



(<https://biramdobro.com/>)

[HOMEPAGE \(HTTPS://BIRAMDOBRO.COM\)](https://biramdobro.com/) / [MEDIJI \(HTTPS://BIRAMDOBRO.COM/CATEGORY/SADASNJOST/MEDIJI/\)](https://biramdobro.com/category/sadasnjost/mediji/) /  
**IVO KRIŠTIĆ: ZAŠTITA DJECE NA INTERNETU I PREVENCIJA RIZIČNIH PONAŠANJA ONLINE**

[MEDIJI \(HTTPS://BIRAMDOBRO.COM/CATEGORY/SADASNJOST/MEDIJI/\)](https://biramdobro.com/category/sadasnjost/mediji/)

[OBITELJ \(HTTPS://BIRAMDOBRO.COM/CATEGORY/SADASNJOST/OBITELJ/\)](https://biramdobro.com/category/sadasnjost/obitelj/)

[PSIHOLOGIJA \(HTTPS://BIRAMDOBRO.COM/CATEGORY/BUDUCNOST/PSIHOLOGIJA/\)](https://biramdobro.com/category/buducnost/psihologija/)

[ZDRAVLJE \(HTTPS://BIRAMDOBRO.COM/CATEGORY/SADASNJOST/ZDRAVLJE/\)](https://biramdobro.com/category/sadasnjost/zdravlje/)

# Ivo KRIŠTIĆ: Zaštita djece na internetu i prevencija rizičnih ponašanja online

 [Biram DOBRO \(https://biramdobro.com/author/aaa/\)](https://biramdobro.com/author/aaa/) © 11. rujna 2025. (<https://biramdobro.com/2025/09/>)

***U današnjem digitalnom dobu, zaštita djece na internetu postala je jedan od najvećih izazova za roditelje. Za savjet i pomoć zamolili smo Domagoja Tuličića, istaknutog stručnjaka u području informatičke forenzike i kibernetičke sigurnosti***

Svoju je karijeru izgradio na kombinaciji akademskog i praktičnog rada. Tuličić je i predavač na nekoliko visokoškolskih ustanova, gdje prenosi svoje znanje studentima. Kroz svoja predavanja pokriva teme poput osnova informatičke forenzike, sigurnosti računalnih mreža i metodologije analize digitalnih tragova.

Njegov rad značajno pridonosi razvoju i primjeni digitalne forenzike u pravosuđu i poslovanju u Hrvatskoj.

U nastavku pročitajte što nam je profesor Tuličić preporučio i savjetovao o tome kako zaštititi djecu na internetu i prevenirati rizično online ponašanje.

Kada je Carlo Collodi napisao knjigu Pustolovine Pinokija, vjerojatno nije mogao ni slutiti da će njegova priča o drvenom lutku, dječjoj lakovjernosti i naivnosti biti jednako aktualna i u doba interneta i algoritama umjetne inteligencije – gotovo 140 godina nakon što je prvi put objavljena u nastavcima u dječjem listu *Giornale per i bambini*.

Zemlja igračaka, opisana u knjizi kao mjesto prividne slobode i neograničene zabave, nekoć je bila teško zamisliva kao stvarni prostor u kojem bi djeca mogla provoditi svoje vrijeme. Međutim, pojavom interneta i umrežavanjem računala taj je zamišljeni prostor postao stvarnost. Platforme za igranje videoigara, društvene mreže i aplikacije za dijeljenje kratkih videozapisa i slične virtualne zajednice pretvorile su se u novu Zemlju igračaka, privlačnu djeci zbog zabave i slobode, ali i opasnu zbog ugroza kao što su zlostavljanje, ovisničko ponašanje, manipulacije i izloženost neprimjerenom sadržaju.

Ako se upustimo u daljnju analizu priče o Pinokiju, možemo primijetiti da su Lisica i Mačak te Kočijaš imali značajnu ulogu u iskorištavanju dječje lakovjernosti i zavođenju iluzijama koje su na kraju imale ozbiljne posljedice. Pinokio je izgubio zlatnike koje je na nagovor Lisice i Mačka 'posadio' očekujući da nikne stablo s novim zlatnicima, a u Zemlji igračaka u koju ga je odvezao Kočijaš zamalo se pretvorio u magarca.

U današnjem virtualnom svijetu takvi antagonisti nisu niti potrebni premda to ne znači da nisu prisutni. Cijeli virtualni svijet namijenjen djeci u svojoj osnovi izgrađen je uz pomoć perzuazivne tehnologije kojoj je cilj utjecati na stavove, uvjerenja ili ponašanja djece, a da oni možda i ne primijete taj utjecaj. Tako na primjer videoigre imaju

sustave nagrađivanja i prelaska na više razine kako bi motivirale igrače da nastave igrati, a društvene mreže su u svojoj osnovi dizajnirane da potiču korisnike na što dulje zadržavanje. Cijeli taj virtualni svijet je dizajniran sustav koji oblikuje ljudsko ponašanje, često koristeći psihološke mehanizme poput nagrađivanja, socijalnog pritiska ili osjećaja postignuća.

Ovakvi mehanizmi nisu slučajni niti proizvoljni, već pripadaju području znanstvenih istraživanja poznatom kao kaptologija (computers as persuasive technologies). Termin je uveo B. J. Fogg sa Sveučilišta Stanford, definirajući kaptologiju kao disciplinu koja proučava kako digitalne tehnologije mogu oblikovati stavove i ponašanja ljudi. U kontekstu djece i mladih, to znači da platforme nisu samo neutralni alati za zabavu i komunikaciju, već sofisticirani sustavi dizajnirani da utječu na navike, odluke i način provođenja vremena.

Pogledajmo sada koliko vremena djeca provode u toj novoj Zemlji igračaka. Istraživanje provedeno 2024. godine na 1423 djece u SAD-u, koje je provela neprofitna organizacija Pew Research Center, pokazalo je da 85% njih igra videoigre, dok ih 41% igra barem jednom dnevno.

Ista neprofitna organizacija provela je istraživanje 'Teens, Social Media and Technology 2024' o korištenju društvenih mreža, među kojima su Facebook, TikTok, YouTube, Snapchat, WhatsApp i druge. Iako nema podataka o točnom vremenu koje djeca provode na online platformama, indikatori intenziteta i učestalosti korištenja pokazuju da su djeca praktički 'stalno online'.

U prilog tome govori i ova Tablica 1. „Dnevni prosjek vremena pred ekranom američke djece i tinejdžera, prema dobi“ preuzeta s Wikipedie. Podaci prikazani u tablici jasno pokazuju kako se vrijeme provedeno pred ekranima dramatično povećava s dobi. Dok djeca mlađa od dvije godine provode manje od sat vremena tjedno, u razdoblju od 8. do 12. godine prosjek skače na čak sedam sati dnevno. Kod tinejdžera od 13 do 18 godina taj prosjek iznosi osam sati dnevno, što se može usporediti s punim radnim vremenom odraslih.

**Prvi stupac** : Dobna skupina (I.), **Drugi stupac**: Prosječno dnevno provedeno pred ekranima (II.), **Treći stupac**: Godina prikupljanja podataka (III.)

I.	II.	III.
<i>Ispod 2</i>	<i>42 minute tjedno</i>	<i>2017</i>
<i>2 - 4</i>	<i>2 sata tjedno</i>	<i>2017</i>
<i>5 - 8</i>	<i>2 sata tjedno</i>	<i>2017</i>
<i>8 - 12</i>	<i>7 sati dnevno</i>	<i>2019</i>
<i>13 - 18</i>	<i>8 sati dnevno</i>	<i>2019</i>

**Tablica 1 . Dnevni prosjek vremena pred ekranom američke djece i tinejdžera**

(Izvor: Wikipedia)

Vrlo slični podatci za djecu mlađe dobi u Republici Hrvatskoj dobiveni su u istraživanju „Mala djeca pred malim ekranima: Hrvatska u odnosu na Europu i svijet“ koje su proveli Đapić, Flander i Bagarić.

Očito je da, djeca provode jako puno vremena online, a osim igranja videoigara i korištenja društvenih mreža, zabrinjavajuće je što je među njima prisutno i online klađenje.

Online klađenje među djecom i mladima predstavlja rastući problem u digitalnom okruženju. Iako su formalno maloljetnici zakonski zaštićeni od sudjelovanja u igrama na sreću, istraživanja pokazuju da veliki broj njih ipak dolazi u kontakt s online klađenjem.

Prema podacima istraživanja provedenih u Hrvatskoj, gotovo 73 % srednjoškolaca barem je jednom sudjelovalo u igrama na sreću, a 12,9 % njih razvilo je ozbiljne negativne posljedice takvog ponašanja. Kod muških srednjoškolaca udio problematičnog klađenja doseže i do 23,7 %. Iako istraživanja ne razlikuju precizno offline i online varijante, činjenica je da je dostupnost digitalnih platformi dodatno olakšala djeci ulazak u svijet klađenja.

Ako se vratimo na priču o Pinokiju, koja je ipak završila sretno, i pogledamo kako se uspio spasiti iz Zemlje igračaka te izbjeći Lisicu, Mačka i Kočijaša koji su željeli iskoristiti dječju lakovjernost, možemo primijetiti da su ga spasili Geppetto, Vila i Cvrčak, simboli roditeljske brige, podrške društva i djetetove savjesti.

Geppetto je bio Pinokijev otac koji ga je štitio kroz ljubav, brigu i požrtvovnost. No, čak ni u priči nije bio sam u odgoju i vođenju djeteta na pravi put, već je imao podršku. Ta analogija može biti znakovita i danas: roditelji se suočavaju s istim, pa i težim izazovima odgoja djece. Nije dovoljno osloniti se samo na aplikacije za roditeljsku kontrolu (npr. Kids360 Parental Control), već je nužno zajedničko djelovanje s ‘Vilom’, koja predstavlja širi sustav podrške (škola, društvo, institucije), i ‘Cvrčkom’, koji simbolizira unutarnju kontrolu i razvijenu svijest djeteta o tome što je dobro, a što loše. Samo takvim pristupom moguće je djecu usmjeriti na pravi put i zaštititi ih od negativnosti suvremenih tehnologija.

Na isti način na koji je Pinokiju bila potrebna pomoć Geppetta, Vile i Cvrčka, tako i današnjoj djeci trebaju roditelji, škola i razvijena digitalna pismenost kako bi sigurno koračala kroz digitalni svijet. Samo zajedničkim djelovanjem moguće je da internet postane prostor učenja, kreativnosti i rasta, a ne nova Zemlja igračaka koja krije opasnosti.

***Tekst je financiran sredstvima Agencije za elektroničke medije iz programa poticanja novinarske izvrsnosti***

Ivo KRIŠTIĆ

## LEAVE A RESPONSE

Vaša adresa e-pošte neće biti objavljena. Obavezna polja su označena sa \*

Komentar

Ime \*

E-pošta \*

Web-stranica

**Objavi komentar**

This site uses Akismet to reduce spam. [Learn how your comment data is processed. \(https://akismet.com/privacy/\)](https://akismet.com/privacy/)



**Biram DOBRO**

(<https://biramdobro.com/author/aaa/>)

Tekstovi Uredništva, gostujućih autora ili iz drugih medija.

[View all posts](#)

[“Epifanija: blago duha u tradiciji kršćanstva” autora Dražena Zetića](#) (
 <https://biramdobro.com/epifanija-bлаго-duha-u-tradiciji-krscanstva-autora-drazena-zetica/>)

[Šimićeva lirska revolucija](#) (
 <https://biramdobro.com/simiceva-lirska-revolucija/>)

## YOU MIGHT ALSO LIKE



(<https://biramdobro.com/rak-pluca/>)



Biram DOBRO (<https://biramdobro.com/author/aaa/>)  
26. siječnja 2022.  
(<https://biramdobro.com/video-emisija-hkr-a-hrvati-u-crnoj-gori-stanje-i-perspektive/>)



Biram DOBRO (<https://biramdobro.com/author/aaa/>)  
20. listopada 2025.  
(<https://biramdobro.com/zoran-zoricic-ovisnost-o-kocki-razara-obitelji/>)



Biram DOBRO (<https://biramdobro.com/author/aaa/>)  
11. svibnja 2019.  
(<https://biramdobro.com/projekt-majka/>)

[Theme by Silk Themes \(https://silkthemes.com/\)](https://silkthemes.com/)