

## UTJECAJ MASMEDIJA NA ŽIVOT ADOLESCENATA

*Domagoj Šegregur, Vlatka Kuhar, Petar Paradžik*

*VII. gimnazija, Zagreb, Hrvatska*

### *Sažetak*

Cilj rada je utvrditi vrste i učestalost korištenja masmedija kod adolescenata i njihov utjecaj na život. Istraživanje je provedeno na 184 učenika drugih razreda VII. gimnazije u Zagrebu. Anketirani su o najčešće korištenim vrstama medija i vremenu provedenom uz njih, životnim navikama, tegobama nakon dugotrajnog korištenja masmedija, uspjehu u školi i socioekonomskom statusu njihovih roditelja. Učenicima je izmjerena tjelesna visina i težina te srčani puls i krvni tlak prije i nakon gledanja prezentacije uznemiravajućeg sadržaja. Najčešće korišteni mediji su računalo i televizija, a od medijskih sadržaja Facebook i filmovi. Vrijeme provedeno tijekom tjedna uz medije je 45,8 sati, prosječno dva sata dnevno duže vikendom nego radnim danima. Ispitanici koji uz medije provode dnevno >5 sati imaju češće brojnije zdravstvene tegoba. Nađena je značajna razlika prema spolu ispitanika u odnosu na vrste i sadržaje medija, kao i vremenu provedenom uz njih. Istraživanje je pokazalo koje vrste i sadržaje masmedijskih sredstava adolescenti najčešće koriste, vrijeme koje uz njih provode, kao i značajne razlike među spolovima vezane uz korištenje medija. Potvrđen je utjecaj vremena provedenog uz medije na zdravlje i neke životne navike, ali ne i značajan utjecaj na školski uspjeh i povezanost sa socioekonomskim statusom njihovih roditelja.

*Ključne riječi:* masmediji, adolescent

### 1. Uvod

Masmediji su sredstva javnih komunikacija koji djeluju na veliki broj osoba /1/. Temeljna je podjela medija na tiskane medije (časopisi, novine, knjige), elektronske medije (neinteraktivne medije s ekranom: fotografija, televizija, film i audio medije: radio, glazbena vrpca, CD, DVD) te nove medije (Internet, mobitel) /2/. Može se prepoznati šest funkcija masmedija: informacijska (skupljanje obavijesti), selekcijska (izbor primljenih informacija), eksplikacijska (korištenje sadržaja), edukacijska (prenošenje znanja i kulturnih vrijednosti), zabavna (odmor, razonoda) i estetska (stvaranje specifičnih estetskih oblika) /3/. Današnje su mlade generacije snažno izložene masmedijima. Većini mladih dostupni su televizija (satelitska i kabelska), video, DVD uređaj, mobitel i računalo, što ima za posljedicu da gotovo sve svoje slobodno vrijeme provode uz njih. Istraživanja pokazuju da dobre televizijske emisije, sadržajno prihvatljive i dobi primjerene video igre, kao i svrhovito služenje Internetom i mobitelom imaju pozitivan utjecaj na doživljavanje

nje i ponašanje djece i odraslih u svakodnevnom životu i odgojno obrazovnom procesu. S druge strane, ne smije se zaboraviti štetan utjecaj masmedijskih sadržaja i sredstava koja sa sobom nose nepovoljne posljedice, kao što su loš uspjeh u školi, nedovoljno razvijene socijalne vještine, agresivno ponašanje i psihičke promjene vezane uz depresiju i ovisnost o njima. Dugotrajno sjedenje uz medije uzrokuje tromost, zamor, poremećaj spavanja, glavobolju, bolove u zglobovima, ramenima, leđima, rukama, slabiji vid te probleme u fizičkom razvoju mladih i pretilost. Masmedijsko okruženje utječe na doživljaj svijeta, doživljaj pojedinca samog, njegov život i zdravlje te sustav vrijednosti. Stoga je opravdano postaviti pitanje koliki je i kakav stvarni utjecaj masmedija na čovjeka, posebno u njegovoj adolescentskoj fazi razvoja /4-6/.

### 2. Cilj i hipoteza

Cilj je ovog istraživanja utvrditi vrste i učestalost korištenja masmedijskih sredstava među adolescentima, njihovu povezanost s određene

nim zdravstvenim poteškoćama, školskim uspjehom, životnim navikama, socioekonomskim statusom njihovih roditelja, kao i razlike prema spolu ispitanika. Hipoteza je bila da masmediji zauzimaju značajno mjesto u svakodnevnom životu adolescenata, da vrijeme provedeno uz medije ima značajan utjecaj na zdravstvene poteškoće, školski uspjeh i navike ispitanika, da postoje razlike prema spolu i povezanost sa socioekonomskim statusom roditelja te da medijski sadržaj može utjecati na promjene krvnog tlaka i srčanog pulsa.

### 3. Metodologija istraživanja

Istraživanje je provedeno na 184 učenika svih šest odjeljenja drugih razreda VII. gimnazije u Zagrebu, školske godine 2009./2010. U svrhu istraživanja, a prema pravilima anketnog ispitivanja /7/ osmišljen je anketni listić, u koji su ispitanici unosili podatke u vidu pisanih odgovora ili zaokruživanja jednog ili više ponuđenih odgovora. Odgovarali su na pitanja o vrsti masmedija koja ih najviše zaokuplja, vremenu provedenom uz pojedine masmedije tijekom tjedna ili vikenda, o vremenu provedenom aktivno s roditeljima, prijateljima, u prirodi ili baveći se sportom, kao i tegobama koje osjećaju nakon dugotrajnog korištenja nekih od masmedija, uspjehu u školi i socioekonomskom statusu njihovih roditelja. Anketa je bila dragovoljna i anonimna, bez iznošenja osobnih podataka kao što su ime i prezime te razredni odjel kojem ispitanici pripadaju. Upoznavanje ispitanika s istraživanjem i anketiranje provedeno je na satovima biologije uz dopuštenje predmetne profesorice, ravnateljice i pismene suglasnosti roditelja/skrbnika učenika. Podatke o tjelesnoj visini i težini ispitanici su unosili prema vrijednostima izmjerene tjelesne visine visinomjerom i tjelesne težine digitalnom vagom na satovima tjelesne i zdravstvene kulture tijekom školske godine.

U istoj skupini ispitanika, kod 57 mladića i 57 djevojaka koji su pristali na testiranje, izmjereni su u mirovanju srčani puls (broj srčanih otkucaja u minuti) i krvni tlak (sistolički/dijastolički tlak u mm Hg) digitalnim tlakomjerom, prije i neposredno nakon prikazivanja kratke PowerPoint prezentacije uznemiravajućeg sadržaja „Duhovi“ preuzete s Inter-

neta /8/. Za prikaz rezultata kvantitativnih vrijednosti navedenih testova korištene su aritmetička sredina i standardna devijacija ( $X \pm SD$ ), a kvalitativnih vrijednosti apsolutna vrijednost (n) i/ili relativna vrijednost (%). Rezultati ispitivanja testirani su metodom univarijantne analize varijance (ANOVA). Za testiranje razlika kvantitativnih varijabli korišten je Studentov t-test za nezavisne uzorke. Razlika između istraživanih skupina za kvalitativne podatke testirana je  $\chi^2$ -testom za nezavisne uzorke, a u tablicama kontigencije (2x2) korišten je Fisher-ov test. U statističkoj analizi korišten je programski paket SPSS *vr. 11.5*, uz razinu značajnosti  $p < 0,05$ . Rezultati su prikazani tablično i slikovno.

### 4. Rezultati

Istraživanje je provedeno u VII. gimnaziji u Zagrebu na 184 učenika drugih razreda srednje škole, životne dobi 16 i 17 godina. Anketirano je 64 (34,8%) mladića i 140 (65,2%) djevojaka o korištenju masmedija. Od svih medija ispitanike najviše zaokuplja računalo (58,2%), ostali su mediji značajno daleko manje zastupljeni, a knjiga najmanje, ( $p < 0,05$ ). Mladići u odnosu na djevojke češće koriste računalo ( $p > 0,05$ ), dok je kod djevojaka značajno veća zaokupljenost mobilnim telefonom (2-3,1% vs. 19-15,8%,  $\chi^2 = 6,667$ ;  $p = 0,01$ ). Gledanjem televizije ispitanici prate najčešće filmove (62,5%), dok ih ostali sadržaji manje zaokupljaju (Slika 2.). Djevojke značajno češće gledaju filmove (28-43,8% vs. 87-72,5%,  $\chi^2 = 14,720$ ;  $p = 0,001$ ), dok mladići češće prate sportske emisije (27-42,2% vs. 10-8,2%,  $\chi^2 = 29,111$ ;  $p = 0,0001$ ). Među sadržajima video igara koji su najdraži ispitanicima podjednako su zastupljeni strategija i sportske igre. Djevojke manje vremena provedu igrajući video igre, a ako ih igraju, češće igraju one strateškog ili akcijskog sadržaja ( $p > 0,05$ ). Mladići su u odnosu na djevojke značajno češće zaokupljeni „pucačinom“ (18-28,1% vs. 17-14,2%,  $\chi^2 = 8,279$ ;  $p = 0,022$ ) i sportskim igrama ( $p > 0,05$ ). Facebook, kao jednu od aktualnih društvenih mreža, koriste daleko najviše (65,9%) u odnosu na ostale sadržaje koji im se nude ( $p < 0,05$ ). Djevojke ga koriste češće od mladića, no bez značajne razlike ( $p > 0,05$ ). Ukupno više vremena dnevno provedu uz

medije nego s roditeljima i prijateljima ili u prirodi i baveći se sportom (5,7±1,7 vs. 4,4±2,1 sati). Najviše vremena provode uz televiziju i Internet. Mladići su u odnosu na djevojke češće na Internetu, video igrama (0,8 vs. 0,3 sati,  $p=0,0001$ ), u prirodi i bave se sportom (1,9 vs. 1,4 sati,  $p=0,011$ ), dok djevojke češće gledaju televiziju, koriste mobitel i u društvu su roditelja i prijatelja, ( $p>0,05$ ). Ispitanici su tijekom vikenda, od petka do nedjelje, ponovo ukupno više vremena dnevno proveli uz medije, nego s roditeljima i prijateljima ili u prirodi i baveći se sportom (7,7±1,9 vs. 6,6±2,4 sati), koristeći najviše televiziju i Internet (Slika 6.). Mladići su i vikendom češće na Internetu, video igrama (1,4 vs. 0,6 sati,  $p=0,0001$ ), odnosno češće ukupno uz medije (8,3 vs. 7,5 sati,  $p=0,09$ ), kao i u prirodi i bave se sportom ( $p>0,05$ ), dok djevojke češće gledaju televiziju, koriste mobitel, ili su u društvu roditelja i prijatelja, ( $p>0,05$ ). Prosječno dnevno vrijeme provedeno uz medije vikendom ukupno je duže od onoga provedenog tijekom radnih dana (7,7±1,9 vs. 5,7±1,7 sati). Ukupno gledajući, vrijeme koje provedu ispitanici uz medije prosječno tijekom cijelog tjedna duže je za 8,5 sati od onoga koje provedu s roditeljima i prijateljima te u prirodi i baveći se sportom. Mladići tijekom čitavog tjedna značajno više vremena provode uz medije u odnosu na djevojke (48,0 vs. 44,6 sati,  $p=0,047$ ). Prema vremenu provedenom dnevno uz medije ispitanike smo podijelili u tri skupine (provedeno vrijeme <3 sata, 3-5 sati i >5 sati). Niti jedan od ispitanika nije bio dnevno <3 sata uz medije, dok ih je 81,0% bilo >5 sati, češće mladići nego djevojke (54-84,4% vs. 95-79,2%,  $p>0,05$ ). Većina je ispitanika imala jednu ili više zdravstvenih tegoba nakon dugotrajnog korištenja medija. Najčešće su imali glavobolju i nesanicu u kombinaciji s bolovima u vratu, leđima i rukama (45,1%). Dio ih je pokazivao i znakove nervoze, napetosti i agresije, ili imao smetnje vida (34,7%), dok ih je svega 3,3% bilo bez tegoba. Slične zdravstvene tegobe imali su i mladići i djevojke. Ispitanici koji su uz medije provodili dnevno >5 sati imali su značajno češće brojnije zdravstvene tegobe (16-45,7% vs. 98-65,8%,  $\chi^2=4,838$ ;  $p=0,028$ ). Kod 57 mladića i 57 djevojaka izmjeren je krvni tlak i srčani puls u mirovanju, prije i neposredno nakon prikazivanja kratke internetske PowerPoint prezen-

tacije o duhovima koja završava slikom kreature. Istraživani su mladići bili viši (181,7±6,24 vs. 168,6±7,03 cm), teži (72,7±7,47 vs. 57,2±7,42 kg) i imali veći indeks tjelesne mase (22,0±2,10 vs. 20,1±2,19) u odnosu na djevojke ( $p<0,05$ ). Nađena je veća učestalost nedovoljno uhranjenih djevojaka s indeksom tjelesne mase <18,5 u odnosu na mladiće (3-4,7% vs. 23-19,2%,  $\chi^2=7,211$ ;  $p=0,007$ ) i pretelih mladića s indeksom tjelesne mase >25,0 u odnosu na djevojke (7-10,9% vs. 11-6,0%,  $p>0,05$ ). Čak 72,8% ispitanika istovremeno se hrani i koristi neki od medija. Ispitanici koji su uz medije boravili >5 sati dnevno, u odnosu na one s kraćim boravkom, bili su češće pretili (10-6,7% vs. 1-2,9%,  $p>0,05$ ). Djevojke su pokazale bolji uspjeh na kraju prvog razreda srednje škole (4,42±0,53 vs. 4,02±vs. 0,67,  $F=5,63$ ;  $p=0,019$ ), kao i veću učestalost odlično, a manju dobro ocijenjenih u odnosu na mladiće. Ispitanici koji su medije koristili <5 sati dnevno bili su češće odlični učenici, ali ne i značajno (19-54,3% vs. 55-36,9%,  $\chi^2=3,558$ ;  $p=0,059$ ). U istraživanju je analiziran i utjecaj obrazovanja, zaposlenja i bračnog statusa roditelja. Ispitanici kod kojih su oba roditelja sa završenim fakultetom u odnosu na one sa srednjoškolski obrazovanim roditeljima, češće su odlično ocijenjeni (38-44,7% vs. 19-33,3%,  $p>0,05$ ), rjeđe medije koriste >5 sati dnevno (66-77,6% vs. 46-80,7%,  $p>0,05$ ) i češće provode >5 sati dnevno s roditeljima i prijateljima te u prirodi i baveći se sportom (42-49,4% vs. 27-47,4%,  $p>0,05$ ). Ispitanici kod kojih su oba roditelja zaposlena češće medije koriste >5 sati dnevno (121-81,2% vs. 27-77,1%,  $p>0,05$ ), kao i oni čiji su roditelji rastavljeni (12-85,7% vs. 137-80,6%,  $p>0,05$ ). Ispitanici s nekom od negativnih navika (pušenje, alkohol, droga), u odnosu na one bez njih, češće su uz medije >5 sati dnevno (57-86,4% vs. 92-78,0%,  $p>0,05$ ).

## 5. Rasprava

Istraživanje je prikazalo vrste i sadržaje masmedijskih sredstava koje adolescenti koriste, vrijeme koje uz njih provode tijekom tjedna i vikendom, kao i značajne razlike među spolovima vezane uz korištenje medija. Potvrđen je utjecaj vremena provedenog uz medije na zdravlje i neke životne navike, ali ne i značajan

utjecaj na školski uspjeh i povezanost sa socio-ekonomskim statusom njihovih roditelja. Najčešće korišteni mediji u naših ispitanika su računalo i televizija. Od medijskih sadržaja na računalo najdraži im je Facebook, a na televiziji filmovi. Mladići vrijeme provode češće uz računalo i televiziju, igraju sportske video igre, češće gledaju sportske emisije, u odnosu na djevojke, koje vrijeme provode češće uz Facebook, igraju strategijske video igre, češće su zaokupljene mobilnim telefonom i gledaju filmove na televiziji. Prema ranije provedenoj anketi među učenicima tehničke škole, najčešće korišteni medij je televizija, potom računalo koje najviše koriste za igranje video igara, a najmanje za komunikaciju s prijateljima. Vrijeme koje naši ispitanici provode tijekom tjedna uz medije je 45,8 sati. Dnevno uz medije provode prosječno dva sata duže vikendom, pri čemu su mladići 3,4 sata duže tjedno uz medije u odnosu na djevojke. Vrijeme provedeno uz medije duže je od onoga koje provedu s roditeljima i prijateljima te u prirodi i baveći se sportom. Velika američka studija Kaiser Family Foundation pokazala je da mladi u dobi od 8 do 18 godina svakodnevno provode više od sedam i pol sati uz medije, sat vremena duže u usporedbi s prije pet godina provedenim istraživanjem. Većina ispitanika istovremeno radi više stvari („surfa“ Internetom, sluša glazbu, dopisuje se ili koristi mobitel), tako da dnevno primi 11 sati medijskih sadržaja. Istraživanja dokazuju da je ovisnost o upotrebi medija izravno povezana s poremećajem u ponašanju i lošim ocjenama u školi. Talijanska nacionalna studija prikazuje prosječno vrijeme provedeno uz računalo i Internet. Djeca provode prosječno 22 sata, adolescenti 87 sati, odrasle žene oko 60 sati, a odrasli muškarci više od 100 sati mjesečno uz Internet /9/. Djeca se u Švedskoj bave medijima prosječno dnevno više od sedam sati, a u Bosni i Hercegovini više od pet, daleko više nego što provedu s roditeljima /10/. Sva ova istraživanja govore nam o brzim promjenama interesa mladih za nove vrste i sadržaje masmedija te o sve dužem boravku uz njih. Unatoč tome što su ispitanici koji su medije koristili <5 sati dnevno, bili češće odlični učenici, u našem istraživanju nismo našli značajnu razliku školskog uspjeha u odnosu na one koji provedu >5 sati uz medi-

je. Nije nađen značajan utjecaj obrazovanja, zaposlenja i bračnog statusa roditelja, kao niti navika ispitanika na njihovo vrijeme provedeno uz medije. Sharif i Sargent nalaze značajnu povezanost između vremena provedenog uz medije i sadržaja medija s lošim uspjehom u školi /11/. Naši ispitanici, koji su uz medije provodili dnevno >5 sati imali su češće brojnije zdravstvene tegobe. Kod većine ispitanika došlo je do porasta srčanog pulsa i krvnog tlaka nakon prikazivanja PowerPoint prezentacije uz nemiravajućeg sadržaja, što je jednostavan dokaz utjecaja internetskog sadržaja na kardiovaskularni sustav. Nađena je veća učestalost nedovoljno uhranjenih djevojkica i pretelih mladića, koja nije bila povezana s vremenom provedenim uz medije, kao niti s konzumiranjem hrane za vrijeme korištenja nekih od medija. Ljudska kralježnica nije stvorena za dugotrajno sjedenje, koje dovodi do neaktivnosti mišića ramenog pojasa, leđa i nogu, a time posljedično do problema u držanju, disanju, do poremećaja metabolizma, debljine i kardiovaskularnih bolesti. Istraživanja ukazuju da je prekomjerno gledanje televizije i video igara povezano s poremećajem pozornosti u djetinjstvu, ali i u kasnoj adolescenciji i ranoj odrasloj dobi /12/. Veći broj istraživanja potvrđuje vezu između nasilnih sadržaja u video igrama i agresivnog ponašanja ispitanika, dok se mali broj bavi istraživanjem utjecaja prosocijalnih igara. Tri studije, singapurska, japanska i američka, rađene različitim metodologijama i na različitim dobnim skupinama, dokazuju utjecaj videoigara s nenasilnim sadržajem i pozitivnim likovima na bolje prosocijalno ponašanje. Pozitivni su utjecaji videoigara da potiču misaone procese i pospješuju koordinaciju pokreta /13/, što potvrđuju i istraživanja o pozitivnim utjecajima video igara na motoričke sposobnosti i laparoskopske kirurške vještine /14/. Povećana socijalna izolacija nakon pretjeranog vremena provedenog uz računalo ili prekomjerno korištenje Interneta kod osoba koje imaju više socijalnih interakcija u virtualnom nego u stvarnom svijetu, mogu dovesti do pojave ovisnosti ili depresivnog ponašanja čemu su sklonije mlađe osobe /15/. Unatoč tome, Internet je potpuno legitimno nominiran za Nobelovu nagradu za mir 2010. godine, zbog širenja komunikacije i razumijevanja među ljudima

/16/. Mediji mogu imati i pozitivnu ulogu u odgoju i obrazovanju, prenositi obrazovne sadržaje na zanimljiv, originalan i kreativan način, promicati pozitivne stavove, potičući medijsko opismenjivanje nastavnika, roditelja i djece. Usvajanje znanja o medijima treba pratiti svijest o rizicima njihove upotrebe, etičnosti, samostalnosti i odgovornosti, odnosno kvalitetan medijski odgoj /17/. Mediji imaju važnu ulogu u socijalizaciji mladih. Socijalizacija znači integriranje pojedinca u društveni život, kao proces prilagođavanja društvenim zahtjevima i normama, što podrazumijeva proces učenja stavova, vrednota i poželjnih oblika ponašanja. Taj je proces najintenzivniji u doba djetinjstva i rane mladosti, kada se pojedinac oblikuje kao osoba. Socijalizacijski se faktori dijele u dvije osnovne skupine, primarne i sekundarne. Primarni su socijalizacijski faktori roditelji, obitelji, vršnjaci ili prijatelji, dok su sekundarni socijalizacijski faktori škola, crkva, radna sredina i mediji /18/. Masmediji su se transformirali u standardnu sastavnicu svakodnevnog života mladih od njihova rođenja. Ne samo da se pojavom novih medija povećalo vrijeme provedeno uz njih, nego mladi masmedije koriste istodobno (simultano) što pokazuje težnju da svaki medij zauzme mjesto u strukturi njihova svakodnevnog života. To se zbiva na štetu nekih drugih aktivnosti, najčešće druženja s roditeljima i prijateljima te izlazaka. Medijski je odgoj nužan, jer su masmediji neizbježna sastavnica svakodnevice, a njihova se zastupljenost u životu mladih progresivno povećava, što zahtijeva osposobljenost djece, roditelja i odgajatelja za adekvatno korištenje. Masmediji mogu biti i funkcionalni i disfunkcionalni, ovisno o stupnju i načinu na koji ih primatelji koriste.

## 6. Zaključak

Istraživanje pokazuje da je računalo kod naših adolescenata najčešće korišteno masmedij, a od sadržaja na njemu, Internet s Facebookom. Djevojke su značajno više zaokupljene mobilnim telefonom od mladića. Vrijeme koje ispitanici provode uz masmedije premašuje ono provedeno s roditeljima i prijateljima te u prirodi i baveći se sportom, pri čemu su mladići duže uz medije u odnosu na djevojke.

Potvrđena je povezanost dužine vremena provedenog uz medije na povećanu učestalost zdravstvenih tegoba, ali ne i značajan utjecaj na školski uspjeh i povezanost sa socioekonomskim statusom roditelja. Rezultati ovog istraživanja ukazuju na nužnost ozbiljnijeg uvažavanja masmedija kao socijalizacijskog faktora u životu adolescenata, upozoravaju na neophodnost medijskog odgoja za njihovu pravilnu primjenu te daju smjernice pružateljima medijskih sredstava i sadržaja o zahtjevima i poteškoćama njihovih korisnika.

## Bilješke

- /1/ Anić, V., Goldstein I. (2005). Rječnik stranih riječi (str. 369), Zagreb, Novi Liber.
- /2/ Lipovčak, S. (2006). Mediji - druga zbilja? Rasprave, ogledi i interpretacije. A. Šikić (ur.), Zagreb, Hrvatska sveučilišna naklada.
- /3/ Martinić, T. (1994). Postmoderna, svakidašnjica, komunikacija (str. 72-73), Opatija, Naklada Benja.
- /4/ Roberts, D.F., Foehr, U.G. (2004). Kids&media in America. Cambridge University Press. <http://books.google.hr/books?id=xeOh0-76SNMC&pg=PR4&lpg=PP1&ots=d.d.NnMo2floo#v=onepage&q&f=false>
- /5/ Smith, A.L., Biddle, S.J.H. (2008). Youth physical activity and sedentary behavior: challenges and solutions. Human Kinetics, USA. [http://books.google.hr/books?id=NEeCUaQAWYC&pg=PR2&lpg=PP1&ots=BKr\\_HFxE0&dq=Stuart+Biddle++++sedentary#v=onepage&q&f=false](http://books.google.hr/books?id=NEeCUaQAWYC&pg=PR2&lpg=PP1&ots=BKr_HFxE0&dq=Stuart+Biddle++++sedentary#v=onepage&q&f=false)
- /6/ Rideout, V.J., Foehr, U.G., Roberts, D.F. (2010). Generation M2: Media in the Lives of 8- to 18-Year-Olds. A Kaiser Family Foundation Study. <http://www.kff.org/entmedia/upload/8010.pdf>
- /7/ Mejovšek, M. (2008). Metode znanstvenog istraživanja, Jastrebarsko, Naklada Slap.
- /8/ <http://www.portal-zabave.com/files/buu.pps>
- /9/ Bricolo, F., Gentile, D.A., Smelser, R.L., Serpelloni, G. (2007). Use of the computer and Internet among Italian families: first national study. *Cyberpsychology Behavior*, 10 (6): 789-797.
- /10/ Kadrić, Š., Kadrić, J. (2009). Istraživanje: Mijenja li tehnika psihosocijalne karakteristike mlade generacije danas?. [http://bhradiophx.com/bhradiophx/\\_ext/wp\\_radio/uncategorized/ovisnost-o-tehnici/](http://bhradiophx.com/bhradiophx/_ext/wp_radio/uncategorized/ovisnost-o-tehnici/)
- /11/ Sharif, I., Sargent, J.D. (2006). Association Between Television, Movie, and Video Game Exposure and School Performance. *Pediatrics*, 118 (4): e1061-e1070.

- /12/ Swing, E.L., Gentile, D.A., Anderson, C.A., Walsh, D.A. (2010). Television and video game exposure and the development of attention problems. *Pediatrics*, 126 (2): 214-221.
- /13/ Gentile, D.A., Anderson, C.A., Yukawa, S., Iori, N., Saleem, M., Ming, L.K., Shibuya, A., Liau, A.K., Khoo, A., Bushman, B.J., Rowell Huesmann, L., Sakamoto, A. (2009). The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: international evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35 (6): 752-763.
- /14/ Rosser, J.C., Lynch, P.J., Cuddihy, L., Gentile, D.A., Klonsky, J., Merrell, R. (2007). The impact of video games on training surgeons in the 21st century. *Archives of Surgery*, 142 (2): 181-186.
- /15/ Young, K.S., Rodgers, R.C. (1998). The Relationship Between Depression and Internet Addiction. *Cyber Psychology & Behavior*, 1 (1): 25-28.
- /16/ <http://www.wired.com/underwire/2009/11/internet-for-peace-nobel/>
- /17/ Šego, J. (2009). Obrazovanje za medije - doprinos medijskoj kompetentnosti i kulturi odgovornosti. U: D. Labaš (ur.), *Novi mediji - nove tehnologije - novi moral* (str. 61-75), Zagreb, Sveučilište u Zagrebu, Hrvatski studiji.
- /18/ Ilišin, V., Marinović Bobinac, A., Radin, F. (2001). *Djeca i mediji: Uloga medija u svakodnevnom životu djece*. V. Ilišin (ur.), Zagreb, Državni zavod za zaštitu obitelji, materinstva i mladeži.

## THE IMPACT OF MASS MEDIA ON THE ADOLESCENTS' LIFE

*Domagoj Šegregur, Vlatka Kuhar, Petar Paradžik*

*VII. Grammar school in Zagreb, Croatia*

### *Abstract*

The aim of the study was to determine types and frequency of the use of mass media by adolescents and their impact on life. The study was conducted on 184 students of the second grades of VII. Grammar school in Zagreb. They were surveyed about the most common types of mass media, the time spent with the mass media, lifestyles, school achievements, socioeconomic status of their parents and problems after prolonged use of mass media. Subjects were measured height and weight, heart rate and blood pressure before and after watching the presentation with disturbing content. The most commonly used media are computer and television, and media content Facebook and movies. Time spent with media during the week was 45.8 hours, daily average two hours longer on weekends than on weekdays. Respondents who spend with the media more than 5 hours a day have more often health problems. Significant difference was found in connection of subject's gender and type of media content, as well as time spent with them. Research has shown which types and contents of mass media's means adolescents most commonly use, time spent with them as well as significant differences between the genders in connection with use of the media. Although the significant impact of mass media on school achievements and association with socioeconomic status of subjects' parents was not confirmed, the significant effect of the time spent with the media on the health and habits exists.

Key words: mass media, adolescents