo, a hkrati vsebovale tudi originalnosti, svet naj bi bil realen in razumljiv. Za animeje, ki so namenjeni mlajšim, je značilno, da v veliki meri temeljijo na vsakodnevnem delovnem okolju, ki vključuje družino in šolo, pri tem pa vsebujejo nenavadne elemente (magijo, športne tehnike, robote ...). Gre za razširitev nekega realnega sveta z domišljijскими elementi, ki lahko odvrčajo pozornost od vsakodnevnih težav, vendar jih še pogosteje poudarjajo (Dragon 2005). V njih ni ultimativnih herojev oziroma likov, ki ne potrebujejo pomoči. V središču pozornosti nastopajo manjše skupine ljudi, ki se borijo za nek končni cilj, če pa vendarle gre za kakega osrednjega junaka, pa ima ta kljub vsemu vedno oporo pri ostalih, ki so mu pripravljene pomagati. Junaki imajo poleg fizične moči še psihološko dimenzijo in težave s svojo nepopolnostjo (Dragon 2006).

Japonci imajo do vzgoje otrok bolj neposreden pristop, zato so spolnost, nasilje in smrt teme, ki se jih otrokom ne prikriva. Animeji so na Japonskem hitro postali tudi učno sredstvo. Prefinjeno animeji predstavljajo japonsko kulturo in kodeks vedenja, ki se v marsičem razlikuje od tistega, kar so vajeni evropski otroci (Dragon 2005).

4. RAČUNALNIŠKE IN VIDEOIGRE

Za igre uporabljamo različne nazive: televizijske, elektronske, računalniške in videoigre. Vse bi lahko združili pod pojem videoigre ali video-računalniške ali samo računalniške igre. Te igre se ne morejo uporabljati brez video in računalniške tehnike. Razlike med njimi (predvsem med računalniškimi in videoigrami) se pojavijo glede na to, kje nastanejo in prek kakšne tehnologije se igrajo (Danilović 1986: 13–14).

Američana Nolana Bushnella¹⁷ štejemo za očeta videoiger. Leta 1971 je razvil prototip videoigre Računalniško vesolje, ki ponazarja boj med letečim krožnikom in vesoljsko ladjo in je v primerjavi z današnjimi dodelanimi igrami bila skrajno preprosta. Kasneje je ustvaril še dve klasični igri: video tenis in Zid (Curran in Curnow 1985: 14).

Videoigre so se najprej igralle v bifejih in igralnicah, šele pozneje so razvili tudi njihove hišne izvedbe. Podjetje Magnavo je leta 1972 sestavilo prvo televizijsko igro, podjetje Atari pa je leta 1975 proizvedlo novo inačico teniške igre, imenovano Pong. Televizijske igre so se v poznih sedemdesetih že zelo razširile, na trgu je bilo veliko modelov tv-iger-majhnih računalnikov, na katere je bilo možno igrati le igre, za katere so bili programirani. S tem, ko so televizijske igre začele posnemati igre iz igralnic, so se slednje preusmerile v arkadne igre. Igra Osvajalci iz vesolja predstavlja enega večjih uspehov, sledile so ji podobne igre: Branilec, Galaktik, Asteroidi, Možic in v »trenutku« preplavile svet. Nekaj let pozneje so začele nastajati računalniške igre, ki jih po kvaliteti lahko primerjamo s prvimi arkadnimi igrami. Osvajalci iz vesolja so hitro zavzeli vse igralnice po svetu, na tržišču je bilo na voljo vedno več iger. Poleg televizijskih so postale aktualne žepne izvedenke prvih videoiger, ki so imele vgrajen lasten zaslon, a so zmogle le eno igro. Leto 1994 še nasilje kot trend ni bilo prisotno v videoigrah, saj je videoigra Myst (verjetno najbolj posebna videoigra,

¹⁷ Znan je tudi kot ustanovitelj družbe Atari – eno največjih proizvajalk video iger.

ki je bila kdaj koli proizvedena) postala najbolj prodajana. V letu 2003 so videoigre že predstavljale 10-milijardno industrijo (Curran in Curnow 1985: 14–15).

Tematika računalniških igrice je zelo pestra, saj so v njih zastopana skoraj vsa področja zabave, ki jo ponujajo zabaviščni parki in mediji. Med igrice lahko najdete elektronske različice priljubljenih televizijskih kvizov, križank, iger na srečo, borilne igre v slogu kung-fu filmov, detektivsko-pustolovske igre in znanstveno fantastiko. Številne igre tako vsebujejo več žanrov, zato je njihova razvrstitev v predalčke pogosto težka (Zorman 1997: 149).

Računalniške igrice po vsebini Zorman (1997: 149–151) deli v več kategorij:

1. **Akcijske/arkadne igre** so najbolj poznane in prodajane, ki od igralca zahtevajo hitro razmišljanje in dobre reflekse. Nadalje jih lahko razdelimo v tri velike podskupine:
 - bojne, pretepaške igrice, ki vključujejo streljanje,
 - igrice na različnih ploščadih,
 - igrice, ki od igralca zahtevajo spretnost in natančnost.
2. **Pustolovske igre**¹⁸ so bolj kompleksne, trajajo dlje časa kot akcijske, igralec je vključen v dogajanje, ki se razteza na več epizod, temeljijo na scenarijih, ki so podobni filmskim, zelo pomembna je interaktivna komponenta.
3. **Besedne in številne igre** – tu je bistvo spretno obračanje črk in števil. Obstajajo elektronske različice križank, rebusov, uganjanje besed, nekatere pa omogočajo tudi izdelavo novih zank in ugank.
4. **Detektivske igre** so idealne za občudovalce velikih detektivov, saj se tu igralec mora vživeti v vlogo zasebnega preiskovalca, vohuna ali kakega drugega vohljača in razvozlati skrivnost (umor, veliko tatvino ali vohunsko dejanje). Igralcu so v pomoč ali mu predstavljajo oviro prave in lažne sledi, ki ga lahko privedejo ali

¹⁸ Običajno se vrtijo okoli iskanja ugrabljenih oseb ali izgubljenega zaklada v razburljivih, ponavadi v zgodovinsko ali fantazijsko obarvanih svetovih. Igralec pri razburljivem iskanju zbira sledi, rešuje uganke in se preganja po skrivnostnih labirintih.

speljejo proč od pravega krivca. Po zgradbi ta vrsta iger spominja na pustolovske igre.

5. **Simulacijske igre**¹⁹ so pri otrocih zelo priljubljene. Predstavljajo ene od zahtevnejših vrst iger, kjer je bistvo kakovostne stimulacije tako zvesto posnemanje stvarnosti, da ima igralec pri spremljanju slike na zaslonu občutek prostora. Na trgu obstaja veliko teh iger, veliko izmed njih jih vsebuje primesi akcije (na primer simulacija letenja z bojnim helikopterjem v vojnih razmerah), spet druge imajo zgodovinsko osnovo, od igralca pa zahtevajo dobre strateške sposobnosti (na primer simulacija zgodovinskih bitk), tretje so bolj športno naravnane (na primer simulacija vožnje z dirkalnim avtomobilom), za četrte pa potrebujete vodstvene in načrtovalske sposobnosti (na primer vodenje kmetije).
6. **Igre s kartami in tradicionalne igre (miselne igre)** temeljijo na intelektualnem naporu igralca. Praktično vse igre s kartami in tradicionalne družabne igre imajo svojo elektronsko ustreznico, na primer: dama, šah, potapljanje ladjic, ... Obstajajo zelo preproste igre, za katere ni treba biti genij, da ugotovite nasprotnikovo strategijo, in bolj kakovostne in zahtevnejše igre, ki od igralca zahtevajo pravo mojstrovino. Tudi tetris bolj uvrščajo med miselne kot akcijske igre, ker ne vsebuje nasilja.
7. **Izobraževalne igre** združujejo »prijetno s koristnim«. Njihov prvotni namen je zabavati, šele nato poučevati.
8. **Strateške igre** imajo zelo pestre teme, saj kot igralec lahko preizkusite svoje strateške sposobnosti na športnih, diplomatskih področjih, na bojnih poljih ...

Igre imajo že nekaj časa posebne oznake glede na vsebino – pomenijo za koga so primerne (do kolikšne starosti) in kakšno količino nasilja vsebujejo.

¹⁹ Eden najbolj znanih primerov simulacijske igrice je simulator letenja, kjer igralec zavzame sedež pilota in se tako mora spopasti s težavami pri vzletanju, letenju in pristajanju.

4.1 NEGATIVNI IN POZITIVNI UČINKI RAČUNALNIŠKIH IGER

Fekonja (2006: 107) navaja, da računalniške in videoigre zaradi svojih značilnosti pozitivno vplivajo na tri področja otrokovega življenja:

- Na socialnost, saj predstavljajo način preživljanja prostega časa, ki bi ga otrok drugače preživel ob kaki drugi aktivnosti. Pogosto igranje računalniških iger po ugotovitvah Bonnafonta (v Fekonja 2006: 108) lahko poslabša komunikacijo med otrokom in starši, večinoma zato, ker starši računalniških iger pogosto ne razumejo in se o njih z otroki ne morejo pogovarjati, po drugi strani pa lahko poveča komunikacijo med sovrstniki, saj so igrice pogosto glavna tema socialnih stikov z vrstniki velikega števila otrok (zlasti dečkov) – računalniške igrice so v tem smislu zelo pogost socialni medij.
- Na kognicijo, saj ravno igranje iger razvija sposobnost koordinacije oko-roka in povečuje znanje računalništva. Pozitiven učinek igrice je učenje ročnih spretnosti v upravljanju z računalnikom in osvajanje »računalniškega mišljenja,« ki je v današnjem času vedno bolj pomembno.
- Igre lahko vplivajo na igralca preko svojih vsebin. Goldstein (Fekonja 2004: 391) meni, da deklice in dečki kažejo enako zanimanje za računalniške igre, vendar pa z dodajanjem agresivne vsebine tovrstnim igram zanimanje deklic zanje upada.

Pri igricah je otrokom všeč, da lahko nadzorujejo dogajanje (stopnjo vpletenosti in aktivnosti lahko prilagajajo trenutnim željam, s tem pa je igra namenjena sprostitvi kot tudi vznemirjenju igralca), privlačijo jih zvočni efekti in avtomatično shranjevanje rezultatov. Pozitivni učinki igranja igrice so, da otroci krepijo in razvijajo nekatere svoje sposobnosti (koncentracijo, vizualno motorično koordinacijo, dobijo občutek za miselno povezovanje in prostorsko predstavljanje, predvidevanje in načrtovanje, obenem pa se krepi njihova kreativnost in domišljija (Novak 1998: 19; Fekonja 2004: 391). Bonnafont (v Fekonja 2006: 107–108) meni, da igranje in s tem odkrivanje logike računalniških iger od otroka zahteva deduktivno mišljenje,

določeno stopnjo pozornosti in spomina. Računalniške igre od otrok zahtevajo, da si zapomnijo odgovore in sam potek igre, zato se na ta način učijo znanstvenega načina razmišljanja, saj analizirajo dosednji potek igre, oblikujejo delovne hipoteze in jih preverjajo z nadaljnjim igranjem igre.

Obraten učinek pa ima prepogosto igranje računalniških in videoiger, saj lahko vodi v fizično utrujenost, povzroči glavobol in odvisnost od igranja. Negativni učinek, ki ga imajo igre, se kaže tudi v tem, da igralcem predstavljajo eno izmed oblik pobega, v trenutkih igranja pa se igralci počutijo boljše, kar je dolgoročno gledano negativni učinek. Berger (2005: 193) omenja tudi zasnovanost iger kot negativni učinek iger, saj minimalno povečajo izziv in težavnost skladno s povečanjem sposobnosti igralca.

4.2 ZASVOJENOST KOT POSLEDICA IGRANJA

Psihologi kot zaskrbljujoči posledici igranja računalniških in videoiger omenjajo agresivnost in zasvojenost (Berger 2005). Agresivnost je hkrati tudi posledica vidnega nasilja na zaslonu, zato bom o njej spregovorila in jo podrobneje predstavila v naslednjem poglavju, tu bom opredelila le zasvojenost.

Zasvojeno vedenje je ponavljajoč vzorec navad, ki povečuje tveganje za bolezen ali z njim povezane osebne in socialne probleme. Opredeljeno je kot izguba kontrole, gre za neuspešne poskuse zmanjšanja ali prekinitve uporabe. Za ta vzorec navad je značilna takojšnja zadovoljitev, ki je pogosto povezana z odločenim, dolgotrajnim in škodljivim učinkom. Zasvojenost je tako najbolje definirana kot proces, ki vsebuje spekter uporabe in zlorabe, definicija pa lahko obseže odvisnost od substance kot od nesubstance, ob tem pa mora vsebovati oceno bolezenskosti in stopnjo socialnih problemov ter stopnjo tveganja za zdravje. Našteto nam pomaga ločevati zasvojeno vedenje od vedenja, ki ni problematično za naše duševno in fizično zdravje (Larkin in Griffiths v Jeriček, 2001: 36).

Na zasvojenost posameznika z igranjem videoiger lahko vplivajo naslednje značilnosti videoiger: igralcem omogočajo, da prehajajo med različnimi svetovi (na podlagi lastne izbire), pridobijo si nejasno zavedanje moči, lahko se spremenijo, čeprav le za kratek čas, v to, kar želijo biti (Berger 2005: 192).

Značilnost, ki je povezana s temo zasvojenosti z igrami, lahko poimenujemo »stopnjevalni učinek,« saj ima zasvojenost z igrami podoben učinek kot zasvojenost z drogami. Nekateri igralci videoiger se tako znajdejo v podobnem položaju, saj morajo povečati količino časa, ki ga porabijo za igranje, da bi dosegli nivo zadovoljstva oziroma užitka, ki so se ga navadili ob igranju. Zato lahko upravičeno trdimo, da obstaja problem zasvojenost z videoigrami (Berger 2005: 193–194).

4.3 PREDŠOLSKI OTROK IN RAČUNALNIK

Literaturo, ki obravnava problematiko računalnika, je glede na stališča, ki jih zavzema, mogoče razdeliti na tisto, ki opozarja, da je računalnik realnost našega časa, zato je treba v kar največji meri izkoristiti njegov kreativni potencial, in na tisto, ki opozarja na škodljive posledice računalnika (povečal naj bi agresivnost otrok).

Naj najprej predstavim pozitivne strani uporabe računalnika pri predšolskih otrocih. Lenhart trdi (v Novak 2005: 18), da kolikor prej otrok pride v stik oziroma se nauči uporabljati računalnik, toliko lažje bo pozneje to znanje v sodobni informacijski družbi uporabil, saj so ravno otroci prihodnji ponudniki in porabniki, ki se morajo spoznati nanj. Z uporabo računalnika otroci pridobivajo novo znanje, se učijo spretnosti in razvijajo motorične sposobnosti, s pomočjo didaktičnih programov pa še dobro preživljajo prosti čas in s tem razvijajo sposobnosti opazovanja ter razvijajo logično mišljenje (Zore 2005). Otroci so aktivni v svojem raziskovanju, zato je zanje neka dejavnost veliko zanimivejša, če ima sam možnost, da lahko vpliva na njen potek. Računalnik jim tako omogoča, da svoje zamisli preoblikujejo, shranijo, nadaljujejo, popravljajo, dodajajo, primerjajo, ponovno prekličajo, eksperimentirajo

in nadgrajujejo (lahko rešujejo likovne probleme, mešajo barve, ustvarjajo barvne kontraste ...) (Zore 2005: 10–11). Računalniški programi namenjeni otrokom spodbujajo delovanje čustvenega dela možganov s prepletom animacije, glasov, glasbe, videopodob, barv in številnih presenečenj in tako od otroka zahtevajo, da so pri igranju dejavni, da mislijo in rešujejo težave (Zore 2005: 55). Računalnik pa ima pozitiven vpliv tudi na socialni razvoj otroka, saj izkušnje kažejo, da otroka ne izolira in da uporaba računalnika celo spodbuja socialno interakcijo in komunikacijo (Zore 2005: 7).

Računalnik tudi učno ali telesno prizadetim otrokom omogoča, da se s pomočjo specialne tipkovnice priučijo računanja, pisanja, olajšano jim je branje, specialna učna programska oprema pa se lahko učnemu napredku posameznega otroka natančno prilagodi (Novak 2005: 18).

»V projektih, ki so potekali v vrtcih, smo ugotovili, da je ob dobro motiviranem in izobraženem vzgojitelju lahko računalnik v rokah otrok enako kvalitetna igrača kot npr. lego kocke, enako kvalitetno slikarsko orodje kot slikarski čopič, enako kvalitetno učilo za osvajanje prvih korakov v pot logike, matematike, kot tradicionalna učila. Enako kvalitetno, vendar drugačno. To drugačnost moramo sprejeti le še mi odrasli. Otroci so jo že! Ta drugačnost se kaže kot nova kvaliteta, ki motivira in spodbuja iskanje drugačnih poti za doseganje cilja, pa naj bo to pri igri, likovnem ustvarjanju ali pri učenju. Računalnik ne bo zamenjal plišastih igrač ali kock, svinčnika ali vodenih barvic, temveč jih bo dopolnjeval. To lahko vidimo, če pogledamo malo okrog sebe, v razvitejše države, kjer se je računalniško navdušenje že malo poleglo. Zaenkrat računalniku v vrtcu prikimavamo na podlagi tujih in lastnih izkušenj, verjetno pa bodo njegovo upravičenost njegove uporabe v vsakdanjiku vrtca potrdile tudi poglobljene raziskave« (Zore 2005: 9).

Zaradi zgodnjega ukvarjanja z računalnikom pa so otroci lahko zelo prikrajšani za naravne, realno smiselne in ostale izkušnje o svetu, saj se poslužujejo sveta iz druge roke, tako imenovane »umetne-ekran-realnosti.« Umetne svetove tako dojemajo

resničnejše in pomembnejše kot svojo realno okolico, posledici pa se kažeta v izkrivljeni realni zaznavi ali čista izguba realnosti. Prihaja do postopnih nezaželenih izginotij otroštva, saj se otroci, ki uporabljajo računalnik, tako odrekajo otroštvu in ga žrtvujejo uspeha željnemu odraslemu svetu (Novak 2005: 18).

V zadnjem poglavju teoretičnega dela bom pojasnila pojav nasilja v risankah in igrinah, otrokovo razumevanje in vplive nasilja ter podrobneje opisala agresivnost kot posledico prikazanega nasilja.

5. NASILJE NA ZASLONU

Nasilje je »vsaka oblika uporabe fizične sile (z orožjem ali brez njega), ki je uperjena proti sebi ali drugemu in ima za posledico bolečino ali smrt« (Gerbner v Košir 1995: 37).

V nadaljevanju bom opredelila pojav oziroma razširjenost nasilja v risankah in v igricah.

5.1 NASILJE V RISANKAH

Študija o prisotnosti nasilja v otroških programih na televiziji v Veliki Britaniji, v kateri je bilo pregledanih 943 otroških programov, je ugotovila, da se več kot 54 odstotkov nasilja pojavlja ravno v risankah (Gunter in Harrison 1997: 147). Nasilje pogosto vsebuje streljanje in različne oblike fizičnih napadov, uporabo ročnega orožja ali nasilje s pomočjo pesti in brc. Nasilnim prizorom pa redkoma sledijo boleče posledice (Gunter and Harrison 1997: 143-144). Skupen cilj nasilja predstavlja popolnoma uničenje zla, kateremu sledi častihlepnost po iskanju moči. Nasilje je tako večinoma uporabljeno kot sredstvo samoobrambe ali samoohranitve, med ostalimi pomembnimi razlogi pa je tudi zavarovanje družbe. Posledice nasilja so resne in blage. Resne se kažejo v količini krvi, bolečin in spremljajoče groze v določenih nasilnih prizorih (Gunter in Harrison 1997: 149). Teh je malo, saj je ravno zaradi neprikaza realnih posledic nasilja animirano nasilje v očeh gledalcev večkrat spregledano (Potter v Kirsh 2006: 550). Večina napadalcev in žrtev nasilja predstavljajo v risankah ravno risani junaki (55 odstotkov), ostali so še roboti, domišljijjski vsiljivci in razne pošasti (Gunter in Harrison 1997: 151).

Gunter in Harrison (1997: 153) opredeljujeta dve različni vrsti nasilja v risankah: takšno, ki je prikazano nestvarno in brezpomensko, in takšno, ki je stvarno in ima določen pomen. Če primerjamo risanko Tom in Jerry in animeje – Pokemone ugotovimo, da se maček in miš »preganjata« brez smiselne cilja ali resnih posledic, medtem ko se Pokemone s temo nasilja spopadejo dosti bolj stvarno. Nasilje se

pojavlja v areni ali v spopadih med Pokemoni, ki bi jih lahko sicer gledali kot figurice računalniških iger, a je razlika v tem, da živalce v spopadih utrpijo poškodbe, ki niso smešne ali instantno odpravljene, saj so njihove poškodbe prave, zahtevajo počitek ali zdravljenje in njihovi človeški prijatelji so zato zaskrbljeni (Dragon 2005). Po eni strani je pomembno, da se pokažejo realne posledice nasilja, da se otroci naučijo, da nasilje lahko povzroči resne poškodbe žrtvam nasilja. Po drugi strani pa je sprejeto dejstvo, da so grozote nasilnih posledic lahko preveč vznemirijo otroke in da so ravno oni tisti, ki morajo biti zaščiteni pred takšnimi podobami, vse dokler ne dosežejo zadostne stopnje psihičnega razvoja (Gunter in Harrison 1997: 153). Veliko risank vsebuje komične elemente, ki v risankah le prikrivajo animirano nasilje (Kirsh 2006: 555).

5.2 NASILJE V IGRICAH

Leta 1996 je bila opravljena raziskava med osemletniki v ZDA, ki je ugotovila, da polovica iger, ki jih igrajo, vsebuje fantazijo in ekstremno nasilje. Spet druga raziskava v letu 1998 je ocenila 33 popularnih videoiger in prišla do zaključka, da skoraj 80 % iger, ki jih igrajo otroci, vsebuje nasilje in agresijo kot pomemben del igre (Do violent computer games harm our kids 2007).

Yuji in Mori sta raziskala, koliko nasilja vsebujejo igre, in problem povezan s spolom in agresijo. Rezultati so pokazali, da je večina obstoječih iger bolj namenjena fantom in da hkrati vsebuje visok nivo nasilja. V drugi raziskavi pa sta prišla do zaključka, da je pogostost nasilnih prizorov večja v igrah na računalniškem zaslonu kot na televizijskem ekranu (Kodaira 1998: 95).

Akcijske igre so tiste, kjer nasilje ni le nakazano, ampak je tudi jasno predstavljeno. Ravno teh vrst igrice pa prodajo največ – kar 45 %, kar kažejo podatki najboljše

prodanih računalniških iger.²⁰ Med trenutno najnasilnejše igre spadajo Wolfenstein, Doom in Quake (Majcenič 2007).

5.3 OTROŠKA PERCEPCIJA NASILJA

Raziskovalci opozarjajo na to, da gledalci različno argumentirajo in vidijo, kaj je za njih nasilje. Študije so dokazale, da so določena dejanja na televiziji označena kot nasilna pri deklicah, ne pa pri dečkih, nadalje so nekatera dejanja pri gledalcih lahko ugotovljena kot nasilna v enem kontekstu, medtem ko v drugem kontekstu niso, obstajajo razlike v pojmovanju nasilja pri odraslih in otrocih. Raziskovalci so ugotovili, da otroci na splošno ne zaznavajo oziroma ne dojemajo risank kot nasilnih, kljub temu da so ravno risanke na vrhu lestvice najbolj nasilnih programov (Buckingham 2000: 132).

Zaznavanje nasilja je povezano s starostjo otroka in s kontekstom prikazovanja nasilja (Barker in Pentley 1997: 39). Gunter in Harrison (1997: 144) pa menita, da otroci potegnejo črto razlikovanja med visoko neresnično vsebino v risankah in med realnostjo. Okus otrok in prioritete junakov se v otroških očeh spreminjajo skladno z njihovim razvojem in odraščanjem. Med najmanjši otroci, tam do osmih let, so priljubljeni televizijski junaki ravno risani junaki. Nasilje je prikazano v nerealnih situacijah, v okoliščinah, ki vsebujejo ali animirane junake ali izmišljene heroje, ki se spremenijo iz navadnega človeškega videza v posebne junake z nadnaravno močjo. Nasilja uporabljenega v tem kontekstu otroci ne razumejo resno (Gunter in Harrison 1997: 152).

5.3.1 LOČITEV MED RESNIČNIM IN NAMIŠLJENIM NASILJEM

Otroci so sposobni razlikovati med nasiljem v realnem in fantazijskem kontekstu, a glede na način prikaza njihovo razumevanje različno variira glede na njihovo starost

²⁰ Igra Mortal Combat (Boj na življenje in smrt) spada med najbolj prodane igrice, njena vsebina med drugimi nasilnimi »poslasticami« omogoča igralcem uprizorjanje obglavljenja in trganje srca.

Dorr (v Gunter in Harrison 1997: 151–152). Tudi Huesmann (1986) verjame, da so otroci sposobni razlikovati med svetom iger in realnim svetom. Podobno trdi Piaget (v Papalia in drugi 2003: 237), saj meni, da je sposobnost razlikovanja med resničnim in navideznim povezana z razumevanjem napačnih prepričanj; oboje torej od otroka zahteva, da dve nasprotujoči si predstavi predeluje istočasno. Meni, da otroci šele pri petih ali šestih letih dojamajo razliko med tem, kar se zdi, in tem, kar je. Pri razlikovanju med resničnim in domišljijским se predšolski otroci osredotočajo na resnične značilnosti v programih, ki vsebujejo namige pri pomanjkanju realizma, kot je prisotnost ali odsotnost ukan, umetnije trikov kamere, obleka, postavitve junakov in rekvizitov (Gunter in Harrison 1997: 152).

5.4 ELEMENTI VPLIVA

Prikazano nasilje na televiziji razburja otroke, poglaviten vzrok pa se skriva v tem, da posledice nasilnih dejanj niso prikazane realno. Stranski vplivi prikazanega nasilja, ki vplivajo na otroke, so:

- **fizični** – ti niso tako pomembni, saj zaenkrat še ni resnih dokazov, da strmenje v zaslon preveč obremenjuje oči; seveda pa ni dobro, če gledamo zaslon (televizijski, računalniški) preblizu ali v temnem prostoru,
- **čustveni** – so že precej pomembnejši, saj jih je čutiti skoraj pri vseh otrocih, kajti nasilje na zaslonu vzbuja strah pri otrocih,
- **spoznavni** – otrokom le pomagajo, da postanejo bolj ozaveščeni ter se seznanijo s svetom okoli sebe,
- **vedenjski** – predstavljajo največjo »nevarnost.« To, da nasilni prizori na zaslonu vplivajo na to, da smo sami bolj nasilni, še posebej drži, v kolikor se ti prizori ponavljajo in nam s tem predstavljajo normalni vzorec reševanja konfliktov, kar so potrdile tudi raziskave (Erjavec in Volčič 1999: 69).

Vpliv je posredno odvisen tudi od osebnih značilnosti otrok, na kar mnogi od raziskovalcev že opozarjajo. To so potrdili, ko so otrokom predvajali risanke z agresivno tematiko, in ugotovili, da se je število agresivnih vedenj po ogledu

povečalo le pri nekaterih otrocih, kar so avtorji pripisali osebnim karakteristikam otrok. Otroci, ki so bili že pred ogledom risank nadpovprečno agresivni, so tudi po ogledu prevzeli več agresivnih vedenj (Poturović 2002: 52).

Buckingham (2000: 134) posebej opozarja na multifunkcionalnost omenjenih učinkov. V svojem raziskovanju je ugotovil, da ne obstaja le en učinek medijskega nasilja. Še posebej se je osredotočil na raziskovanje čustvenih učinkov in ugotovil, da otroci nimajo le negativnih učinkov (zaskrbljenost, strah, žalost), ampak tudi pozitivne (zasanjanje, razburjenje, veselje).

Nasilje po mnenju Buckinghama (2000: 129) ni merljiva in objektivna spremenljivka, ki bi jo lahko izmerili kot kvantitativno značilnost sporočila ali impulza in jo nadzorovali v eksperimentih ter ugotavljali vzročno povezavo. Te analize ne potrjujejo ključne hipoteze, da medijsko nasilje povzroča agresijo pri ljudeh, ki drugače ne bi bili agresivni. Pri tem razume uporabo kvalitativnih merjenj kot edini znanstveni način, na podlagi katerega lahko pojasnimo gledalčeve odzive na prikazano nasilje. Buckingham trdi (prav tam), da raje, kot da obravnavamo nasilje kot objektivno kategorijo, moramo proučiti, kako samo občinstvo definira nasilje. Tako so določene raziskave pokazale, da so za dekleta nekatere dejanje nasilna, za fante pa ne.

5.5 AGRESIVNOST KOT POSLEDICA PRIKAZANEGA NASILJA

Splošne definicije agresivnosti ni. Različni avtorji jo drugače opredeljujejo. Bronfenbrenner in Ricciuti (Fekonja in Kavčič 2004: 346) opredeljujeta agresivno vedenje kot vedenje, za katerega je značilno, da posameznik namerava prizadeti telesno ali psihično škodo, resnično ali simbolno, samemu sebi ali nekomu drugemu. Najpogostejša oblika agresije v zgodnjem otroštvu je instrumentalna oz. agresija za doseg cilja (telesna), saj se v tem obdobju otroci najpogosteje prepirajo zaradi igrač in prostora (med socialno igro), se prerivajo, udarjajo in mečejo stvari v druge. Agresija se izraža predvsem v družabni igri, saj so otroci, ki se največ prepirajo,

pogosto najbolj družabni in kompetentni. Zmožnost izraziti instrumentalno agresijo je morda celo nujen korak na poti socialnega razvoja (Papalia in drugi 2003: 273). Cole in Dodge (v Papalia in drugi 2003: 273) trdita, da se med drugim in četrtem letom samonadzor otrok bolj razvije, zanje pa je tudi značilno, da agresije ne izražajo več z udarci, ampak z besedami. Medtem ko Cummings in drugi (v Papalia in drugi 2003: 273) menijo, da obstajajo individualne razlike, saj tisti otroci, ki večkrat udarijo ali izpulijo igračo iz rok drugih otrok pri dveh letih, so pri petih letih fizično bolj agresivni. Šele po šestem ali sedmem letu večina otrok ni več tako agresivna, postanejo nagnjeni k sodelovanju, manj egocentrični, bolj empatični in spretnejši v sporazumevanju. Šele takrat se lahko vživijo v nekoga drugega in razumejo, zakaj se nekdo obnaša tako, kot se (Papalia in drugi 2003: 273). Ko agresivnost na splošno upada, pa po drugi strani sorazmerno narašča sovražna agresija, ki se kaže skozi dejanja, s katerimi prizadenemo drugega (Colie in Dodge v Papalia in drugi 2003: 274).

Klein ugotavlja, da je odločilna stvar – bistvo vseh videoiger, preživetje. Veliko arkadnih iger po njegovem mnenju vsebuje simulirano telesno agresijo. Že pri zgodnjih računalniških igrah so ugotovili, da povečujejo nivo agresivne igre (štiri do šestletni otroci so po igranju igre Space Invaders bili bolj agresivni) in znižujejo nivo socialne igre med petletnimi igralci, vendar so isti raziskovalci ugotovili, da so nekatere agresivne igre za dva igralca, tekmovalne ali sodelovalne, znižale nivo agresivnosti v otrokovi igri, saj imajo očitno odvajalen vpliv, zato osamljeno igranje nasilnih videoiger lahko pomeni vzrok za skrb glede vzpodbujanja agresivnosti (Greenfield in drugi v Chandler 1994).

Rezultati različnih raziskav so pokazali, da je vpliv računalniških iger na agresijo otrok podoben vplivu agresivnih igrač, nadalje pa kažejo na to, da igrice ne prispevajo pomembnega deleža k deviantnemu ali agresivnemu vedenju, da le kratkoročno povečujejo agresivno vedenje otroka, ko jih igra (Goldstein v Marjanovič Umek in Zupančič 2006: 108). Turner in Goldsmith (v Marjanovič Umek

in Zupančič 2006: 107) menita, da se agresija povrne na prvotno raven, ko otroci prenehajo z igranjem igrice. Kljub temu da nekatere raziskave niso pokazale učinkov igranja agresivnih iger na povečanje agresivnega vedenja otrok, nekatere severnoameriške avtorice (Funk in drugi v Marjanovič Umek in Zupančič 2006: 109) navajajo, da igre z agresivno vsebino vplivajo na otroke tako, da spremenijo njihovo razumevanja nevarnosti ter znižajo empatično doživljanje in nadzorovanje agresivnega vedenja. Tiste otroke, ki so bolj občutljivi na negativne učinke igranja teh iger, imenujejo »rizični« igralci, za katere je značilno, da že majhna priložnost za izražanje agresivnega vedenja lahko pri njih vodi k njegovemu povečanju. Takšni so lahko tudi otroci, pri katerih pogosto igranje agresivnih iger odraža določene težave v prilagajanju socialnemu okolju, ki se tako še okrepijo ali pa so vzrok novim problemom. Anderson in Dill (v Marjanovič Umek in Zupančič 2006: 109–110) opisujeta model in z njim večstopenjski proces, v katerem vhodne spremenljivke, ki so lahko osebne (na primer agresivnost) in situacijske (na primer videoigre), vodijo do agresivnega vedenja posameznika. Tisti posamezniki, pri katerih je agresivnost kot osebna lastnost relativno visoko izražena, po mnenju avtorjev, pogosteje razmišljajo o agresivnem vedenju, medtem ko agresivna vsebina sama po sebi brez ustreznih osebnih značilnosti in situacijskih dejavnikov nima neposrednega učinka na posameznikovo agresivnost. Na podlagi tega razlikujeta med kratkotrajnim in dolgoročnim učinkom iger z agresivno vsebino na agresivno vedenje posameznika. Kratkotrajni učinek se pojavi, ko izpostavljenost agresivnemu mediju izzove agresivne misli, poveča sovražna čustva in se poviša fiziološko razburjenje. Na drugi strani pa dolgotrajni učinek predstavlja rezultat razvoja, učenja in okrepitve struktur znanja, ki so povezane z agresivnim vedenjem. Vsakokrat, ko otrok igra igro z agresivno vsebino, pri tem usmerja pozornost na sovražnike, pri tem ponavljajoče izraža agresivno vedenje do drugih, oblikuje pričakovanja, da se bodo tudi drugi vedli agresivno, oblikuje pozitiven odnos do nasilja in si ustvari prepričanje, da je agresivno reševanje problemov učinkovito in primerno. Ponavljajoča izpostavljenost igram, ki upodabljajo nasilje, zmanjšuje otrokovo občutljivost za agresivne vsebine in vedenje, otroci postanejo nezaupljivi in neobčutljivi na bolečino drugih, nasilje

začnejo tolerirati v vedno večjem obsegu. Pogosto igranje takih iger lahko prispeva k otrokovemu pogostejšemu agresivnemu vedenju ter oblikovanju predsodkov.

V nalogi poleg igranja igrice veliko omenjam nasilne risanke, zato sem se odločila, da tukaj kot posebno poglavje vključim, kako otroci, različno glede na spol, izražajo agresivnost po ogledu nasilnih risank.

5.5.1 RAZLIKE V AGRESIVNOSTI GLEDE NA SPOL

Že po naravi se sklepa, da so deklice manj agresivne od dečkov, kar so nekateri znanstveniki tudi ugotovili, a vseeno večina izmed njih zanemarja razliko in se tako osredotoča le na dečke. Mc Neilly in drugi (v Papalia in drugi 2003: 274) ugotavljajo, da znajo biti deklice bolj agresivne, kot se zdi, le da agresivnost izražajo na drugačen način. Dečki tako kažejo odkrito agresijo – instrumentalno (fizično) in sovražno (besedno), ki je usmerjena na svoj cilj, medtem ko deklice bolj kažejo odnosno agresijo (prikrito, posredno ali psihološko agresijo), kjer otroci ogrožajo odnose, ugled ali psihično stanje posameznika, sem pa spada širjenje govoric, zmerjanje, odklanjanje prijateljstva ali izključevanje posameznikov iz skupine (Papalia in drugi 2003: 274).

Glede izražanja agresije po ogledu nasilnih prizorov podaja Eron (v Poturović 2002: 53) naslednje ugotovitve. Tiste deklice, ki gledajo risane filme z agresivno vsebino, so po ogledu manj agresivne od deklic, ki tovrstnih filmov ne gledajo, in pri tem opozarja, da takšna povezava pri deklicah ni tako izrazita, kot je pozitivna povezava med ogledom agresivne vsebine in poznejšim agresivnim vedenjem pri dečkih. Predlaga nekaj možnih razlag. Pogosto stališče je, da deklice izražajo agresivnost na omejeno število načinov, med katerimi prevladuje predvsem izražanje v domišljiji, po nekaterih razlagah deklice za razliko od dečkov morda bolje razumejo nerealistično naravo televizije in jo potemtakem lažje izražajo skozi ogled. Dečki televizijo razumejo kot realističen medij, zato je posnemanje toliko bolj pogosto. Singerjeva

raziskava (Singer v Poturović 2002: 53) je pokazala, da otroci lahko potešijo agresivnost z ogledi agresivnih dejanj, če smo jih predhodno poučili o razliki med resničnostjo in domišljijo. To, da imajo deklice večjo sposobnost izražanja, bolje berejo in imajo boljšo domišljijo kot dečki, je znano. Razlaga po Eronu (v Poturović 2002: 53) je, da se dečke večkrat vzpodbuja k ponazarjanju agresivnosti, medtem ko za razliko od njih deklice učimo, naj agresivnosti ne izražajo direktno in vzpodbujamo neagresivno vedenje. Tako Eron in Jung (v Poturović 2002: 53) menita, da bi bilo smiselno razlike med spoloma še naprej raziskovati, ugotovitve pa uporabiti pri prizadevanju k zmanjšanju agresivnega vedenja.

6. RAZISKAVA AKTIVNOSTI PRI SPREMLJANJU NASILJA NA ZASLONU

Namen raziskave je ugotoviti, kako otroci razumejo nasilje v risankah in računalniških ter videoigrah, ali so pri uporabi in spremljanju le-teh aktivni. Razumevanje je Halford (1993) definiral kot sposobnost dojetanja vsebine, razreševanje vzročnih in logičnih povezav, možnost sklepanja, urejanje spomina in pospeševanje učenja. Razumevanje ima ključno vlogo v času kognitivnega razvoja, a se njegov vpliv kaže tudi v odnosu do razvoja učenja, spomina in sposobnosti posameznega otroka.

Aktivnost Buckingham (2000) razlaga na različne načine. Razumemo jo lahko kot specifičen način izražanja ali kot spremenljivko, ki predstavlja vzrok in učinek v razvoju posameznika. Buckingham (2000: 115) razlikuje med kognitivno (mentalno) aktivnostjo, to je aktivnost v obliki kritičnega razumevanja videnih vsebin na zaslonu, in fizično (družbeno) aktivnostjo, ki se kaže v obliki posnemanja in kot igralna aktivnost.

Predpostavljam, da predšolski otroci razumejo nasilje na zaslonu – ga prepoznajo in opredelijo, da razlikujejo med fiktivnim in realnim nasiljem in so aktivni (kritični do nasilne vsebine in igralno aktivni). Za vpogled v način razumevanja nasilja v risankah in v računalniških ter videoigrah in aktivnosti s strani predšolskih otrok sem raziskala naslednja področja:

- opredelitev nasilja,
- ločitev med fiktivnim in resničnim nasiljem,
- razumevanje nasilja in opravičevanje nasilja,
- kritičnost do videne in igrane vsebine,
- igralna aktivnost, ki se odraža skozi posnemanje, komentiranje, smeh.

6.1 METODA

Pri preučevanju razumevanja nasilja v risankah in računalniških ter videoigrah in aktivnosti s strani predšolskih otrok sem se odločila za kvalitativno raziskovanje, ker želim preučiti, kakšno je razumevanje nasilja, ter zakaj je takšno. Carson in drugi (2003: 22) menijo, da kvalitativne metode opisujejo in pomagajo razumeti pomen raziskovalnega problema in ne le pogostost nekega pojava, medtem ko je njihov glavni cilj pridobitev globjega razumevanja podatkov. Slabost teh metod je, da niso uporabne za preverjanje hipotez in za posploševanje rezultatov na vso populacijo (Henessay in Heary 2005: 239).

Odločila sem se za metodo opazovanja z neposredno udeležbo in metodo poglobljenih intervjujev, ker sta ravno ti dve metodi še posebej priporočljivi pri raziskavah, v katerih sodelujejo predšolski otroci. Opazovanje z udeležbo²¹ je opazovanje, pri katerem se opazovalec do določene mere vključi v skupino posameznikov, katerih vedenje opazuje (Coolican v Lešnik Musek in Fekonja 2001: 3). Zanj je značilno opazovanje spontanih in neizzvanih oblik vedenja (Pellergrini v Marjanovič Umek in Cecić Erpič 2001: 141). Številni raziskovalci menijo, da je opazovanje vedenja veliko bolj naravno, ko se opazovalec vključi v vsakodnevne interakcije med posamezniki, ki jih opazuje, saj le to omogoča boljše interpretacije, ki so lahko posledica kratkih opazovanj vedenja (Coolican v Lešnik Musek in Fekonja 2001: 3).

Hill (v Greig in Taylor 1999: 132) je raziskoval kvalitativne metode, glede na uporabnost, ko želimo dobiti odgovore predšolskih otrok. Ugotovil je, da sta pri raziskavah z otroki uporabni dve osnovni metodi: prva – fokusna skupina, je posebej uporabna v primerih, ko gre za proučevanje skupine, da se znotraj nje ustvari zaupanje posameznega otroka do raziskovalca, hkrati pa daje otrokom možnost, da

²¹ Uporabljamo jo, ko želimo opisati in pojasniti posameznikovo vedenje in njegove interakcije z drugimi posamezniki (Pellegrini v Lešnik Musek in Fekonja 2001: 1).

prispevajo svoj del k raziskavi, medtem ko je druga metoda – individualni intervju bolj oseben in zaupen.

Toš (1975: 437–438) trdi, da je metoda poglobljenih intervjujev priporočljiva pri raziskovanju še ne dovolj znanih procesov in pojavov, kar je značilno tudi za moj primer. Osnova za spraševanje tu ni vnaprej pripravljena in tudi vprašalnik ni strogo formuliran, zato je možno vsebinsko razporeditev in obliko vprašanj v celoti prilagoditi situaciji in izpraševalcu, kar je primerneje pri raziskavah z otroki.

Otroci so drugačni kot odrasli, kar jih označuje kot posebne intervjuvance, za katere je potrebno uporabiti posebne metode. Biti v bližini otrok, se z njimi pogovarjati in jih poslušati ter poskušati razumeti njihov pogled na stvari je hkrati podobno in različno kot intervjuvanje odraslih (Greig in Taylor 1999: 131). Zato moramo v raziskavah, v katerih sodelujejo otroci, biti previdni²² in upoštevati razvojno stopnjo otroka ter temu ustrezno prilagoditi vprašanja in tehnike raziskovanja, opozarja Videčnik (2000b). Pri tem moramo paziti na način, kako vzpostavimo stik z otroki in kako jim zastavljamo vprašanja.²³

6.2 POTEK RAZISKAVE

Zaradi možnih razlik glede na tip naselja, sem se odločila raziskavo opraviti v treh različnih vrtcih: v Gornji Radgoni (mestni vrtec), Križevcih pri Ljutomeru (primestni vrtec) in v Mali Nedelji (podeželski vrtec), v vsakem izmed njih sem preživela tri dni. V teh treh dneh smo se vsak dan z otroki usedli v krog in se najprej približno 10–15 minut pogovarjali. Zastavila sem jim vprašanje, nato pa je predmet (pojoče pero, žogica ali medvedek) potoval od enega do drugega otroka, in tisti, ki ga je dobil v

²² V kodeksu raziskovalcev ICC/ESOMAR Code Of Marketing and Social Research Practice je natančneje opredeljeno, da je potrebna posebna skrb pri intervjuvanju otrok (Videčnik 2000b).

²³ Otroci nam bodo odgovorili le na to, kar jih bomo vprašali. Če jih ne bomo vprašali prav, ne bomo dobili za raziskavo primerne odgovora. Otroke sprašujemo na različne načine, večkrat, dokler ne dobimo »ustreznega« odgovora. Pri mlajših so primernejše raziskovalne tehnike v obliki iger, razvrščanja slik, risanja, primerjanja in »lažja vprašanja« (Videčnik 2000b).

roke, je odgovoril na vprašanje, ostali pa smo ga poslušali. Ta »igrice« se je nadaljevala, dokler se predmeti niso spet vrnil nazaj k meni.

Nadalje smo si pogledali eno risanko in zaigrali eno igrice po naslednjem dnevnem redu:

- prvi dan smo gledali risanko Tom in Jerry²⁴ in igrali igrice Cheese hunt,²⁵
- drugi dan smo si pogledali risanko Pokemona²⁶ – japonsko risanko oziroma anime – in zaigrali strelsko igro Pokemona,²⁷
- tretji dan smo gledali risanko Levji kralj²⁸ in igrali miselno igro Connect it.²⁹

Ob vprašanju, katere risanke izbrati za raziskavo, sem se, na podlagi današnje obsežne izbire risank, odločila za izbrane tri le na podlagi njihovih kritik in

²⁴ Je primer nasilne risanke, ki je po analizi vsebine nasilnih prizorov pri raziskovalcih ocenjena kot zelo nasilna, medtem ko je na drugi strani, pri širši javnosti – gledalcih, ocenjena kot nenasilna (Potter 2000: 75–76). Ta risanka ima največ serij, izbrala sem eno izmed novejših serij, na podlagi osebnega prepričanja, da jih večina otrok še ni videla. Ogledali smo si štiri kratke serije, v katerih se Tom in Jerry vztrajno preganjata v različnih situacijah (na gradbišču, v operi, v stanovanju), kjer na koncu ponavadi vedno zmagata Jerry (glej sliko C1 v prilogi C).

²⁵ Igrica Cheese hunt je tipična arkadna igrice – le-te so med igralci najbolj priljubljene in najbolj prodajane. Pri igranju moraš že dobro obvladati ročne spretnosti in smerne tipke, kar je bil tudi eden izmed razlogov, zakaj sem izbrala ravno to igrice. Bistvo igrice je, da igralec miško vodi skozi različne nivoje in pobere največ sirov, ob tem pa je nagrajen z bonus časom, če konča nivo hitreje. Pri tem lahko skače na sod, škatle, vreče, nogometno žogo, ograjo, steber in celo na ptiča, paziti pa mora na žebličke, ki miško poškodujejo, in na vodo, zaradi katere lahko miška umre in je tako konec igrice (glej sliko D1 v prilogi D).

²⁶ Izbrala sem jo zaradi navdušenosti,²⁶ ki vlada okoli japonskih risank oziroma animejev, saj so v primerjavi z evropskimi in ameriškimi risankami vsebinsko precej drugačne risanke in kot sem že omenila predvsem zaradi negativnih kritik, ki se nanašajo nanje. Izbrala sem eno izmed serij, kjer v zgodbi eden izmed Pokemona-Bailley izgine, zato ga vsi trenerji ter preostali Pokemona iščejo in rešujejo iz krempljev sovražnikov (glej sliko C2 v prilogi C).

²⁷ To igrice sem izbrala zaradi njene nasilne vsebine. Je značilna strelska, akcijska igra, v kateri moraš postreliti vse Pokemone, pri tem pa napreduješ v nadaljnji nivo. V drugem nivoju se pojavi veliki Pokemona, ki ga moraš nešteto krat ustreliti, preden ga dokončno ubiješ. Igrice sem izbrala tudi zaradi hitrosti, saj se Pokemona v njej na ekranu pojavljajo in izginjajo z veliko hitrostjo, kar od otrok zahteva hitro reakcijo – dobre reflekse (glej sliko D2 v prilogi D).

²⁸ Ta risanka je lepa in ne vsebuje nasilnih prizorov. Kritiki jo označujejo kot največjo risanko vseh časov in predvsem kot najuspešnejšo. Gre za zgodbo o levčku Simbu, ki po očetovi smrti pobegne, da bi se lahko potem vrnil in junaško prevzel očetovo mesto v krogu življenja (glej sliko C3 v prilogi C).

²⁹ Izbrana igra spada med miselne, nenasilne igre. Bistvo igrice je, da mora igralec čim hitreje (preden opica pripleza do vrha vrvi) odključati enake pare živali (lisico, kita, psa, opice ...). Igrice temelji na miselni komponenti, podobna je igri spomin, s to razliko, da imaš pare že odprte, a prav tako pomešane med seboj. V igrici se da zaustaviti čas - s tem za nekaj sekund zamrzneš plezanje opice na vrh. V kolikor opica prej doseže vrh kot igralec, odključa vse pare, izgubi in je igre konec (glej sliko D3 v prilogi D).

klasifikacij v nasilne in nenasilne risanke. Izbor igrice je, glede na primernost za predšolske otroke, manjši, zato sem uporabljene igrice izbrala izključno po osebni všečnosti lestvici in glede na vsebinsko (predvsem, kar se tiče junakov) primerljivost z risankami. Igrice sem sama najprej enkrat zaigrala in tako otrokom pokazala, kako jih morajo igrati.

Naj omenim, da sem pogovore v vrtcih izvedla z vsemi otroki, ki so bili v vrtcu, prav tako so si vsi ogledali risanke in igrali igrice. To pa zato, ker sem po pogovoru z vzgojiteljicami ugotovila, da v primeru, da bi se ukvarjala le s sedmimi otroki izmed dvajsetih v vsakem vrtcu, bi se drugi otroci počutili precej odrinjeni, verjetno celo žalostni, zakaj se z njimi ne ukvarjam. Otrokom pri teh letih težko obrazložiš, zakaj nekdo nekaj lahko, drugi pa ne. Tako bi me nenehno spraševali, zakaj oni ne smejo gledati risank in igrati igrice. Po drugi strani pa bi se otroci, ki pa sem jih izbrala, lahko odzvali ravno obratno, negativno.

V času raziskave sem opravila 20 poglobljenih intervjujev s predšolskimi otroki, starimi od pet do šest let. Starost otrok sem izbrala zaradi značilnosti, da se pri tej starostni meji opazijo spremembe v načinu razmišljanja, razumevanja nasilja in razlik med namišljenim in resničnim (Gunter in Harrison 1997). Da bi dobila globlji vpogled v obravnavana področja, sem izbrala otroke različnega spola in glede na različen tip okolja, v katerem odraščajo. Izbrane otroke sem želela razdeliti tudi po družbenem statusu, a sem ugotovila, da to ne bo možno. Večina otrok namreč živi v družinah, ki bi jih po družbenem statusu lahko opredelili v srednji sloj, skoraj ni takih, ki bi spadali v bogatejši ali pa izrecno v revnejši sloj.

Zaradi majhnega števila izbranih intervjuvanih otrok in naključnega izbiranja udeležencev vzorec ni reprezentativen za celotno populacijo, zato rezultatov ne gre posploševati, a kljub vsemu dobimo širši vpogled v preučevan pojav – razumevanje nasilja v risankah in računalniških ter videoigrah pri predšolskih otrocih.

Zaradi načela anonimnosti sem v empiričnem delu uporabila izmišljena imena otrok.

TABELA 6.2.1: STRUKTURA INTERVJUVANCEV

PET DO ŠESTLETNI OTROCI				
Tip naselja	Ruralno (Vrtec Mala Nedelja)	Polruralno, polurbano (Vrtec Križevci pri Ljutomeru)	Urbano (Vrtec Gornja Radgona)	Skupaj
Spol otrok				
Fantje	Andrej Aleks Darko	Kristjan Patrik Vladimir	Anej Erik Janko Rene	10
Dekleta	Darja Lidija Mija	Kaja Nana Neža Teja	Mateja Tanja Tina	10
Skupaj	6	7	7	20

Kot je razvidno iz tabele 6.2.1, sem intervjuje opravila z desetimi deklicami in desetimi dečki zaradi možnih razlik po spolu, upoštevala pa sem tudi tip okolja, zato sem izbrala: mestno okolje – Vrtec Gornja Radgona (štirje dečki in tri deklice), primestno okolje – Vrtec Križevci pri Ljutomeru (trije dečki in štiri deklice) ter kmečko okolje – Vrtec Mala Nedelja (trije dečki in tri deklice).

Za čas in datum opravljanja raziskave sem se osebno dogovorila v vsakem vrtcu posebej z vodji vrtca in s tistimi vzgojiteljicami, ki so v določeni starostni skupini otrok, ki sem si jo izbrala. V času dogovorov sem pustila v vrtcu prošnje staršem³⁰ za sodelovanje predšolskih otrok v raziskavi in prosila vzgojiteljice, da so jih razdelile

³⁰ Pred izvajanjem raziskave oziroma za sodelovanje otroka pri njej je treba pridobiti dovoljenje staršev, skrbnikov ali drugih odgovornih oseb (npr. učitelja) in jim podati čim bolj izčrpno razlago raziskave, njen namen in vsebino in jih opozoriti na morebitna vključena »občutljivejša« vprašanja, ter jih predhodno obvestiti tudi o kraju raziskave (to velja tudi za raziskave na ulicah ali domovih); k temu pa morajo dati tudi svoje soglasje (Videčnik 2000b).

staršem. Izbiro otrok, ki so sodelovali v raziskavi, sem prepustila vzgojiteljicam, iz edinega razloga, ker jih same bolje poznajo.

Za intervjuje sem se nato z večino starši dogovorila zjutraj, ko so pripeljali svoje otroke v vrtce, ali popoldne, ko so prišli po njih, z nekaterimi tudi predhodno po telefonu. Pri vsakem od teh dvajsetih izbranih otrok sem se zadržala nekje uro do uro in pol, intervjuji v tem času so trajali približno deset minut. Izvedeni so bili v prvi polovici meseca decembra 2007 na domu otrok. Z otroki sem se v tistem času najprej igrala³¹ - pokazali so mi svoje igrače, z nekaterimi sem prebrala tudi kakšno pravljico, z namenom, da bi se otroci »odprli« v komunikaciji do mene, mi zaupali in se ob pogovoru ne bi počutili, kot da se jih zaslišuje, ampak bi sproščeno odgovarjali na moja vprašanja. Starši tako namenoma med samim intervjujem niso bili prisotni, saj tudi Videčnik (2000a) ugotavlja, da v času intervjuja prisotnost staršev ni zaželena, ker lahko deluje moteče na sodelovanje otroka, dobljeni rezultati pa bi lahko bili pristranski.

V osrednjem delu sem se osredotočila na omenjena glavna področja, katerih potek in način spraševanja je bil naslednji: otrokom sem zastavila vprašanja glede razlikovanja med fiktivnim in realnim nasiljem, nadalje smo govorili o opredelitvi nasilja in identifikaciji nasilnih prizorov, sledil je zadnji sklop o posnemanju risanih junakov kot del igralne aktivnosti. Med glavna vprašanja sem vključila tudi nekatera s posredno tematiko, ki pripomorejo k pojasnjevanju in razumevanju otrokovega pogleda na razumevanje nasilja v risankah, računalniških in videoigrah. Zanimalo me je, kakšne igrice radi igrajo, katere risanke radi gledajo, kako so jim bile všeč risanke in igrice, ki sem jih izbrala in smo jih pogledali in zaigrali v vrtcih, katere so jim bile še posebej všeč; prosila, sem jih, da so na podlagi primerjave podali izbrali risanko in igrico, ki jim je bila najbolj všeč, in jih hkrati prosila, da obrazložijo svoj izbor. Na podlagi teh odgovorov lahko na nek način sklepamo, koliko so jim všeč tiste risanke in igrice, ki vsebujejo nasilje, kako razumejo nasilje, sklepamo pa lahko tudi o vrsti njihove aktivnosti ob ogledu in igranju omenjenih vsebin.

³¹ Z otroki smo večinoma sestavljali puzzle, se igrali spomin, z deklicami sem se igrala z barbicami, dečki so mi pokazali, kako obvladajo igrice in katere največkrat igrajo, sestavljali smo lego kocke ...

Pri sami izvedbi intervjuja sem uporabila diktafon, na osnovi katerega sem zapisala dobesedni prepis izrečenih izjav in komentarjev v pogovornem jeziku otrok, to je prleško narečje, in jih uporabila v empiričnem delu.

6.3 OPREDELITEV NASILJA

Prvo raziskovalno vprašanje, ki sem ga zastavila otrokom, je bilo, ali vedo, kaj pomeni beseda nasilje. Nihče izmed otrok mi ni znal povedati, kaj je nasilje. Patrik je rekel: »*Pomeni, ka si nasilen.*« Ni pa znal obrazložiti, kaj počneš, ko si nasilen. Pokazalo se je, da otroci še ne poznajo termina – pojma nasilja, kar je v svojih raziskavah ugotovil tudi Buckingham (2000). Za razvoj pojmov je osnovnega pomena razvoj govora otroka, kajti otrokov pojmovni in govorni razvoj sta neločljivo povezana. Z osvajanjem govora otrok tako razvija tudi sposobnost posploševanja in abstrahiranja (Žlebnik 1975: 171). Tako sem jim pojasnila izraz nasilje in kaj nekdo počne, ko izvaja nasilje do nekoga.

6.4 RAZLIKOVANJE MED FIKTIVNIM IN REALNIM NASILJEM

Ali otroci zmorejo ločevati med resničnim in namišljenim nasiljem – glede tega so mnenja raziskovalcev deljena, saj nekateri izmed njih trdijo, da otroci velikokrat ne vidijo razlike med tema oblikama nasilja, na drugi strani pa predvsem Huesmann (1986) in Piaget (v Papalia in drugi 2003: 237) zatrjujeta, da so otroci pri petih do šestih letih že sposobni tega razlikovanja. Med prve spadata Gunter in MacAlleer (1993: 45), ki trdita, da otroci, ki so mlajši od šest let, še nimajo dobro razvitih mentalnih sposobnosti za jasno razlikovanje resničnosti od domišljije, zato tudi dogajanje na zaslonu doživljajo popolnoma drugače kot starejši otroci, ki so že na višji stopnji čustvenega in intelektualnega razvoja. Flavell in drugi (v Kirsh 2006: 551) menijo, da zaradi izreza scen in ponavljajočega prikaza nasilja obstaja možnost, da otroci pri šestem in sedmem letu starosti napačno identificirajo resnične informacije kot fantazijske.

Med otroki obstajajo individualne razlike pri domišljiji, ki se kažejo v tem, da nekateri otroci kmalu začno razlikovati med domišljijo in resničnostjo, medtem ko ostajajo drugi dolgo v tem nedoločenem stanju. Nadalje tudi v tem, da imajo eni otroci več domišljije kot drugi, pri živahnih otrocih pa se zelo zgodaj pojavi fabuliranje³² (Žlebnik 1975: 166). Razum je v predšolski dobi razmeroma malo razvit, zato domišljija rešuje otroka mnogih nejasnosti in problematičnosti, a je hkrati tudi slabost otrokovega mišljenja, zlasti kritičnega (Žlebnik 1975: 164).

Intervjuvani otroci delno razumejo, da je včasih nekaj na zaslonu prikazano drugače, kot je v resnici. Svet se večini izmed njih zdi drugačen, kot ga prikaže televizija. Tipična izjava je bila: *»Televizija ne more pokazati vsega, kar narava ima. Narava ima veliko več....ne more televizija vsega pokazati«* (Jan).

Po mnenju Wrighta (v Kirsh 2006: 551) petletni otroci jasno razumejo neresničnost (nestvarnost) risank, prepoznajo jih kot domišljijo, kar pojasnjujeta naslednji izjavi:

- *»To so samo zgodbice«* (Janko).
- *»Tisto so samo lutke«* (Mateja).

Razlikovanja med fikcijo in dejstvi so odvisna tudi od narave in konteksta, vsebine prikazanega nasilja in od otrokove obstoječe domneve, slutnje in znanja na splošno ter povprečne ocene (Buckingham 2000: 137). V nadaljevanju bom prikazala različne načine, ki se jih intervjuvani otroci poslužujejo pri razlikovanju med fiktivnim in realnim nasiljem.

6.4.1 RAZLOČEVANJE GLEDE NA PRIMERJAVO Z REALNOSTJO

Razlikovanje med dejstvi in fikcijo ni vedno jasno vidna. Zaradi različnih oblik se otroci tudi naučijo razlikovati med tem, kar se jim zdi bolj ali manj realistično ali

³² Je značilna manifestacija otroške domišljije – otrok zelo rad plete zgodbice, kar izvira deloma od tod, ker sliši veliko pravljic in povesti, deloma pa od tega, ker narašča polnost njegovega predstavnega sveta (Žlebnik 1975: 165).

verjetno (Buckingham 2000: 137). Otroci tako ocenjujejo resničnost dogodkov na ekranu tudi na podlagi presoje, ali obstaja verjetnost, da bi se le-ta lahko zgodil v resničnosti (Asamen in Berry 1993: 44). Tako večinoma ugotavljajo in razumejo, da se večina stvari, ki jih risanke pokažejo, ne more zgoditi v realnosti. Kot pravi Kristjan: *»Mi se sploh nemremo v cev spraviti. Tudi muca se v resnici nemre. Mišek se pa lahko v cev spravi.«*

Nadalje otroci razumejo, da pošasti v resničnem življenju ne obstajajo in da tudi Pokemonov ni. Pojasnili so mi, da niti mišek niti muca nista takšna v resnici, kot sta v risankah: *»Mišek v risanki hodi po dveh nogah, v resnici pa po štirih, pa muca tudi.«*

Otroci razlikujejo med realno vojno in tisto, ki so jo videli na ekranu, tudi glede na lastne izkušnje. Povedali so, da so se večinoma igrali z vodnimi in plastičnimi pištolami, dostikrat so tudi pokazali prst in rekli tatatata, bang. Razliko je najbolje pojasnil Timotej, ki je povedal: *»Igrali smo se s pištolami... samo metki niso bli pravi... Tam so pravi metki... Če nekoga ustreliš, lahko umre.«* Trdili so, da v risankah in računalniških igrakah tudi samo igrajo vojno.

6.4.2 RAZLOČEVANJE GLEDE NA VERJETJE V NADNARAVNO

V raziskavi sem ugotovila, da nekateri predšolski otroci, še posebej fantje, težje razlikujejo med realnostjo in fantazijo, saj v primerjavi z deklicami bolj verjamejo v nadnaravno. Kot primer bi navedla tri fante iz vrtca Gornja Radgona, ki so prepričani, da so Ninje v risanki resnične in živijo samo v New Yorku. Noel Carroll (v Buckingham 2000) pravi, da je razlikovanje med fikcijo in realnostjo na televiziji in s tem povezanim strahom pred nasilnimi prizori povezano s splošnim dvomom v nadnaravno. Če otroci verjamejo, da obstaja nadnaravno, težje ločijo med fikcijo in realnostjo in jih je bolj strah ob gledanju nasilnih prizorov.

6.4.3. RAZLOČEVANJE NASILJA GLEDE NA MEDIJ

Predšolski otroci nadalje razlikujejo med omenjenima oblikama nasilja, glede nato, ali se nasilje pojavlja na televizijskem ali računalniškem zaslonu. Otroci so povedali, da nasilje na televiziji pogosto opazijo in ga razumejo kot bolj realno, medtem ko pojavljanje nasilja na računalniškem zaslonu ocenjujejo kot domišljjsko nasilje. Janko je pojasnil, kako razume nasilje na televiziji: »Na televiziji se redno bijejo...pa meli so prove pištole...pa strelajo se...sen vida.« Darko pa je razložil, kako razume nasilje v igrici: »Jaz špilan takšno, ka moreš parkle biti... fertik je, kda nega več parklov.«

6.4.4 RAZLOČEVANJE GLEDE NA ŽANR IN V POVEZAVI S SMEŠNO – RESNO

Nekateri otroci razlikujejo med namišljenim in resničnim nasiljem glede na to, v katerem žanru se nasilje pojavlja. Pojav nasilja v poročilih razumejo kot resno in resnično nasilje, medtem ko nasilje v risankah razumejo kot domišljijo. Janko in Rene ponazarjata, kako razumeta nasilje v risankah: »*V risankah se samo hecajo.*« Kristjan pa loči nasilje v risankah od nasilja v poročilih, ko pravi, da v poročilih »*streljajo otroke in kradejo ... nedolžni otroci umrejo.*«

6.5 RAZUMEVANJE NASILJA IN OPRAVIČEVANJE NASILJA

V teoretičnem delu je obrazloženo, da otroci vidijo in razumejo nasilje drugače kot odrasli. Otroci so tisti gledalci, ki pojav nasilja v določenih programih (predvsem v risankah) ocenjujejo veliko nižje, kot dejansko je (Barkey in Petley 1997: 39). Otroci kot nasilje opredeljujejo predvsem fizične oblike nasilja, kar potrjuje naslednji komentar: »*V enih risankah se bijejo, mečejo, pa vse razmečejo.*« (Vladimir) Presenetljiva je ugotovitev, da kljub temu, da otroci v nekaterih risankah vidijo orožje, le-teh ne razumejo kot nasilne risanke. Kot primer bom navedla izjavo Janka, ki je negativno odgovoril na vprašanje ali je v Ninjah prisotno nasilje: »*One majo samo orožje.*« V primerih, ko pa je nasilje prikazano s posledicami streljanja, ga pa že

razumejo kot nasilje, saj kot je povedal Kristjan: *»Pri Pokemonih se redno strelajo. Pa krogle mečejo in lahko pride kaki Pikatcu ali kaki vun.«*

Nasilja ne razumejo kot grožnjo z orožjem, ampak kot dejansko streljanje in pobijanje. Otroci so mi jasno povedali, da radi gledajo risanke z nasilno vsebino.

Otroci nadalje nasilje v določenih risankah, kot so: Tom in Jerry, Sponcho Bo, razumejo kot smešno dejanje in ga ne opredeljujejo kot dejansko nasilje z negativnimi posledicami. Kot je dejala Nana: *»Pri Tom in Jerryju je blo smešno, kak se je napiča gor.«*

V prizorih, kjer je veliko streljanja, vbodljajev, udarcev in se to dogaja v domišljjskih ali smešnih vsebinah, so intervjuvani otroci takšna nasilna dejanja junakov in napadalcev označili kot »opravičljiva,« ker posledice pri žrtvah ne povzročajo nobenih realnih posledic, kot sta poškodovanost in smrt.

Drugi način opravičevanja je bil opravičevanje nasilja nad hudobnimi liki. Tipična izjava je bila: *»Spiderman pretepa tiste, ki so hudobni.«* *»Superman more hudobne ubiti.«* (Kristjan) Ob ogledu teh nasilnih prizorov so intervjuvani otroci izražali odobravanje:

- *»To«* (ko so šli Pokemoni v boj).
- *»Zej bo gor skoča... bravo, bravo, yes«* (v prizoru, ko trener Ash rešuje svoje Pokemone).

6.6. KRITIČNOST DO VIDENE IN IGRANE VSEBINE

Otroci so ob ogledu risank in igranju igrice pokazali tudi kritičnost do videnih in igranih vsebin. Pri risanki Tom in Jerry so otroci, kljub dejstvu, da so se ji nasmejali, prikaze določenih nasilnih prizorov kritično ocenili. Kritičnost do nasilja se je vzpostavila predvsem takrat, ko so se intervjuvani otroci identificirali z žrtvijo, na primer *»Či bi mene kdo tu zaveza, bi umrla.«* (Lidija) in takrat jim risanka tudi ni več smešna, na primer *»To ni smešno«* (Erik).

Kritičnost je odvisna od realističnosti prikazanih posledic nasilja. Tu je izstopala risanka Pokemoni (in na splošno vsi animeji), ki je znana po tem, da je njeno prikazovanje nasilja razmeroma realistično, saj prikazuje posledice nasilja. Intervjuvani otroci so to nasilje razumeli kot boleče in se aktivno odzvali na prikazano nasilje, na primer Patrik je zakričal: *»Hej, to res boli.«*

Kritičnost je odvisna od vloge nasilja. Kot smo že prej ugotovili, intervjuvani otroci opravičujejo nasilje do hudobnih likov, zelo pa so kritični do streljanja pozitivnih likov. Zato so bili zelo kritični do igrice Pokemoni, kjer moraš streljati le dobre like. Še posebej glasno se je odzval Kristjan, ki je rekel: *»Ta igrica je grozna, ko samo dobre moramo streljati.«* Na podoben način so odreagirali še drugi, s čim so odločno pokazali, da razumejo igrico kot preveč nasilno.

Otroci svojo kritičnost izražajo tudi na način, da določenih risank ne gledajo, ali da ne igrajo določenih igric. Nadalje me je zanimalo ali je nasilje tisti element, ki je posledično odgovoren, da otroci tovrstne vsebine zavračajo. Kristjan je povedal: *»Nimam rad enih... Ninj, zato ker je mama prepovedala....«* Iz njegovega odgovora lahko sklepamo, da odklanja Ninje, ker je v njih preveč nasilja. Tudi Tina ne gleda preveč nasilnih risank: *»Ne gledam tega. Malo lepše gledam.«*

6.7 IGRALNA AKTIVNOST

V okviru igralne aktivnosti razumem posnemanje, komentiranje ob ogledu in igranju izbranih vsebin in čustven odziv v obliki smejanja.

6.7.1 POSNEMANJE

Otroci v svoji igri v obdobju zgodnjega otroštva večkrat posnemajo super junake iz risank ali igric, s tem pa hkrati posnemajo tudi videno nasilje, ki ga izvajajo omenjeni junaki. Televizijski liki so v kontekstu otrokovega zaznavanja televizijske resničnosti pomemben socializacijski dejavnik, ki sooblikuje otrokovo osebnost. Otrokom so všeč – predstavljajo jim ideal mišljenja in vedenja, ki ga je vredno posnemati. Otroci

jih tako posnemajo, ker se jim čutijo blizu, ker se v njih zlahka vživijo in se z njimi poistovetijo (Orel 2001: 42). Otroci z identifikacijo s televizijskimi junaki zadovoljijo svojo domišljijo oziroma podzavestno željo, da bi bili tako popolni (pogumni, lepi, plemeniti), kot so junaki (Ashbach 1994: 117–119). Veliko raziskav je nazorno prikazalo, da mlajši otroci brez težav oziroma celo rade volje posnemajo nasilne risane junake, kot so na primer Batman in druge super junake, ki imajo magične moči, kot so na primer Power Rangersi (v Hamilton 1998: 99).

Otroci na neposredno vprašanje, ali posnemajo nasilje ali nasilne like, so večinoma zanikali, le Erik in Neža sta priznala, da sta sestrico, bratca ali katerega od sošolcev v vrtcu pretepla, kot sta videla v risankah. Tako sem do odgovorov prišla posredno prek postavljanja vprašanj v zvezi, kateri liki so jim všeč.

Intervjuvani otroci posnemajo različne junake. Glede na fizično moč so otrokom všeč in posnemajo naslednje junake:

- *»Neverjetni... Je tak močen, ka lahko celi vrtec zdigne. Je dober in se bori s pošastjo, ki ma samo eno oko, pa deklica in dečko sta tudi tan... Na kunci je kunec, ko pokože svoj znak... Lehko je neverjetni, lahko pa ne, veš«* (Adam).
- *»Leonardo, zato ka ma sable«* (Rene).
- *»Meni so bujši, keri so močni«* (Patrik).
- *»Spiderman, ker ma pajčevino...pa Batman, ka lahko leti... pa Superman, ker ma močne mišice«* (Kristjan).

Nadalje otroci posnemajo junake, ki imajo specifične lastnosti (rešitelji, voditelji, nenavadneži), na podlagi katerih se razlikujejo od ostalih junakov:

- *»Optimus...ker je un glavni poveljnik«* (Janko).
- *»Odisej... ker rešuje svet«* (Erik).
- *»Meni je Poko všeč, zato ker čarovne dela. Kosti... ovi pes kej pobere, te mu naredi nazej«* (Andrej).

Deklice bi bile najraje junakinje, pri katerih predvsem občudujejo lepoto, na primer, »Princeska...zato ker je lepa, ma krono in lepo obleko« (Tanja).

Nekateri otroci pa posnemajo like, ki so jim všeč zaradi komičnosti:

- »Tom in Jerry, ker tan delata smešnice« (Neža).
- »Tom in Jerry... sta smešna« (Aleks).
- »Skubi...je tak smešen« (Rene).

Vse omenjene junake, ki jih posnemajo, so otroci označili kot dobre in tiste, ki ponavadi zmagajo v risankah, saj kot je dejala Neža: »Slabi napadnejo dobre, dobri napadnejo slabe, te pa slabi zgibijo.« Lahko pa da tudi dobri kdaj med risanko izgubijo, a na koncu vseeno zmagajo, saj kot je pojasnil Patrik: »Slabi niti enkrat ne zmagajo. Včasih Ninje zgibijo, Sveder pa jih zbije. Samo Ninje te po zmagajo.«

Z razliko od deklic, ki le redko posnemajo, fantje pogosto posnemajo; in pri tem posnemajo tudi nasilne junake in nasilne prizore, ki so jih videli v risankah, kar je razvidno iz njihovih komentarjev:

- »Ja, Supermana, pa Batmana... so me streljali, pa sem dirkal pred njimi« (Vladimir).
- »Spidermana pa Supermana znam... man dva filma« (Patrik).
- »Ninje se gremo v vrteci... te pa skačemo... pa s palcami smo se tudi že šli« (Anej).

Deklice imajo v primerjavi z dečki raje junakinje, ki lepo izgledajo, posnemajo jih na način, da se uredijo kot junakinje iz risank in se tako poistovetijo z njimi:

- »Jaz sem se igrala princeske« (Neža).
- »Jaz sem bila Pika Nogavička« (Nana).
- »Enkrat sve se igrali z Mišo in sve ble leteči princeski« (Mateja).

6.7.2 KOMENTIRANJE

Otroci so ob ogledu risank in igranju igrice zelo pogosto podajali svoje komentarje, kar predstavlja del igralne aktivnosti. Nekateri fantje so takoj, ko so videli, da bomo gledali risanko Tom in Jerry, začeli komentirati, da imajo to risanko doma, da jo že poznajo. Vznemirjenje se kaže v tem, da s tem, ko dobro poznajo risanko, vejo, kdaj bo nastopil kakšen nasilni prizor, zaradi katerega se bodo ponovno nasmejali. Sledili so komentarji, kaj se bo v risanki zgodilo in na kak način:

- *»Glej, zej to«* (Patrik).
- *»Mali mišek ga bo udaril«* (Aleks).
- *»De spija mišek kocko in bo meja tak velki želodec«* (Kristjan).
- *»Ta je dobra...glej, zej bo dobro«* (Vladimir).
- *»Zej de velki grota. Glej, kak je velki. Celo de počilo«* (Rene).
- *»Vidiš, miška je notri. Vidiš, kak je močna?«* (Erik).
- *»Zej bo pa miška hitra in bo dirkala«* (Darko).
- *»Zej pa pazi, un bo zej tudi beli«* (Sašo).
- *»Glej, zej bo pa vse pojedjo mišek mali«* (Nana).

Med ogledom risank so otroci napovedovali prihodnje nasilne prizore. S tem so želeli sebe in druge pripraviti na bodoče nasilne prizore. To je strategija, ki jo je prepoznal že Buckingham (2000).

- *»Zej bo toti tak hud grota in bo naredil bum, bum«* (Rene).
- *»Tu se bodo zej bili«* (Erik).

Otroci so drug drugemu pojasnjevali like v risankah:

- *»Toti je hudoben lev«* (ko je pokazalo Scara) (Teja).
- *»To je levček mali, glavni«* (Mija).
- *»Hijene so zlobne«* (Patrik).

Otroci, ki so igranje igrice opazovali, so s svojimi komentarji ocenjevali igrico in z različnimi nasveti v obliki komentarjev pomagali in hkrati navijali za tistega, ki je igral. Pri igrici Cheese hunt so izrekli naslednje komentarje:

- *»Ne rabiš Nana vsega sira pojediti« (Vladimir).*
- *»Dejmo, Nana« (Vladimir, Neža).*
- *»Skoči po sir« (Kristjan).*
- *»To pa ne bo enostavno za ženske« (Kristjan).*
- *»Či ti je težko, idi napre« (Vladimir).*
- *»Idi malo hitreje, napre samo... no ... s totim.« »Hitreje, zej pa skok« (Rene).*
- *»Bravo Saša, kak si ti dober« (Erik).*

Ob igranju strelske igrice Pokemoni so otroci pokazali navdušenje in željo po zmagi, v njihovih komentarjih je zaslediti željo po ubitju čimveč Pokemonov:

- *»Raztura jih bom vse« (Vladimir).*
- *»Tote jaz lahko bujen« (Erik), »Jaz tudi lahko« (Rene).*
- *»Še dale prideš, či streliš Pikatcuja? Jaz bi dale šla« (Darja).*
- *»Jaz bi do kunca strelja ovega« (Darko).*
- *»Jaz ščen že totoga Pikatcuja bujti enkrat« Samo ne vem, če ga bon lahko. Kelko krot pa moren Pikatcuja bujti? Kolkorat pa ga je Darko buja?« (Mija).*
- *»Jaz sen ovega buja v mesti« (Janko).*
- *»Streli ga Neža« (Vladimir).*

Edino deklica Tanja ni hotela igrati te igrice z obrazložitvijo: *»Ni mi všeč igrica, ker se streljajo. To je za fante!«*

Med igranjem tretje igrice Conenct it so otroci veselo navijali za tistega, ki je igral ter mu z nasveti in komentarji »pomagali:«

- *»No, klikni! Opica bo prej gori, kak ti« (Rene).*
- *»To, bravo Ana« (Erik).*
- *»Pa, daj igrej, pa ne glejej opice« (Erik).*
- *»Daj, daj hitro. Že gre opica« (Janko).*

6.7.3 SMEH

Ključna aktivnost ob gledanju risank in igranju igrice je smeh. Otroci so se najbolj zabavali in nasmejali ob risanki Tom in Jerry, ki so jo pozneje označili kot zelo smešno. Fantje so se ob ogledu še posebej nasmejali – tudi ob prikazu nasilnih prizorov. Kot primer bi navedla naslednji izjavi:

- *»He he, prst mu je pojedel«* (Vladimir).
- *»Kak je odleta... 300 kilometrof«* (smeh) (Tine).

Smeh otrok je bilo zaslediti še pri igrici Cheese hunt, ko je kateri izmed igralcev preskakoval ovire in se trudil, da bi pobral sir in mu nikakor ni uspelo; nadalje v trenutku, ko je miška morala preskočiti žebličke in je skok bil prekratek, zato se je »odbila« od žebličkov. V zadnji igrici Connect it pa so se nekateri otroci najbolj zabavali ob tem, ko je opica prehitro splezala po vrvi do vrha, preden je kateri od igralcev sploh pričel z igranjem.

7. RAZPRAVA

V družbi je mogoče zaslediti prevladujoče mišljenje, da so otroci žrtve medijskega nasilja in da so povsem pasivni prejemniki nasilnih medijskih vsebin. Z raziskavo sem želela ugotoviti, kako predšolski otroci glede na spol in tip okolja razumejo nasilje v risankah in računalniških ter videoigrah, ter na kakšen način se kaže njihova aktivnost pri sprejemanju različnih risank in iger, ob predpostavki da te vsebine vsebujejo ali pa ne, pogoste nasilne prizore. Pri tem ponovno opozarjam, da zaradi majhnega vzorca rezultati niso reprezentativni in veljajo le za to raziskavo.

Ključna ugotovitev raziskave je, da otroci obeh starostnih skupin ne glede na tip naselja ne poznajo besede nasilje, in po obrazložitvi, kaj beseda pomeni, večina izmed njih ugotovi, da nasilje obstaja v risankah, ki jih gledajo, in v računalniških ter videoigrah, ki jih igrajo. Nasilje nad hudodelci odobravajo in radi gledajo risanke s takšno vsebino ter igrajo igrice s podobno vsebino.

Večina otrok pri teh letih že loči med realnostjo in fikcijo v omenjenih vsebinah in tudi med resničnim in namišljenim nasiljem, nekaterim pa omenjeno razlikovanje še dela preglavice. Predvsem dečki težje razlikujejo, kaj v risankah je resnično in kaj je domišljija, kar si posledično lahko razlagamo s tem, da ravno dečki gledajo in igrajo nasilnejše risanke in računalniške ter videoigre, tako zaradi občudovanja super junakov in verjetja v nadnaravno pogosto zamenjujejo med tistim, kar se zdi in kar dejansko je.

Vsi otroci imajo vsaj enega junaka (če ne več), ki jim je všeč v risankah in igricah zaradi različnih značilnosti, ki jih ima, oziroma po katerih je še posebej prepoznaven in všečen ter ga posnemajo. Veliko otrok je priznalo, da ko bodo odrasli, bi hoteli biti podobni kateremu izmed njih. Pri posnemanju nasilnih likov je velika razlika v spolu. Fantje so posnemali nasilne junake, dekleta pa ne.

V raziskavi se je nadalje pokazalo, da so večinoma otroci mentalno aktivni pri sprejemanju vseh risank, računalniških in videoigric, kar se kaže skozi njihovo kritično ocenjevanje obravnavanih vsebin, nadalje so tudi fizično aktivni v času igranja in pozneje tudi v posnemanju junakov.

Glede na spol je v raziskavi opaziti kar nekaj razlik. Večinoma so dečki komentirali in poznali risanke, ki smo si jih ogledali, in ob tem pokazali večje zanimanje in navdušenje. Podobno je bilo tudi pri igricah, ki so jih takoj prvi hoteli poizkusiti zaigrati, pri opazovanju ostalih – predvsem deklic, pa so velikokrat zaradi njihove počasne igre pokazali nejevoljo in nestrpnost – še posebej so jih priganjali pri igrici Connect it, ko jim je zmanjkovalo časa.

Edino po igranju igrice Pokemoni je bilo opaziti med otroki večjo napetost, nekontrolirano vedenje, večjo razigranost. V Vrtnu Križevci pri Ljutomeru je slednje prihajajo najbolj v ospredje, opaziti pa je bilo tudi pojavljanje agresije. Otroci so se prepirali, pretepli in si nagajali veliko bolj kot ostale dni. Obratno pa v ruralnem okolju ni bilo zaslediti nikakršnih večjih odstopanj v vedenju otrok, ne glede na to, ali so igrali nasilno ali nenasilno igrico.

Za prihodnje raziskovanje tega področja bi priporočila, da se razumevanje nasilja v risankah in igricah raziskuje na osnovi raznovrstnejših risank in igric. Verjamem, da bi rezultati bili bistveno drugačni, če bi otroci gledali drugačne risanke, kot na primer Ninje, Transformerse – primera izjemno nasilnih risank ali Barbie in Princeske – primera stereotipno ženskih in nenasilnih risank. Podobno bi verjetno dobili drugačne rezultate, če bi za proučevani primer izbrali drugačne igrice. V bodoče bi tako bilo za raziskovanje razumevanja nasilja v risankah in računalniških ter videoigrah smiselno uporabiti večji vzorec, kot je bil uporabljen v pričujoči raziskavi, da bi dobili večji vpogled v obravnavano problematiko.

Za razumevanje pojava nasilja v risankah in igrinah ter razlikovanja med realnostjo in fikcijo, je pomembno, da predvsem mlajši otroci gledajo risanke ob prisotnosti staršev, ki jim ob primeru zmedenosti in nejasnosti lahko pojasnijo, kaj je resnično in kaj ni. Prav tako je priporočljivo, da so starši seznanjeni z igrinami, ki jih igrajo njihovi otroci, saj se je izkazalo, da ponavadi starši tega ne vedo.

Dokler znajo starši otrokom postaviti časovno mejo gledanja in igranja nasilnih vsebin in se je ti držijo, se lahko izognemo negativnim posledicam, ki sledijo ob pretirani izpostavljenosti nasilnim vsebinam. Ne zagovarjam stališča, da bi starši mogli zaščititi otroke v smislu, da ne bi pridobili dostopa do omenjenih vsebin, niti otroci ne smejo biti omejeni le na gradiva, ki jih odrasli razumejo kot dobre zanje. Njihova naloga je, da jih poučijo o njih, da se bodo lahko merili z njimi, jih obvladali in kritično ocenili, še posebej zato, ker bo elektronske medije v prihodnosti vedno težje obseči in nadzorovati (Buckingham 2000: 50, 80).

Tako računalniški kot televizijski zaslon lahko otroku ponudita občasno zabavo in določeno znanje. Kljub današnjemu načinu življenja pa ne smeta postati »elektronski varuški« v primerih, ko starši zaradi preveč svojih obveznosti nimajo časa za ukvarjanje s svojimi otroki. Še vedno mora najpomembnejša dejavnost v otrokovem predšolskem obdobju ostati igra.

8. ZAKLJUČEK

Pojav nasilja na zaslonu (televizijskem ali računalniškem) iz dneva v dan narašča, še posebej v risankah, katerih prvotna funkcija je namenjena zadovoljevanju želja otroškega občinstva. Kljub temu da so raziskovalci ob analizi programov, ki se predvajajo na televiziji, ugotovili, da ravno risanke vsebujejo največ nasilnih prizorov, so le-te pri širši publiki, še posebej pri otrocih, razumljene kot take, ki ne vsebujejo nasilja, kar lahko pripišemo načinu prikazovanja nasilja. Ponavadi je nasilje prikazano na domišljjski in smešen način, zato ga otroci posledično sploh ne opazijo. V predšolskem obdobju otroci večinoma radi gledajo vse risanke, a pri petih do šestih letih že znajo narediti izbiro izmed »mase« današnjih risank in izbrati tiste, ki izstopajo in so jim še posebej všeč, nekatere, kot na primer Ninje, ravno zaradi prisotnosti nasilja. V njih jih posebej privlačijo tudi risani junaki zaradi različnih lastnosti, po katerih so razpoznavni in se ločijo drug od drugega. Moč, sposobnost premagati sovražnike in zmaga pri otrocih vzbujajo občudovanje, junaki iz risank in igrice jim predstavljajo vzor, ki ga otroci tudi aktivno posnemajo.

Problematika pojavljanja nasilja v risankah in računalniških ter videoigrah, ki jih spremljajo predšolski otroci, je kritizirana in zaskrbljujoča zaradi dveh posledic, ki se lahko pojavita ob gledanju in igranju vsebin s pretirano količino nasilja. Kot posledico igranja raziskovalci navajajo zasvojenost ter agresivnost kot posledico prikazanega nasilja v risankah in računalniških ter videoigrah, ki pri gledalcih in igralcih povzročata kratkoročne učinke povečane agresivnosti po ogledu in igranju omenjenih vsebin.

Teza, ki sem jo postavila in jo preverjala s strukturiranimi intervjuji in opazovanjem z neposredno udeležbo v opravljeni raziskavi v vrtcih, se je v okviru raziskave potrdila. Otroci sicer ne znajo jasno opredeliti besede »nasilje,« vendar ga kot takega razumejo predvsem kot fizično nasilje s hudimi posledicami. Z raziskavo sem ugotovila, da so otroci sposobni uporabiti svoje znanje, prepričanje in mišljenje glede realnega sveta in tako tudi sposobni določiti verodostojnost tega, kar gledajo, ter si ustvariti lastno

mnenje realnega stanja. Ustvarili so si razne strategije, na primer: primerjavo z izkušnjami iz realnega sveta, žanrsko delitev, s pomočjo katerih ločijo fiktivno nasilje od realnega. Intervjuvani otroci so bili tudi kritični do nasilja, še posebej negativni so bili do nasilja do pozitivnih likov in v primerih, ko so se identificirali z žrtvijo. Po drugi strani pa opravičujejo nasilje do hudobnih likov in nasilja, ki nima realnih posledic.

Otroška aktivnost se kaže kot fizična aktivnost (posnemanje junakov, smejanje in igralna aktivnost) in kot mentalna aktivnost (v smislu otroških kritik gledanih in igranih vsebin). Vendar je posamezna aktivnost, na primer posnemanje nasilnih likov, odvisna od spola. Večina intervjuvanih deklic ni posnemala nasilnih likov. Tudi manj aktivna je bila pri komentarjih in igranju igrice. Razlik med urbani in ruralnimi otroci in v starosti ni bilo zaznati.

Otroci torej niso nedolžni, ranljivi in medijske žrtve kot zdravorazumsko trdijo mnogi, ali po svoji naravi nagnjeni k antisocialnemu obnašanju kot trdijo drugi. Niso ne eno, ne drugo. Ta raziskava je skušala vsaj malo razkriti način razumevanja vidnega nasilja pri otrocih in njihove aktivnosti. Predvsem pa je potrdila, da nasilja ne smemo obravnavati kot objektivne kategorije, ampak moramo proučiti, kako sami otroci definirajo in razumejo nasilje.

9. LITERATURA

- Asamen, Keiko in Gordon Berry (ur): *Children and Television. Images in a Changing Socio-cultural World*. London: Sage Publications.
- Ashbach, Charles (1994): Media Influences and Personality Development: The Inner Image and the Outer World. V Jennings Bryant, Aletha C. Huston in Dolf Zillmann (ur.): *Media, Children and the Family Social Scientific, Psychodynamic and Clinical Perspectives*, 117–130. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Barker, Martin in Julian Pentley (1997): *III Effects. The Media/violence debate*. London: Routledge.
- Batistič-Zorec, Marcela (2003): *Razvojna psihologija in vzgoja v vrtcih*. Ljubljana: Inštitut za psihologijo osebnosti.
- Bergant, Milica (1983): *Razvijajmo sposobnosti predšolskega otroka*. Ljubljana: Zveza prijateljev mladine.
- Berger, Arthur Asa (2005): *Media analysis techniques*. London: Sage Publications.
- Borčić, Mirjana (1987): *Osnove filmske umetnosti*. Umetnostna vzgoja. Priročnik za učence. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Buckingham, David (2000): *After the Death of Childhood. Growing Up in the Age of Electronic Media*. Cambridge: Polity Press.
- Carson, David, Audrey Gilmore, Chad Perry in Kjell Grouhaug (2001): *Qualitative marketing research*. London, Thousand Oaks: Sage.
- Curran, Susan in Ray Curnow (1985): *Igre, grafika in zvoki*. Ljubljana: Delavska enotnost.
- Danilović, Mirčeta (1986): *Video – kompjuterske igre. Uvod u psihologiju video-igara*. Beograd: Novinsko izdavačka radna organizacija.
- Erjavec, Karmen in Zala Volčič (1999): *Odraščanje z mediji: rezultati raziskave 'Mladi in mediji.'* Ljubljana: ZPMS.
- Erjavec, Karmen in Zola Volčič (1999): *Moč in nemoč televizije (za starše in učitelje)*. Ljubljana: Rokus.

- Fekonja, Urška (2004): Razvoj otroške igre. V Ljubica Marjanovič Umek in Maja Zupančič (ur.): *Razvojna psihologija*, 382–393. Razprave Filozofske fakultete. Ljubljana: Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.
- Fekonja, Urška in Tina Kavčič (2004): Čustveni razvoj v zgodnjem otroštvu. V Ljubica Marjanovič Umek in Maja Zupančič (ur.): *Razvojna psihologija*, 334–349. Razprave Filozofske fakultete. Ljubljana: Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.
- Fekonja, Urška (2006): Igrače. V Ljubica Marjanovič Umek in Maja Zupančič (ur.): *Psihologija otroške igre – Od rojstva do vstopa v šolo*, 99–124. Razprave Filozofske fakultete. Ljubljana: Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.
- Giroux, Henry (1999): *The mouse that roared*. Lanham: Rowan and Littlefield.
- Greig, Anne in Jayne Taylor (1999): *Doing Research with Children*. London: Sage Publications.
- Gunter, Barrie in Jackie Harrison (1997): Violence in Children's Programmes on British Television. *Children & Society volume*, 143–156.
- Gunter, Barrie in Jill MacAlleer (1990): *Children and Television: the One Eyed Monster?* London: Rutledge.
- Hamilton T., James (1998): *Channeling Violence. The Economic Market for Violent Television Programming*. New Jersey: Princeton University Press.
- Hart, Christopher (2001): *Risanje za začetnike. Risanka in strip*. Ljubljana: Tehniška založba Slovenije.
- Halford, S. Graeme (1993): *Children's Understanding: The Development of Mental Metods*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- Hennessy, Eilis in Caroline Heary (2005): Exploring Children's Views through Focus groups. V Diane Hogan in Sheila Greene (ur.): *Researching children's experience: Approaches and Methods*, 236–253. London: Sage.
- Huesmann, L. Rowell (1986): Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behaviour by the viewer. *Journal of Social Issues*, 125–139.

- Intervju z Mitjem Majcenič, prodajalcem v trgovini Big Bang. Ljubljana, 27.7.2007. Elektronska pošta.
- Jeriček, Helena (2001): *Uporaba in razširjenost interneta ter znaki zasvojenosti z njim med dijaki tretjih letnikov ljubljanskih šol*. Magistrsko delo. Ljubljana: Pedagoška fakulteta.
- Kavčič, Bojan in Zdenko Vardlovec (1999): *Filmski leksikon*. Ljubljana: Modrijan.
- Kirsh, J. Steven (2006): Cartoon violence and aggression in youth. *Science Direct. Agression and Violent Behavior*, 547–557.
- Kodaira Imaizumi, Sachiko (1998): A Rewiew of Research on Media Violence in Japan. V Ulla Carlsson in Cecilia von Feilitzen: *Children and Media Violence, Yearbook from the UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen*, 81–105. Sweden: Goteborg University.
- Košir, Manca (1995): *Otrok in mediji: zbornik*. Ljubljana: Zveza prijateljev mladine.
- Krek, Janez (1995): *Bela knjiga o vzgoji in izobraževanju v Republiki Sloveniji*. Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport.
- Leach, Penelope (2004): *Otrok od rojstva do šole – Priročnik za nego in vzgojo otroka*. Ljubljana: Domus.
- Lešnik Musek, Petra in Urška Fekonja (2001): Opazovanje kot metoda študija otrok. V Ljubica Marjanovič Umek in Maja Zupančič (ur.): *Razvojna psihologija*, 1–11. Razprave Filozofske fakultete. Ljubljana: Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.
- Marjanovič Umek, Ljubica in Saša Cecić Erpič (2001): Opazovanje in ocenjevanje otroške igre. V Ljubica Marjanovič Umek in Maja Zupančič (ur.): *Psihologija otroške igre. Od rojstva od vstopa v šolo*, 141–152. Razprave filozofske fakultete. Ljubljana: Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.
- Marjanovič Umek, Ljubica in Maja Zupančič (2004): *Razvojna psihologija*. Razprave Filozofske fakultete. Ljubljana: Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.

- Marjanovič Umek, Ljubica (2004): Spoznavni razvoj v zgodnjem otroštvu. V Ljubica Marjanovič Umek in Maja Zupančič (ur.): *Razvojna psihologija*, 291–313. Razprave Filozofske fakultete. Ljubljana: Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.
- Marjanovič Umek, Ljubica in Maja Zupančič (2006): *Psihologija otroške igre. Od rojstva do vstopa v šolo*. Ljubljana: Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.
- Munitič, Ranko in Lojze Kovačič (1976): *Dežela animiranih čudes*. Ljubljana: DDU Univerza v Ljubljani.
- Novak, Majda (1998): *Vpliv televizije in računalnika na predšolskega otroka*: Diplomsko delo. Maribor: Pedagoška fakulteta.
- Orel, Nina (2001): *Razumevanje televizijske resničnosti pri predšolskih otrocih*. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
- Papalia, Diane E., Sally Olds in Tuth Feldman (2003): *Otrokov svet: otrokov razvoj od spočetka do konca mladostništva*. Ljubljana: Educy.
- Poturović, Lejla (2002): *Vpliv tematike risank na vedenje malčkov*. Diplomsko delo. Ljubljana: Filozofska fakulteta.
- Praper, Peter (1996): *Razvojna analitična psihoterapija*. Ljubljana: Inštitut za klinično psihologijo.
- Svetina, Matija (2003): Kdo pravi, da oblaki niso živi: Kako predšolski otroci razumejo svet okoli sebe? *Otrok in knjiga* 30 (58), 59–64.
- Toličič, Ivan in Vera Smiljanič (1979): *Otroška psihologija*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Toš, Niko (1975): *Metode družboslovnega raziskovanja*. Ljubljana: FSPN.
- Valetič, Žiga in Uroš Šetina (2002): *Lili in Žverca. Vroči časi celovečernih risank*. Ljubljana: Mini premiera.
- Videčnik, Mateja (2000a): Kadar v raziskavah sodelujejo otroci. *Delo*, 15.2., 13.
- Videčnik, Mateja (2000b): Kako raziskovati otroški trg? *Delo*, 1.2., 13.
- Zore, Nives (2005): *Otrok in računalnik v vrtcu (Modeli poučevanja in učenja, predšolska vzgoja)*. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.

- Zorman, Mateja in Saša (1997): *Računalnik za vsak dom*. Ljubljana: Prešernova družba, Vrba.
- Zupančič, Maja (2004): Predmet in zgodovina razvojne psihologije. V Ljubica Marjanovič Umek in Maja Zupančič (ur.): *Razvojna psihologija*, 6–27. Razprave Filozofske fakultete. Ljubljana: Znanstveno raziskovalni inštitut Filozofske fakultete.
- Žlebničnik, Leon (1975): *Psihologija otroka in mladostnika*. Ljubljana: Državna založba Slovenije.

INTERNETNI VIRI

- Artz, Lee (2002): *Animating Hierarchy: Disney and the Globalization of Capitalism*. Dostopno na <http://lass.calumet.purdue.edu/cca/gmj/fa02/gmj-fa02-artz.htm> (10. februar 2008).
- Brezplačne igre (2007): *Cheese hunt igra*. Dostopno na [http://www.brezplacne-igre.com/arkadne-igre/igre-cheese hunt/](http://www.brezplacne-igre.com/arkadne-igre/igre-cheese%20hunt/) (4. december 2007).
- Brezplačne igre (2007): *Connect It*. Dostopno na <http://www.brezplacne-igre.com/miselne-igre/igre-connect-it/> (5. december 2007).
- Chandler, Daniel (1994): *Video Games and Young Players*. Dostopno na <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/vidgame.html> (20. oktober 2007).
- Dragon, Lil (2005): *O animejih za starše*. Dostopno na <http://www.animeslovenija.org/index.php> (8. julij 2007).
- Dragon, Lil (2006): *Kaj so animeji?* Dostopno na <http://www.animeslovenija.org/index.php> (27. marec 2007).
- Gillespie, Jeff (1998): *Japanese vs. American Animation*. Dostopno na <http://www.animenewsnetwork.com/editorial/1998-07-09> (20. oktober 2007).
- Igre (2007): *Pokemon 2*. Dostopno na <http://www.igre.akc.si/pokemon-2.htm> (4. december 2007).
- ITIVI (1994): *Tvoja spletna videoteka: Levji kralj*. Dostopno na <http://www.itivi.si/films/detail/24807/> (4. december 2007).

- ITIVI (2004): *Tvoja spletna videoteka: Tom in Jerry – Klasična zbirka št. 11.* Dostopno na <http://www.itivi.si/films/detail/26972/> (4. december 2007).
- SloCartoon (2006): *Izsek iz filmske animacije (seminarska naloga).* Dostopno na [http://www.slocartoon.net/?main=articles/articles &aid=34](http://www.slocartoon.net/?main=articles/articles&aid=34) (20. oktober 2007).
- The Answer Bank (2007): *Do violent computer games harm our kids?* Dostopno na <http://www.theanswerbank.co.uk/Article548.html> (27. marec 2007).
- Videoart (2007): *Pokemoni – Pokemon 14.* Dostopno na http://www.videoart.si/sl/otroske_risanke/28/pokemoni_pokemoni_18.html?type=product_group&product=206 (4. december 2007).

PRILOGE

PRILOGA A: Prošnja staršem za sodelovanje predšolskih otrok v raziskavi

Spoštovani starši!

Sem absolventka Fakultete za družbene vede in pišem diplomu na temo Nasilje v risankah, računalniških in videoigrah ter predšolski otroci. Trenutno je to zelo aktualna in zaskrbljujoča tema (predvsem pri starših povsod po svetu), ki sproža tudi obilo razprav, a je narejenih le malo raziskav. Zato sem se odločila, da se lotim raziskave, ki mi bo odgovorila na nekatera odprta vprašanja in mi hkrati potrdila rezultate nekaterih že opravljenih raziskav. Predvsem bi rada izvedela, kako otroci gledajo in razumejo nasilje, kaj jim pomenijo risanke, kaj računalniške in videoigre, katere so jim všeč, zakaj, kaj jih pri tem privlači ... Brez Vaše pomoči in pomoči Vaših otrok pa bo to žal nemogoče, zato Vas prosim, da dovolite sodelovanje vaših otrok v raziskavi. Naj vam povem kaj več o tem, kako sem si zamislila raziskavo. Opraviti jo nameravam v treh različnih vrtcih, v vsakem bom po tri dni. V teh dneh si bomo z otroki ogledali risanke, igrali igrice, risali, uprizorili kako igrico in posnemali risane junake, medtem pa počeli vse ostale stvari, kot jih normalno počnejo. Za sprostitev bomo kaj zapeli in zaplesali, prebrali kakšno pesmico ali pravljico, se igrali kakšne igre ... Z otroki bom opravila poglobljene intervjuje in opazovanje z neposredno udeležbo. Intervjuje bom posnela na diktafon, seveda le za namene naloge. Ob tem Vam zagotavljam anonimnost (v nalogi bom uporabila izmišljena imena otrok).

Mentorica izr. prof. dr. Karmen Erjavec mi je svetovala, da bi ob tem morala izvesti tudi kakšno uro v otrokovem domačem okolju.

V upanju, da boste raziskavo sprejeli z odprtimi rokami, Vas lepo pozdravljam.

Andreja Kurbos

Podpis starša:

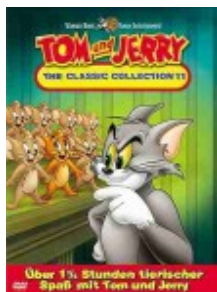
Če ne želite, da vaš otrok sodeluje pri raziskavi, mi, prosim, zaupajte ime in priimek otroka, da slučajno ne bi prišlo do pomote.

PRILOGA B: Zastavljena vprašanja pri pogovoru v skupini in v posameznih intervjujih

- Kaj je nasilje? Veste, kaj pomeni beseda nasilje?
- Kaj pomeni, da je nekdo nasilen do drugega?
- Če nekdo koga udari, pretepe, je to nasilje?
- Če nekdo strelja na koga, a je to nasilje?
- Se nasilje pojavlja v risankah? Se v kateri risanki pretepajo, streljajo?
- Se nasilje pojavlja tudi v računalniških in videoigrah? V katerih?
- A radi gledate take risanke? Kaj pa igrice tudi radi igrate?
- A je nasilje kdaj tudi smešno v risankah? V katerih?
- Ali vas je kdaj strah, ko gledate risanke ali igrate igrice? Zakaj?
- Ste se kdaj med sabo igrali vojno? Ste uporabili plastične ali vodne pištole? Ste si jih kdaj narediti iz kock, ali ste pokazali prst in rekli bang, bang?
- Veste, kakšna je razlika med vojno, ki ste se jo vi igrali in pravo- resnično voljno?
- Kaj se zgodi v eni, kaj v drugi?
- A je to, kar vidite v risankah resnično ali ni?
- Je nasilje v risankah resnično ali je namišljeno, domišljjsko?
- Je kakšna razlika med nasiljem, ki ga vidite v risankah, in tistim, ki ga vidite v filmih ali pri poročilih?
- Kakšen je za vas svet? Kako ga vidite?
- A je svet na televiziji tak, kot v resnici ali je v resnici kaj drugačen?
- A so vam v risankah všeč risani junaki? Kateri pa? Zakaj?
- Kdo pa je ponavadi v risankah glavni junak? Tisti, ki je dober, ali tisti, ki je slab? Kdo pa zmaga?
- So junaki tudi kdaj nasilni?
- Ste že kdaj posnemali katerega od risanih junakov?
- A veste posnemati katerega od risanih junakov? Katerega?
- Ko odrasteš, kateremu junaku bi rad bil podoben/a?
- Ali kdaj oponašaš nasilje? Kaj takrat delaš?

PRILOGA C: Risanke, ki smo si jih ogledali s predšolskimi otroki

Slika C1: Risanca Tom in Jerry



Vir: <http://www.itivi.si/films/detail/26972/> (4. 12. 2007).

Slika C2: Risanca Pokemoni



Vir: http://www.videoart.si/sl/otroske_risanke/28/pokemoni_pokemon_18.html?type=product_group&product=206 (4. 12. 2007).

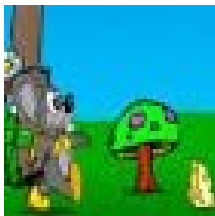
Slika C3: Risanca Levji kralj



Vir: <http://www.itivi.si/films/detail/24807/> (4. 12. 2007).

PRILOGA D: Igrice, ki smo jih zaigrali s predšolskimi otroki

Slika D1: Igrica Cheese hunt



Vir: <http://www.brezplacne-igre.com/arkadne-igre/igre-cheese-hunt/> (4. 12. 2007).

Slika D2: Igrica Pokemon Kill 2



Vir: <http://igre.akc.si/pokemon-2.htm> (4. 12. 2007).

Slika D3: Igrica Connect it



Vir: <http://www.brezplacne-igre.com/miselne-igre/igre-connect-it/> (5. 12. 2007).