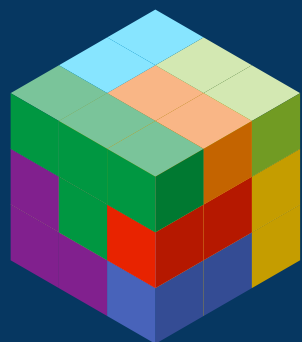


ODGOVORNE INOVACIJE U TEHNOLOGIJAMA ZA DECU



Digitalne tehnologije, igra
i dobrobit dece



UNICEF-OVA KANCELARIJA ZA ISTRAŽIVANJA – INNOCENTI

Kancelarija za istraživanja – Innocenti je UNICEF-ov poseban istraživački centar. Sprovodi istraživanja o novim ili aktuelnim temama kako bi se pružile informacije za strateške odluke, politike i programe UNICEF-a i njegovih partnera, oblikovali globalni razgovori o pravima i razvoju deteta i pružile informacije za globalnu istraživačku i stratešku agendu za svu decu, a posebno za onu najugroženiju.

Publikacije UNICEF-ove Kancelarije za istraživanja – Innocenti predstavljaju doprinos globalnom razgovoru o deci i ne moraju nužno odražavati politike ili pristupe UNICEF-a. Kancelarija za istraživanja – Innocenti dobija finansijsku podršku od Vlade Italije, dok finansijska sredstva za konkretne projekte obezbeđuju i druge vlade, međunarodne institucije i privatni izvori finansiranja, uključujući UNICEF-ove Nacionalne komitete.

UNIVERZITET ZAPADNI SIDNEJ

Univerzitet Zapadni Sidnej je jedna od vodećih ustanova u Australiji. Univerzitet Zapadni Sidnej je uvršten među 400 najboljih na svetu i univerzitet je svetske klase sa sve većim međunarodnim dosegom i reputacijom akademske izvrsnosti i istraživanja zasnovanih na kreiranju uticaja. Za više informacija, posetite: <https://www.westernsydney.edu.au/>

RITEC

Projekat RITEC (Odgovorne inovacije u tehnologijama za decu – Responsible Innovation in Technology for Children) zajednički su pokrenuli UNICEF i LEGO Grupa, a finansira se od strane LEGO Fondacije. Projekat se sprovodi u partnerstvu sa Centrom Joan Ganz Cooney; Istraživačkim centrom za mlade i otporne na Univerzitetu Zapadni Sidnej; Laboratorijom za razvoj robotike, obrazovanja i tehnologije u zajednici (CREATE Lab) Univerziteta u Njujorku; Univerzitetom u Šefildu i Australijskim centrom izvrsnosti za digitalno dete.

Nalazi, tumačenja i zaključci izraženi u ovom dokumentu predstavljaju odraz rada autora i ne odražavaju nužno stavove UNICEF-a. Ovaj dokument je prošao i internu i eksternu stručnu recenziju, kao i recenziju unutar UNICEF-a.

Izvodi iz ove publikacije mogu se slobodno reprodukovati uz navođenje izvora na sledeći način: Responsible Innovation in Technology for Children. UNICEF Office of Research – Innocenti, Florence, 2022.

Zahteve za korišćenje većih delova ili cele publikacije slati Jedinici za komunikacije na adresu: researchpublications@unicef.org.

@UNICEFInnocenti na Twitter-u, LinkedIn-u, Facebook-u, Instagram-u i Youtube-u
© Dečiji fond Ujedinjenih nacija (UNICEF) Naslovna fotografija: ©Adobe Stock
Grafički dizajn: Jonny Harris Design - jonny@jonnyharrisdesign.co.uk

UNICEF radi na nekim od najtežih mesta na svetu, kako bi stigao do najugroženije dece i adolescenata na svetu – i kako bi zaštitio prava svakog deteta, svuda. U više od 190 država i teritorija, radimo sve što je potrebno kako bismo pomogli deci da prežive, napreduju i ostvare svoje potencijale, od ranog detinjstva do adolescencije.

I nikada ne odustajemo.



The
LEGO
Foundation

WELL-BEING



REZIME

Projekat

Deca provode više vremena u digitalnim prostorima nego ikada ranije, koriste razne mobilne aplikacije, platforme društvenih medija, povezane uređaja i igre na internetu, i to čine u sve mlađim uzrastima. Nedavna pandemija COVID-19 je ubrzala taj pomak, pri čemu su se dodatni aspekti svakodnevnog života dece brzo premestili na internet (UNICEF, 2020). Sve veće prisustvo digitalnih tehnologija u životima dece zahteva da dobro razmislimo o njihovom uticaju. Takođe zahteva da razmislimo o tome kako da na najbolji način oblikujemo taj uticaj kako bi deca bila osposobljena i osnažena da budu uspešna u odraslom dobu.

Digitalna iskustva mogu imati značajan negativan uticaj na decu, izložiti ih rizicima ili dovesti do njihove neadekvatne nege. Ipak, digitalna iskustva takođe potencijalno donose ogromne koristi za decu, omogućavaju im da uče, da stvaraju, da razvijaju prijateljstva i da grade svetove. Dok brzo rastu globalni naponi da se produbi naše razumevanje rasprostranjenosti i uticaja štetnih digitalnih rizika – što je i dobrodošlo i neophodno – manje pažnje se posvećuje razumevanju i optimizaciji koristi koje digitalna tehnologija može da pruži u podršci dečijim pravima i njihovoj dobrobiti (Odgers and Jensen, 2020; Third et al., 2019). Koristi se ovde ne odnose samo na odsustvo štete, već i na stvaranje dodatne pozitivne vrednosti.

Kako da prepoznamo šanse i koristi od digitalnih tehnologija za dobrobit dece? Koji je odnos između dizajna digitalnih iskustava – konkretno dizajna usmerenog na igru – i dobrobiti dece? Koje smernice i mere možemo koristiti da ojačamo dizajniranje digitalnih okruženja za podsticanje pozitivnih ishoda za decu? I kako se možemo postarati da uvidi dobijeni od dece i njihove potrebe čine osnovu našeg rada u ovom prostoru? Ta pitanja su važna za sve koji osmišljavaju i promovišu digitalna iskustva, kako bi se postarali da su deca bezbedna i srećna i omogućili pozitivan razvoj i učenje. Ta pitanja su posebno relevantna dok svet preusmerava pažnju na nove digitalne tehnologije i iskustva,

od veštačke inteligencije (VI) do metaverzuma, i pokušava da razume njihov uticaj na ljude i društvo.

Projekat RITEC (Odgovorne inovacije u tehnologijama za decu – Responsible Innovation in Technology for Children) zajednički su pokrenuli UNICEF i LEGO Grupa, a finansira se od strane LEGO Fondacije. Projekat se sprovodi u partnerstvu sa Centrom Joan Ganz Cooney; Istraživačkim centrom za mlade i otporne na Univerzitetu Zapadni Sidnej; Laboratorijom za razvoj robotike, obrazovanja i tehnologije u zajednici (CREATE Lab) Univerziteta u Njujorku; Univerzitetom u Šefildu i Australijskim istraživačkim centrom izvrsnosti za digitalno dete.

To partnerstvo predstavlja međunarodnu saradnju između više zainteresovanih strana, sektora i organizacija koje veruju da osmišljavanje i razvijanje digitalnih tehnologija primarno treba da podrži prava i dobrobit dece – i da glas dece treba da se jasno čuje u ostvarivanju te zamisli.

Primarni cilj projekta je da se zajedno sa decom iz celog sveta izradi okvir koji mapira načine na koji dizajn digitalnih iskustava dece utiče na njihovu dobrobit i da pruži smernice o tome kako odluke u pogledu dizajna koje se donose na osnovu informacija i činjenica mogu promovisati pozitivne ishode i dobrobit dece.

Projekat je zasnovan na nizu načela.

1



Usmerenost na decu:

Kao prioritet smo odredili zajedničko stvaranje sa decom i želimo da budemo vođeni njihovim razumevanjem dobrobiti i igre.

2



Međunarodni karakteri i zastupljenost:

Usvojili smo međunarodni pristup, kao prioritet smo odredili zemlje koje su obično manje zastupljene u istraživanjima u ovoj oblasti.

3



Temeljenje na podacima:

Naši nalazi i tvrdnje se temelje na podacima i potkrepljeni su činjenicama.

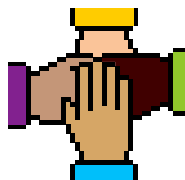
4



Otvorenost i transparentnost:

Izveštaji iz prve i druge faze biće podeljeni javno, što će omogućiti drugim organizacijama da pregledaju i procene nalaze.

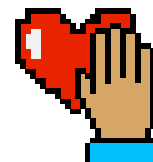
5



Saradnja:

Usvajamo pristup zasnovan na saradnji, nadovezujemo se na prošle napore i podržavamo druge aktere i organizacije istomišljenike u repliciranju i unapređenju našeg rada.

6



Aspiracije:

Verujemo u potencijal digitalnih tehnologija za pozitivan uticaj na dobrobit dece i naša ambicija je da stremimo tom ishodu.

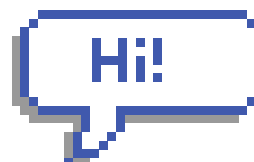


„Deca su otvorena za nove stvari i imaju veliku kreativnost.“

Dete učesnik, Bugarska



©UNICEF Tunisia/2021



Slušanje glasa dece

Ovaj projekat je radio sa preko 300 dece iz 13 zemalja kako bi poslušao i procenio njihove tačke gledišta o tome kako bi trebalo razumeti dobrobit i odraziti je u digitalnim iskustvima, a naročito u digitalnoj igri. Deca su nam rekla sledeće:

Decu bi trebalo konsultovati o odlukama koje ih se direktno tiču.

„Važno je da deca učestvuju jer ona su ta koja će igrati igre.“
(Ujedinjeno Kraljevstvo)

„Odluke [o životima dece] ne bi trebalo da donose [donosioci odluka] bez učešća dece.“ (Nepal)

Deca nude kreativna i smisljena rešenja za izazove.

„Deca su otvorena za nove stvari i imaju veliku kreativnost.“
(Bugarska)

Deca razmišljaju o sopstvenim praksama i ponašanjima.

„Pomaže ljudima da razumeju kako tinejdžeri igraju igre, a takođe pomaže tinejdžerima da razmišljaju o tome kako igraju igre.“ (Brazil)

Deca žele da ih kompanije, države, nevladine organizacije (NVO) i drugi akteri iz civilnog društva konsultuju prilikom izrade politika, proizvoda i programa za decu.

„Vlade bi trebalo da uključe decu u donošenje odluka ... formiranjem grupa dece i prihvatanjem njihovih sugestija.“
(Nepal)

Deca su navela da su naše radionice pružile mesto i vreme za decu da razmišljaju o svojim životima, da razgovaraju o važnim pitanjima sa drugom decom i da prenesu svoje želje, snove i vizije.

„[Radionice poput ove su važne] kako bi se čuo glas dece i tinejdžera.“ (Ujedinjeno Kraljevstvo)

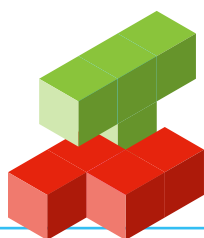
NEW GAME

Za ovaj projekat, odabrali smo da se fokusiramo na digitalna iskustva igre kao jedan od aspekata širih digitalnih aktivnosti dece. Igra je jedan od najvažnijih načina za interakciju dece mlađeg uzrasta sa svetom i sticanje osnovnih znanja i veština. Mogućnosti i okruženja za igru koji promovišu istraživanje, društvenu interakciju, radost i praktično učenje su u srži dečijeg razvoja (Borisova, 2018). Danas su širom sveta deca uključena u igru kroz digitalne tehnologije. Postoji sve više dokaza o potencijalnim koristima digitalne igre u životima dece i o potencijalu dizajna zasnovanog na igri da podrži šire digitalne aktivnosti dece. Međutim, potrebno je uložiti značajne dodatne napore kako bi se razumela veza između dizajna digitalnog iskustva igre i dobrobiti dece, što uključuje i potrebne alate i smernice kako bi digitalna igra pozitivno doprinela dobrobiti dece uz smanjenje rizika na minimum.

U ovom izveštaju predstavljamo nalaze iz prve faze projekta, objedinjujući rad Istraživačkog

centra za mlade i otporne na Univerzitetu Zapadni Sidnej i UNICEF-ove Kancelarije za istraživanja – Innocenti. Predstavljamo rezultate istraživanja i privremeni okvir dobrobiti koji predstavlja aspekte dobrobiti za koje naše istraživanje pokazuje da imaju najveću verovatnoću da na njih pozitivno utiče dizajn digitalnih iskustava igre. Okvir konkretno ističe dimenzije dobrobiti za koje su nam deca rekla da su im važne prilikom procene uticaja iskustva digitalne igre na njihovu dobrobit. Nudi pogled na digitalnu igru i dobrobit sa fokusom na decu, koji je uglavnom bio odsutan iz globalnog diskursa. Okvir pruža jednu prizmu kroz koju možemo početi da utvrđujemo šta je važno u osmišljavanju iskustava digitalne igre kako bi se promovisala dobrobit dece.

Ključno je da smo se oslanjali na metode učešća dece u izradi okvira kako bismo osigurali da ga sopstveni uvidi i iskustva dece direktno oblikuju. U svetlu suštinskog značaja učešća dece u ostvarivanju dečijih prava i podršci dečijem delovanju i osnaživanju (Komitet Ujedinjenih nacija za prava deteta [UNCRC], 2021), naš rad predstavlja važan korak ka stavljanju potreba i težnji dece u središte načina na koji razmišljamo o njihovoj dobrobiti i kako osmišljavamo buduća digitalna iskustva koja će im biti od koristi.





Sa uvidima dece u srži, sekundarna analiza postojećih podataka iz anketnog ispitivanja i istraživanja o dobrobiti dece pružila je dodatne podatke za okvir. I zaista, istraživački projekat je obuhvatio tri značajne i komplementarne aktivnosti sprovedene tokom 2020. i 2021. godine:



Analiza literature kako bi se pronašli ključni koncepti koji se odnose na dobrobit dece, digitalne tehnologije i igru;



Istraživačka analiza postojećih podataka iz UNICEF-ovog anketnog ispitivanja 34.000 dece uzrasta 9-17 godina iz 30 zemalja, kako bi se razumelo da li su i kako digitalna iskustva pozitivno ili negativno povezana sa različitim aspektima dobrobiti dece; i



Dubinske, kreativne i participativne radionice sa preko 300 dece u 13 zemalja, fokusirane na dobrobit i digitalnu igru play.

Kako bi se bolje razmislilo o načinima na koje bi okvir mogao da se primeni, istraživački tim je takođe sproveo mali broj neformalnih, polustrukturiranih razgovora sa drugim ključnim zainteresovanim stranama. Ti razgovori nisu uticali na razvoj okvira; umesto toga, oni su korišćeni da usmere naše razmišljanje o tome kako bi okvir na kraju mogao da se primeni u stvarnom svetu:



Razgovori sa roditeljima u tri zemlje (n=7), kroz koje se ispituju njihove zabrinutosti i smernice u vezi sa digitalnom igrom dece; i



Razgovori sa zainteresovanim stranama iz industrije igara u tri zemlje (n=7), kroz koje se ispituju osmišljavanje iskustava igre i ključni izazovi za industriju.



LOKACIJE ISTRAŽIVANJA



**Istraživanje je
sprovedeno
u 13 zemalja
sa preko 300
dece uzrasta
7-18 godina**



Odrednice upotrebljene u ovoj publikaciji i predstavljanju materijala ne podrazumevaju izražavanje bilo kakvog mišljenja od strane Dečijeg fonda Ujedinjenih nacija (UNICEF) u pogledu pravnog statusa bilo koje države ili teritorije, ili njihovih vlasti ili utvrđivanja njihovih granica. Granice i nazivi prikazani na odrednicama korišćenim na mapi ne podrazumevaju zvaničnu podršku ili prihvatanje od strane Ujedinjenih nacija.



NALAZI

Ukratko, naši nalazi su sledeći:

Dobrobit je holistički koncept:

Za decu, dobrobit znači fizičko zdravlje i sigurnost, ali i mentalna stabilnost i pozitivne emocije. I što je najvažnije, dobrobit je društveni koncept, povezan je sa ljubavlju prema drugima i ljubavlju od strane porodice i prijatelja.

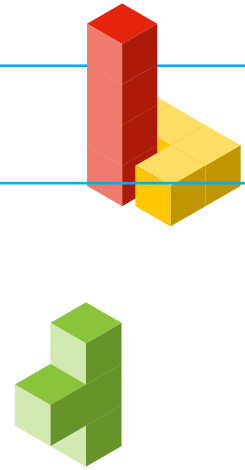
Različitost, pravičnost i inkluzija su važni:

Deca se suočavaju sa različitim preprekama u digitalnim aktivnostima, od ograničenog pristupa internetu do cene aplikacija i kulturološki neprikladnog sadržaja. Uvidi iz naših konsultacija sa decom, od kojih su mnoga iz zemalja sa niskim ili srednjim dohotkom, ukazuju na probleme kojima se tek treba adekvatno pozabaviti, bilo kroz istraživanja ili u okviru industrije.

Društvena povezanost je ključna:

Istraživačka analiza podataka iz anketnog ispitivanja pokazala je da je za decu u nekim zemljama učešće u društvenim aktivnostima na internetu – sa prijateljima, roditeljima i učiteljima/nastavnicima – pozitivno povezano sa mnogim aspektima dobrobiti. Korišćenje društvenih medija bilo je povezano sa osećajem pripadnosti, boljim vršnjačkim odnosima i samopouzdanjem. Utvrđeno je da roditelji, staratelji i učitelji/nastavnici koji su bili pozitivni i podržali decu u korišćenju digitalnih tehnologija imaju u globalu bolji





odnos sa svojom decom, iako je uzročno-posledični smer nejasan. Na konkretno pitanje o igri, mnoga deca su rekla da im je zabavnije kada se igraju sa drugarima. Mnoge igre koje su osmislila deca na radionicama imaju društveni element u okviru kojeg sarađuju i pomažu drugima. Pojedina deca su se osećala bezbednije kada se igraju sa drugima.

Bezbednost je prioritet:

Deca žele da digitalni sadržaji budu prikladni njihovom uzrastu i da ih digitalni prostori koje posećuju ne izlažu nasilju, neprikladnom jeziku i seksualnom sadržaju. Deca su rekla da ne vole kada neočekivano naiđu na takve sadržaje i da žele da znaju da sadržaj sa kojim se susreću neće biti šokantan za njih. Deca žele da se uspostave zaštitne mere kako bi se osiguralo da: mogu upravljati oglašavanjem, ćaskanjem i trolovanjem; mogu da se druže sa vršnjacima; i mogu da dobiju podršku za upravljanje svojim vremenom. Zabrinutost u vezi sa bezbednošću dece su ponovili roditelji, a zainteresovane strane su je istakle kao jedan od tekućih izazova.

Kreativnost je neophodna:

Kod dece, kreativnost je međusobno povezana sa drugim procesima i koristima, od učenja do samopouzdanja. Kreativnost nije u tolikoj meri poseban cilj ili stil igre, već se javlja tokom iskustva ili kao sporedna pojava digitalne igre, zajedno sa drugim ishodima.

Igra je raznovrsna:

Od takmičenja do saradnje, deca su nam rekla da se igraju na mnogo različitih načina i da različita iskustva igre na različite načine doprinose dobrobiti. Roditelji i uključene strane prepoznaju to i žele da podrže različite vrste igre, uključujući tihiu igru tokom koje deca razmišljaju.

Digitalna igra ima svoja ograničenja:

Deca su pomenula negativne strane u iskustvima digitalne igre, od izolacije do dosade i negativne afektivnosti. Nasuprot tome, fizičke igre se generalno vide kao prilagodljivije, društvenije i fizički angažovanije, što su roditelji takođe ponovili. Postoje jasne mogućnosti da industrija uvede inovacije i unapredi digitalnu igru.

Uvidi iz četiri istraživačke aktivnosti su sintetizovani u privremeni okvir dobrobiti koji ilustruje ključne indikatore i ishode za koje su nam deca rekla da su im važni za iskustva digitalne igre. Ovi indikatori i ishodi su ono čemu verujemo da bi svako digitalno iskustvo – ako je osmišljeno sa namerom da promoviše dobrobit – trebalo da pozitivno doprinese.

To proširuje istraživanje koje je sproveda LEGO fondacija o principima učenja kroz igru, konkretno o pet karakteristika za koje se pokazalo da deci pružaju smisljena iskustva igre koja im pomažu da uče i razvijaju se kao ljudska bića. Te karakteristike se zasnivaju na aktivnoj uključenosti, društvenim interakcijama, stvaranju značaja, radosti i ponavljaju, što je sve odraženo u našim nalazima.

Te nalaze su nezavisno utvrdili partneri uključeni u ovaj projekat, ali oni su u skladu sa nedavno objavljenom sveobuhvatnom studijom koju je uradila Komisija za digitalnu budućnost (Livingstone and Pothong, 2021).^{1 2} Njen izveštaj prepoznaje sedam principa dizajna – svi su dobrodošli, unapređuje se mašta, omogućava se otvorena igra, nema komercijalne eksploatacije, omogućava se eksperimentisanje i dizajn je prikladan uzrastu – koji su blisko povezani sa gorenavedenim komponentama.



Nadamo se da će okvir biti od koristi i javnim i privatnim organizacijama koje žele da ojačaju svoje razumevanje dobrobiti dece u digitalnom dobu i da počnu da neguju dobrobit dece kroz svoje procese, proizvode i politike.

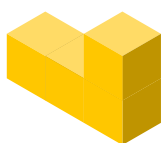
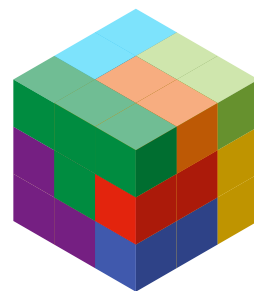
¹ Komisija za digitalnu budućnost (Digital Futures Commission) je istraživačka saradnja koja poziva inovatore, kreatore politika, regulatorna tela, akademike i civilno društvo da pronađu digitalne inovacije u interesu dece i mladih. Posetite <<http://digitalfuturescommission.org>> za više detalja.

² I ovaj projekat i Komisija za digitalnu budućnost dobili su finansijsku podršku od strane LEGO grupe.

Istraživačke aktivnosti su sintetizovane u privremeni okvir dobrobiti koji ilustruje ključne indikatore i ishode



Osam komponenata okvira dobrobiti su:



Kompetentnost

Ishod: Iskustvo digitalne igre bi trebalo da pozitivno doprinese tome kako deca vide sopstvenu kompetentnost.

Obrazloženje: Deca smatraju da njihova iskustva digitalne igre imaju potencijal da ojačaju njihovu sposobnost da završe zadatak, da steknu novo znanje i da rešavaju probleme.



Regulacija emocija

Ishod: Deca koriste digitalno okruženje da prilagode svoje raspoloženje, opuste se i povrate energiju za interakciju sa vršnjacima i svetom. To obuhvata korišćenje iskustava digitalne igre da se smanji osećaj stresa ili da se uđe u mentalno stanje u kojem deca postanu potpuno uronjena u osećaj energičnog fokusa, pune uključenosti i uživanja u aktivnosti.

Obrazloženje: Pružanje pozitivnih oblika smirenosti, tišine i eskapizma omogućava deci da se oslobode stresa, a zatim se ponovo uključe u interakcije sa vršnjacima i svetom.



Samoostvarenje

Ishod: Digitalna igra deci pruža osećaj svrhe i unapređene društvene interakcije, kao i to da se bolje osećaju u vezi sa sobom.

Obrazloženje: Deca su navela da su osećaji svrhe i samopouzdanja bili ključni za dobrobit i rekla su da bi dobra iskustva igre trebalo da to podržavaju.



O snaživanje

Ishod: Uključenost u digitalnu igru bi trebalo da podstakne osećaje autonomije, izbora i mogućnosti delovanja kod dece. Deca mogu da osećaju da imaju kontrolu i mogu da donose odluke, te stiču osećaje vičnosti i postignuća.

Obrazloženje: Deci može nedostajati osećaj kontrole nad svojim svakodnevnim aktivnostima. Digitalna iskustva pružaju prostor koji omogućava deci da iskazuju i razviju smislenu autonomiju i kontrolu.



Društvena povezanost

Ishod: Digitalno okruženje, uključujući igru, trebalo bi da olakša društveno povezivanje dece sa vršnjacima, porodicom i drugim važnim ljudima u njihovim životima, na način koji štiti decu.

Obrazloženje: Deca su u svim konsultacijama istakla društvenu povezanost kao ključnu za njihovu dobrobit. Analiza podataka iz anketnog ispitivanja pokazala je da je društvena povezanost ključna za niz elemenata dobrobiti, kao što su osećaj pripadanja, jače vršnjačke veze i samopouzdanje.

Kreativnost

Ishod: Uključenost dece u digitalnu igru trebalo bi da pojača njihove osećaje znatiželje, da podstiče otvorenost za nova iskustva i jača njihove kreativne sposobnosti.

Obrazloženje: Kreativnost je poželjna karakteristika koja se u velikoj meri preklapa sa učenjem. Deca su navela mnoge načine na koje digitalna iskustva mogu podstaći tu karakteristiku, ako se osmisle na pravi način.

Bezbednost i sigurnost

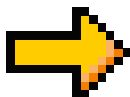
Ishod: Deca bi trebalo da se osećaju bezbedno i da budu bezbedna dok su u digitalnim okruženjima i uključena u digitalnu igru. To uključuje bezbednost od širokog spektra rizika, uključujući rizike od kontakta, ponašanja, sadržaja i ugovora.

Obrazloženje: Digitalna okruženja uvode nove opasnosti i u pogledu sadržaja i ponašanja. Podrška za dobrobit dece kreće od adekvatne zaštite dece.

Različitost, pravičnost i inkluzija

Ishod: Iskustva digitalne igre treba da budu raznovrsna, pravična i inkluzivna kako bi se osiguralo da sva deca različitog porekla i iz različitih životnih okolnosti mogu učestvovati. Digitalna igra treba da bude pristupačna deci sa smetnjama u razvoju i invaliditetom i prikladna u pogledu uzrasta i kulture.

Obrazloženje: Inkluzivna digitalna iskustva omogućavaju deci mnogih različitih porekla i iz različitih konteksta da učestvuju, podržavaju ljudska prava i etičke vrednosti i pružaju deci nova iskustva.

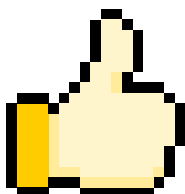


Druga faza našeg rada će nastaviti empirijsko potvrđivanje nalaza iz istraživanja. Taj posao će sprovesti CREATE Lab sa Univerziteta u Njujorku; Postdiplomski centar Gradskog univerziteta u Njujorku; Univerzitet u Šefildu; i Australijski istraživački centar izvrsnosti za digitalno dete. Tim će posmatrati iskustva digitalne igre dece uzrasta 8 do 12 godina u više zemalja i proceniti u kojoj meri igra utiče na konkretne faktore okvira dobrobiti. Ovaj rad će obuhvatati kućne posete zasnovane na informacijama u oblasti eko-kulture, laboratorijske opservacione i psihofiziološke studije i eksperimentalne studije u različitim kulturnim okruženjima. Ti uvidi će se koristiti, zajedno sa našim privremenim okvirom dobrobiti, za izradu vodiča zasnovanog na činjenicama o tome kako dizajnirati digitalna iskustva koja imaju pozitivan odnos sa aspektima dobrobiti dece. Svi rezultati i činjenice iz druge faze biće javno dostupni.

Konačni cilj RITEC-a je da prikupi empirijski potvrđen skup karakteristika dizajna i mehanizama koji podržavaju aspekte dobrobiti deteta. Kompanije fokusirane na decu mogu integrisati te karakteristike zajedno sa već postojećim zaštitnim merama kao što su privatnost i zaštita podataka prilikom osmišljavanja digitalnih iskustava za decu. Dugoročno gledano, nadamo se da će ovo činiti temelj inovativnog modela koji će omogućiti kompanijama da procene i pokažu pozitivan uticaj njihovih digitalnih iskustava na decu. Nadamo se da ćemo tako podići lestvicu u pogledu toga kako kompanije osmišljavaju digitalna iskustva za decu i pomoći kompanijama, regulatornim telima i akterima iz civilnog društva da se postaraju da deca u budućnosti imaju pristup širokom spektru koristi i mogućnosti kroz digitalne tehnologije.



Kompanije mogu integrisati te karakteristike zajedno sa već postojećim zaštitnim merama kao što su privatnost i zaštita podataka



1 UVOD I METODOLOGIJA

Deca³ danas pristupaju digitalnim tehnologijama i koriste ih sve češće i od sve mlađih i formativnijih uzrasta. Rast i razvoj dece se sve više oblikuje digitalnim ekosistemom, čime se povećava potreba da se bolje razumeju njegovi uticaji, posebno na dobrobit dece ili njihovo iskustvo zdravlja i sreće. Ipak, mnogi digitalni ekosistemi u kojima deca provode svoje vreme ili nisu osmišljeni za decu (Livingstone and Third, 2017), ili, ako jesu, ne uspevaju da jasno podrže pozitivne ishode za dobrobit dece.

Kako da procenimo koristi i mogućnosti od digitalnih tehnologija za dobrobit dece tokom vremena? Koji je odnos između dizajna digitalnih iskustava – konkretno dizajna usmerenog na igru – i dobrobiti dece? Koje smernice i mere možemo koristiti da ojačamo kapacitet digitalnih okruženja za podsticanje pozitivnih ishoda za dobrobit dece? I kako se možemo postarati da uvidi dobijeni od dece u pogledu njihovih potreba i težnji čine temelj našeg rada u ovom prostoru? Ta pitanja su važna za sve koji osmišljavaju i promovišu digitalna iskustva, kako bi se postarali da su deca bezbedna i srećna i omogućili pozitivan razvoj i učenje.

Projekat RITEC (Odgovorne inovacije u tehnologijama za decu – Responsible Innovation in Technology for Children) zajednički su pokrenuli UNICEF i LEGO Grupa, a finansira se od strane LEGO Fondacije. Projekat se sprovodi u partnerstvu sa Centrom Joan Ganz Cooney; Istraživačkim centrom za mlade i otporne na Univerzitetu Zapadni Sidnej; Laboratorijom za razvoj

robotike, obrazovanja i tehnologije u zajednici (CREATE Lab) Univerziteta u Njujorku; Univerzitetom u Šefildu i Australijskim istraživačkim centrom izvrsnosti za digitalno dete. Primarni cilj projekta bio je da se razvije okvir usmeren na decu koji otkriva kako digitalna iskustva dece mogu pozitivno podržati njihovu dobrobit. U drugoj fazi projekta, ove hipotetičke veze između dizajna digitalnih iskustava i dobrobiti dece biće ocenjene testiranjem uže liste iskustava digitalne igre u odnosu na okvir. Uz finansiranje od strane LEGO fondacije, projekat predstavlja partnerstvo između UNICEF-a; LEGO grupe; Istraživačkog centra za mlade i otporne na Univerzitetu Zapadni Sidnej; Laboratorije za razvoj robotike, obrazovanja i tehnologije u zajednici (CREATE Lab) Univerziteta u Njujorku; Postdiplomskog centra Gradskog univerziteta u Njujorku; Univerziteta u Šefildu; Australijskog istraživačkog centra izvrsnosti za digitalno dete; i Centra Joan Ganz Cooney.

„[Dobrobit znači] da imam podršku od strane mojih drugara.“

Dete učesnik,
Tunis

LOADING



³ U ovom izveštaju, rukovodićemo se Konvencijom Ujedinjenih nacija o pravima deteta (član 1) koja definiše dete kao ljudsko biće mlađe od 18 godina.



Za ovaj projekat, odabrali smo da se fokusiramo na digitalna iskustva igre kao jedan od aspekata širih digitalnih aktivnosti dece. Igra je jedan od najvažnijih načina za interakciju dece mlađeg uzrasta sa svetom i sticanje osnovnih znanja i veština. Mogućnosti i okruženja za igru koji promovišu igru, istraživanje, društvenu interakciju, radost i praktično učenje su u srži dečijeg razvoja (Borisova, 2018). Širom sveta, deca su danas sve više i više uključena u digitalnu igru. Postoji sve veća baza dokaza o potencijalnim koristima digitalne igre za živote dece.

Inicijativa „Dizajnirano razigrano“ Komisije za digitalnu budućnost – koja predstavlja saradnju kreatora politika, regulatornih tela, akademika i aktera iz civilnog društva – takođe je razgovarala sa decom i akterima iz industrije i identifikovala 12 kvaliteta slobodne igre u digitalnom svetu (Livingstone and Pothong, 2021). A istraživanje koje su sproveli LEGO fondacija i međunarodni istraživački

partneri o principima učenja kroz igru pokazalo je da postoji pet karakteristika iskustava smislene igre koja podržavaju decu da uče i razvijaju se kao ljudska bića. Te karakteristike obuhvataju aktivnu uključenost, društvene interakcije, stvaranje značenja, radost i ponavljanje, što je sve odraženo u našim nalazima.

Iako rad LEGO fondacije i Komisije za digitalnu budućnost predstavlja izuzetnu polaznu tačku za razumevanje potreba dece u digitalnim okruženjima, naročito u vezi sa igrom, i dalje je potreban značajan dodatni rad da bi se razumelo kako dizajn iskustava digitalne igre utiče na ishode dobrobiti dece i da bi se pronašli operativni načini da se doprinese dobrobiti uz svođenje na minimum rizika od štetnih ishoda.

Ovaj izveštaj predstavlja nalaze iz prve faze projekta, objedinjujući rad Istraživačkog centra za mlade i otporne na Univerzitetu Zapadni

Sidnej i UNICEF-ove Kancelarije za istraživanja – Innocenti. Predstavljamo rezultate istraživanja i privremeni okvir dobrobiti koji ističu one oblasti dobrobiti kojima bi digitalna iskustva, a naročito digitalna igra, trebalo da daju pozitivan doprinos. Uvidi i iskustva dece su usmeravali dizajn okvira, što je prvi korak u razmatranju toga kako osmišljavamo najbolja digitalna iskustva za decu i kojim ishodima bi trebalo da težimo. Informacije za kreiranje okvira su prikupljene i kroz sekundarnu analizu postojećih podataka iz anketnog ispitivanja i literature o dobrobiti dece.

Prva faza objedinjuje četiri istraživačke aktivnosti sprovedene tokom 2020. i 2021. godine.⁴ Istraživačke aktivnosti predstavljaju sveobuhvatni pristup izradi okvira i obuhvataju i kvalitativne i kvantitativne pristupe, kao i primarne i sekundarne podatke.

⁴ Pružanje mogućnosti deci da izraze svoje mišljenje i doprinesu ovom važnom okviru je etička praksa. Ipak, uz sve konsultacije dolazi rizik od štetnih efekata. Doprinos Istraživačkog centra za mlade i otporne odobrio je Odbor za etiku u istraživanjima kod ljudi Univerziteta Zapadni Sidnej. Etičke procedure su se držale principa zaštite dece i Nacionalne izjave o etičkom ponašanju u istraživanjima kod ljudi (Australija). UNICEF je sproveo sekundarnu analizu podataka tri skupa podataka iz anketnih ispitivanja (Global Kids Online, EU Kids Online i Disrupting Harm) u skladu sa etičkim principima za ponovno korišćenje sekundarnih podataka. Radionice sa decom su sprovedene tokom pandemije COVID-19, u vreme kada su mnoga deca širom sveta provodila više vremena na internetu nego obično. Uprkos tome, kao što ističemo u našoj analizi kasnije u ovom izveštaju, ovi nalazi odražavaju nalaze istraživanja pre pandemije i može se pretpostaviti da pružaju pouzdanu referentnu tačku za izradu okvira.

Pregled literature

Izvršen je pregled relevantne literature o dobrobiti dece i digitalnoj igri. To je uključivalo članke iz časopisa, izveštaje NVO/organizacija civilnog društva, postojeće okvire i studije slučaja digitalnih platformi. To je korišćeno da se preciziraju metodologija za konsultacije sa decom i plan sekundarne analize podataka iz anketnog ispitivanja.

1

Sekundarna analiza podataka iz anketnog ispitivanja

Sekundarna analiza podataka iz anketnih ispitivanja koje su uradili Global Kids Online i Disrupting Harm sa preko 34.000 dece iz 30 zemalja širom sveta istražila je da li i kako niz aktivnosti u digitalnom okruženju utiče na aspekte dobrobiti dece. Rezultati su pružili informacije za tumačenje rezultata iz konsultacija sa decom i finalizovanje okvira dobrobiti.

2

Participativno istraživanje sa decom

Istraživački centar za mlade i otporne (Y&R) predvodio je konsultacije sa preko 300 dece uzrasta 7-18 godina u 13 zemalja: Albanija, Brazil, Bugarska, Indonezija, Irak, Jordan, Pakistan, Južna Afrika, Tajvan, provincija Kine, Tanzanija, Tunis, Ujedinjeno Kraljevstvo i Urugvaj. Radionice su koristile metodologiju Centra za generisanje distribuiranih podataka i uključivale su kvalitativno, kreativno i participativno istraživanje sa ciljem da prikupe percepcije i iskustva dece u pogledu dobrobiti i igre. Deca su učestvovala ili u dve radionice organizovane uživo (svaka je trajala po 3 i po sata, ukupno 7 sati) ili u tri digitalne radionice (svaka po 2 sata, ukupno 6 sati). Istraživački centar za mlade i otporne je osmislio te radionice, obučio i pružio podršku voditeljima, a zatim prikupio i analizirao podatke.

3

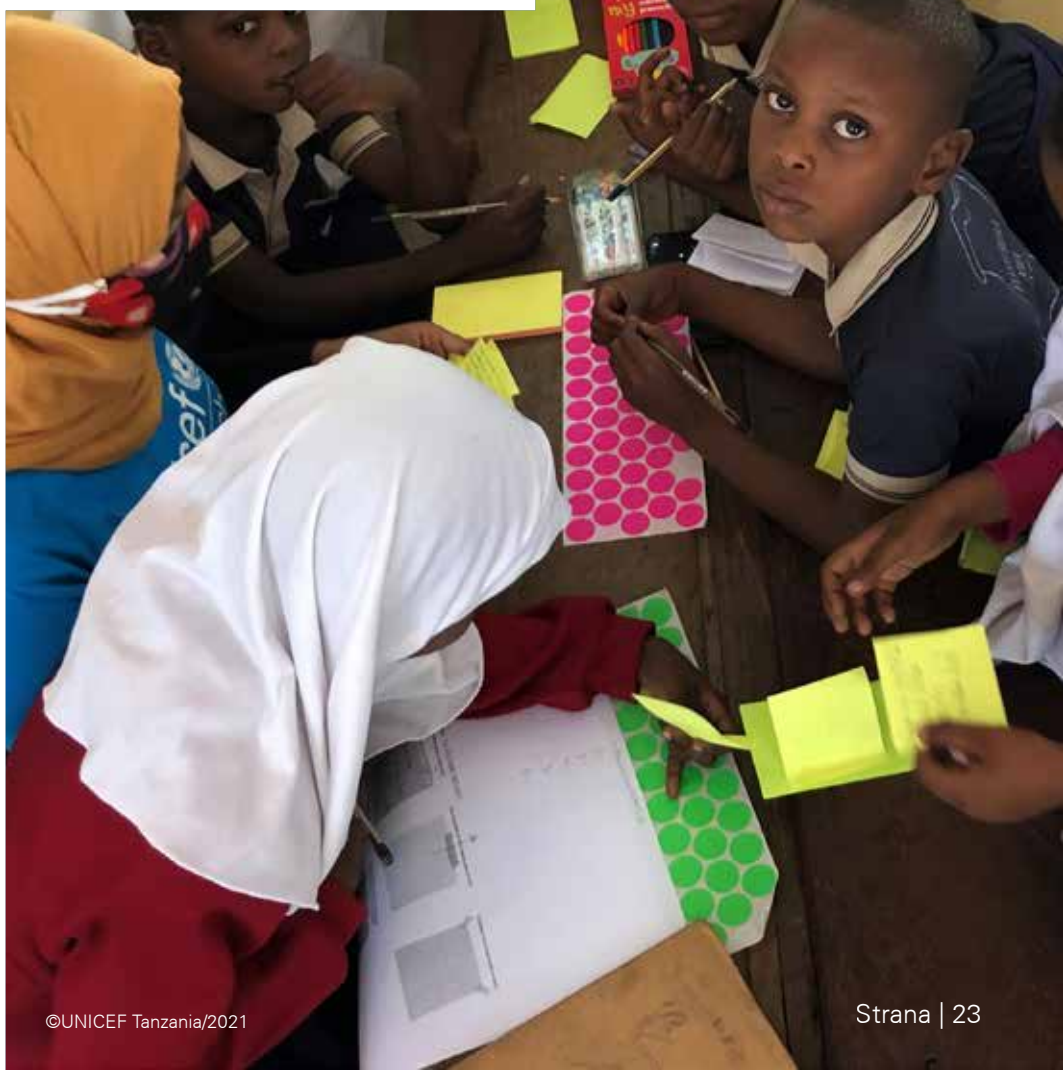
Razgovori sa roditeljima i dizajnerima igara kako bi se dobile smernice u vezi sa primenom

Y&R je obavio mali broj neformalnih, polu-strukturiranih razgovora sa sedmoro roditelja u Indoneziji (3), Tajvanu, provinciji Kine (2) i Novom Zelandu (2), sa prosečnim trajanjem od 35 minuta. Tim je takođe obavio razgovore sa sedam aktera (kreativni direktori, programeri i dizajneri), u Danskoj (5), Novom Zelandu (1) i Sjedinjenim Američkim Državama (1), svaki u trajanju od 45 do 60 minuta. Svrha tih razgovora bila je da se pruži širi kontekst za načine na koji se okvir može iskoristiti u raznovrsnim kontekstima. Razgovori nisu direktno oblikovali okvir.

4

Druga faza našeg rada će empirijski potvrditi nalaze iz istraživanja. Taj posao će sprovesti CREATE Lab sa Univerziteta u Njujorku; Postdiplomski centar Gradskog univerziteta u Njujorku; Univerzitet u Šefildu; i Australijski istraživački centar izvrsnosti za digitalno dete. U drugoj fazi projekta, posmatračemo iskustva digitalne igre dece uzrasta 8 do 12 godina u više zemalja i izmeriti u kojoj meri igra utiče na konkretne faktore okvira dobrobiti. Ovaj rad će obuhvatati kućne posete zasnovane na informacijama u oblasti eko-kulture, laboratorijske opservacije i psihofiziološke studije i eksperimentalne studije u različitim kulturnim okruženjima. Ti uvidi se onda mogu koristiti za izradu vodiča zasnovanog na činjenicama o tome kako dizajnirati digitalna iskustva koja imaju pozitivan odnos sa aspektima dobrobiti dece. Svi rezultati i činjenice iz projekta biće javno dostupni.

Konačni cilj RITEC-a jeste da napravi skup javno dostupnih, empirijski potvrđenih karakteristika dizajna i mehanizama koji podržavaju aspekte dobrobiti deteta. Dugoročno gledano, nadamo se da će ovo činiti temelj inovativnog novog modela koji će omogućiti kompanijama da procene i pokažu pozitivan uticaj njihovih digitalnih iskustava na decu. Nadamo se da ćemo tako podići lestvicu u pogledu toga kako kompanije osmišljavaju digitalna iskustva za decu i pomoći kompanijama, regulatornim telima i akterima iz civilnog društva da se postaraju da deca u budućnosti imaju pristup širokom spektru koristi i mogućnosti kroz digitalne tehnologije.

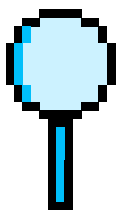


2 ŠTA LITERATURA KAŽE O DOBROBITI DETETA?

Ne postoji univerzalni dogovor o tome kako definisati – i, shodno tome, kako meriti – dobrobit. Takvo fragmentisano razumevanje dobrobiti predstavlja izazov u vreme kada akteri iz svih sektora traže načine za promovisanje pozitivnih ishoda i mogućnosti digitalnih tehnologija i inovacija usmerenih na čoveka. Posebno je važno pojasniti definicije dobrobiti dece s obzirom na to da deca provode sve više vremena tokom svojih formativnih godina u digitalnim iskustvima i oko njih.

Dobrobit dece je povezana ali nije isto što i prava dece u širem smislu, onako kako su definisana u Konvenciji Ujedinjenih nacija o pravima deteta. Prava su osnovna načela koja objašnjavaju kako svu decu treba ili ne treba tretirati, dok dobrobit (objektivna ili subjektivna) predstavlja individualno stanje koje opisuje način na koji dete doživljava život.

Ako neka detetova prava nisu ostvarena, manja je verovatnoća da će dete ostvariti stanje pozitivne dobrobiti. Međutim, pojedinačna deca mogu imati visok nivo dobrobiti čak i ako se neka njihova prava ne poštuju; isto tako, pojedinačna deca mogu imati nizak nivo dobrobiti čak i ako se sva njihova prava poštuju. Na primer, ako se dete ne oseća voljeno od strane svojih roditelja, ili nema podršku bliskih prijatelja, dete može iskusiti nizak nivo dobrobiti čak i ako njegova prava poštuju države potpisnice i drugi.



Dobrobit dece kao imperativ za poslovni sektor

Firme, uključujući one koje dizajniraju digitalna iskustva kojima pristupaju deca, imaju odgovornost da poštuju ljudska prava, uključujući prava dece, u svim svojim oblastima rada. Osim neizazivanja štetnih efekata, poslovni sektor ima ulogu i u unapređivanju prava dece kroz dobrovoljne aktivnosti u okviru osnovne delatnosti, zajedničke aktivnosti i druge strategije.

Principi poslovanja i prava deteta, koje su 2012. godine objavili UNICEF, Globalni dogovor Ujedinjenih nacija i Save the Children, nude „sveobuhvatan okvir za razumevanje i rad na uticaju poslovanja na prava i dobrobit dece“. Oni artikulišu korporativnu odgovornost za poštovanje prava deteta, kao i korporativnu posvećenost njihovoj podršci u različitim oblastima, uključujući proizvode i usluge. Integrisanje dobrobiti dece u dizajn iskustava digitalne igre predstavlja značajnu priliku da poslovni sektor pokaže posvećenost Principima poslovanja i prava deteta i unapredi prava dece u digitalnoj eri.

Prava deteta u digitalnom okruženju

Sada je opšte prihvaćeno da prava deteta podjednako važe i na internetu i van interneta. Kao što je već pomenuto, postoji snažan podsticaj za razmatranje prava deteta prilikom osmišljavanja iskustava digitalne igre za decu. To obuhvata, ali nije ograničeno na njihova prava na slobodno vreme i igru. I zaista, Konvencija o pravima deteta kaže da su prava dece međusobno povezana. Kako bi podržao ove napore, Komitet Ujedinjenih nacija za prava deteta je u martu 2021. godine usvojio Opšti komentar Ujedinjenih nacija br. 25 o pravima deteta u digitalnom okruženju. Opšti komentar br. 25 pruža smernice zasnovane na činjenicama i principima kako bi omogućio državama potpisnicama, nevladinim organizacijama i poslovnom sektoru da tumače Konvenciju u skladu sa digitalnom erom.





Dobrobit deteta se obično ocenjuje objektivnim merilima (kao što je socioekonomski status) ili subjektivnim merilima, kada se od ljudi traži da ocene sopstveni život (Rees et al., 2013). Oba pristupa naširoko koriste međunarodne organizacije poput UNICEF-a i Organizacije za ekonomsku saradnju i razvoj.

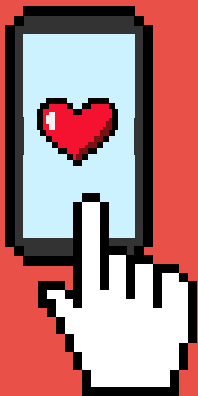
Za potrebe ovog istraživanja, fokusiramo se samo na subjektivnu dobrobit. Tokom poslednje dve decenije došlo je do brzog rasta znanja o subjektivnoj dobrobiti i njenom uticaju (Stone and Mackie, 2013). Subjektivna dobrobit se fokusira na to kako pojedinac doživljava ili ocenjuje sopstveni

život i u kojoj meri su njegov život i trenutna situacija dobri i poželjni naspram nepoželjnog i negativnog (Das et al., 2020; Diener et al., 2017). Obuhvata aspekte kao što su sreća i zadovoljstvo životom, kao i psihološke ili „eudaimonske“ aspekte fokusirane na lični razvoj i rast (Waterman, 1993). Ovaj model dobrobiti potiče iz razumevanja sreće, zadovoljstva životom i pozitivne afektivnosti (Diener, 1984) i povezivan je sa aspektima drugih modela, kao što su pet ključnih elemenata napredovanja (Seligman, 2011). Tih pet elemenata su: pozitivne emocije, uključenost, odnosi, smisao i postignuća. Pokazalo se da ti elementi zajedno unapređuju optimizam i otpornost, koji su ključni činioci dobrobiti (Seligman, 2018).

Fokus na subjektivnoj dobrobiti stavlja osećanja i iskustva dece u prvi plan. Dragoceno je meriti subjektivnu dobrobit jer ona uzima u obzir pojedinačne stavove dece i ne oslanja se na eksternu procenu. Na primer, moguće je da deca žive u imućnom domaćinstvu i imaju dobro obrazovanje (što su česti objektivni pokazatelji visokog nivoa dobrobiti), a da se ipak ne osećaju srećno i nemaju nadu u budućnost. Istraživanja i sa decom i sa odraslima pokazala su da ekonomske okolnosti mogu da objasne samo relativno mali udeo varijacija u dobrobiti dece, čime se ističe važnost većeg fokusa na decu u pristupu konceptualizaciji i merenju dobrobiti kod dece (Rees et al., 2013). Fokusom na subjektivno,

mi pokazujemo da je zaista važno kako se deca osećaju u vezi sa svojim životima. Uključivanje dece, slušanje njihovih potreba i uvažavanje njihovih mišljenja predstavljaju važna načela, koja su prepoznata u Konvenciji Ujedinjenih nacija o pravima deteta.

Dakle, u praktičnom smislu, istraživanja koja obraćaju pažnju na osećanja i iskustva dece su korisna da bi se razumelo kako digitalna iskustva mogu biti osmišljena tako da češće imaju pozitivne uticaje.



Ključna stvar je to što i dalje ne znamo dovoljno o tome šta dobrobit znači za decu koja odrastaju u digitalnom svetu, niti kako da je izmerimo ili ostvarimo. Kako digitalne tehnologije olakšavaju ili komplikuju porodične interakcije? Kako se mogu uključiti da koriste deci umesto da ih ometaju? Kako da napravimo ravnotežu između obrazovnih mogućnosti i zabave, ili te dve stvari mogu da se postignu istovremeno? Pored toga, nejasan je uticaj tih faktora u različitim delovima sveta, u kojima deca žive u drugačijim okolnostima i koriste digitalne tehnologije na drugačije načine i u drugačije svrhe. Ovaj projekat će početi da istražuje ta složena pitanja u kontekstu igre, konkretno digitalne igre, kao podskupa širih digitalnih aktivnosti dece.

Druge inicijative su takođe počele da postavljaju pitanja u vezi sa tim šta dobrobit znači za decu. Na primer, okvir Učenje za dobrobit (UzD), koji je izradila Fondacija Učenje za dobrobit i čiji je pregled nedavno uradio UNICEF, opisuje dobrobit kroz devet kapaciteta (razlikovanje obrazaca, otelotvorenje, empatija, postavljanje pitanja, slušanje, posmatranje, razmišljanje, opuštanje i osećanje) organizovanih u sledeće četiri dimenzije: mentalna, emocionalna, fizička i duhovna. Naš pristup i pristup okvira UzD se razlikuju u tome što je okvir UzD napravljen tako da opiše urođene veštine i kapacitete potrebne tokom celog životnog veka, dok se naš okvir fokusira na subjektivne aspekte i aspekte dobrobiti usmerene na dete, umesto pristupa zasnovanog na kapacitetima. Ipak, i naš okvir i okvir UzD koriste bogatu akademsku literaturu o dobrobiti i kao takve, preklapaju se u pogledu toga kako opisuju nekoliko aspekata dobrobiti. Na primer, fokus na osnovnim kapacitetima okvira UzD za ublažavanje napetosti u mislima, osećanjima i telu, u našem okviru je ilustrovan pod ishodom regulacije emocija, gde deca nastoje da smanje stres ili povrate energiju. Kao još jedan primer, kapacitet postavljanja pitanja iz okvira UzD je povezan sa našim ishodom kreativne dobrobiti, u smislu naglaska na radoznalost i otvorenost za nova iskustva.

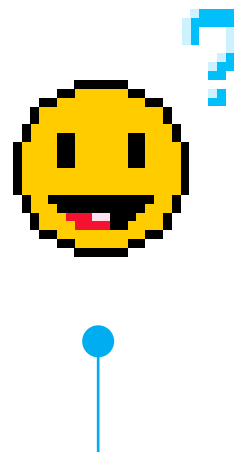
3 ŠTA JE IGRA I ZAŠTO JE VAŽNA

Igra je način da deca mlađeg uzrasta steknu osnovna znanja i veštine (Borisova, 2018).

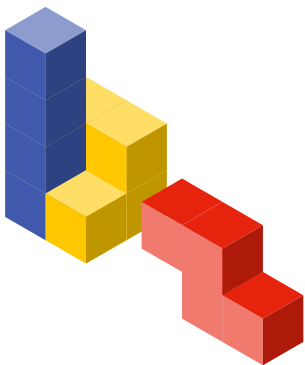
Važna je za veštine učenja kao što su rešavanje problema, komunikacija, kreativnost i samoregulacija. Iz tog razloga, mogućnosti i okruženja koji promovišu igru, istraživanje i praktično učenje su u srži dečijeg razvoja. Igra obuhvata širok spektar aktivnosti kao što su fizička igra, igranje uloga, istraživačka igra i, sve više, digitalna igra u različitim formatima (Cowan, 2020; <learningthroughplay.com>). Iako može biti teško odrediti šta je tačno igra i kako se ona izražava, stručnjaci se slažu da igra ima univerzalne koristi za dete u razvoju.

U akademskoj literaturi, koncept igre je prilično loše definisan, uprkos tome što je igra u fokusu širokog spektra primera i primena (Burghardt, 2010; Smith and Roopnarine, 2018). Polazna tačka za mnoge teorije igre bio je fokus na zabavne aktivnosti i aktivnosti motivisane zadovoljstvom (Smith and Pellegrini, 2013), sa primenama u terapiji, pedagogiji, učenju i širokom spektru kulturnih konteksta. Međutim, istraživanja su utvrdila da zabava, kao i motivacija i autonomija, nisu sami po sebi dovoljni. Igra je ključna za sposobnost rasta, učenja i napredovanja (Pellegrini, Dupuis and Smith, 2007), glavni mehanizam za adaptaciju kod ljudi (Sutton-Smith, 2009), ima ključnu ulogu ne samo za decu mlađeg uzrasta (Yogman et al., 2018) već i kao kontinuirani i celoživotni mehanizam istraživanja i prilagođavanja (Gopnik et al., 2017).

Veliki broj studija opisuje kako različiti aspekti igre smanjuju negativna osećanja, promovišu pozitivno razmišljanje i razvijaju otpornost, u širokom spektru aktivnosti. Na primer, igra može pomoći da se razvije detetova samoregulacija (Bodrova & Leong, 2008), da se smanje anksioznost i bol (Barnett and Storm, 1981), može podržati detetovu sposobnost nošenja sa negativnim stvarima (Saunders, Sayer and Goodale, 1999), pomoći deci da razmenjuju mišljenja i osećanja (Kestly, 2016) i smanjiti stres i negativne emocije (Vikan, Karstad and Dias, 2013). Ukratko, igra pomaže deci da nauče mnoge različite stvari, dolazi u mnogo oblika i igra mnogo uloga kod dece.



Ključna uloga igre u životima i razvoju dece sadržana je u Konvenciji Ujedinjenih nacija o pravima deteta kao osnovno pravo dece. Međutim, manje je jasno koji oblici igre (naročito digitalne igre) utiču na koje aspekte dobrobiti dece, i kako ti oblici igre mogu da se omoguće kroz konkretne odluke u pogledu dizajna.



Međunarodne istraživačke institucije i LEGO fondacija su sprovedi nekoliko studija o učenju kroz igru u proteklih nekoliko decenija. U tom istraživanju identifikovano je pet karakteristika iskustava učenja kroz igru: radosna, zanimljiva, smislena, iterativna i društveno interaktivna (Marsh et al., 2020). To istraživanje pokazuje da učenje i igra imaju duboku međusobnu povezanost – i da zaista, igra jeste osnovna strategija za učenje (Borisova, 2018). To istraživanje je takođe povezal igru sa ključnim aspektima dobrobiti, od podsticajne empatije do jačanja otpornosti i doprinosa sreći porodice (Hoicka et al., 2018). Novija istraživanja su identifikovala karakteristike učenja kroz igru u brojnim oblicima digitalne igre i sugerisala da postoje jake sinergije između tih karakteristika integrisanih u digitalnoj i ne-digitalnoj igri (Marsh et al., 2020).

Komisija za digitalnu budućnost (videti npr. Cowan, 2020) je nedavno identifikovala 12 važnih karakteristika slobodne igre, koja je dragocena zbog svoje uloge u kognitivnom, društvenom i emocionalnom razvoju, podsticanju kreativnosti, mašte i veština rešavanja problema, učenju i podršci dobrobiti. Njen rad nam pruža polaznu tačku za usmeravanje agende za obezbeđivanje kvalitetne igre za decu, između ostalog i u digitalnom okruženju.

Ovaj izveštaj dopunjuje rad Komisije za digitalnu budućnost i rad LEGO fondacije tako što predstavlja nalaze iz participativnog istraživanja sa decom, otkrivajući šta ona misle da je dobrobit, i konkretno, kako veruju da digitalna igra može inspirisati pozitivna iskustva koja doprinose njihovoj dobrobiti. To predstavlja važan iskorak u stavljanju glasova dece u središte diskusija o digitalnoj igri i dobrobiti dece.



⁵ Tih 12 karakteristika slobodne igre su: prirodna motivisanost, dobrovoljnost, otvorenost, maštovitost, podsticajnost, emocionalna rezonantnost, društvenost, raznovrsnost, prihvatanje rizika, sigurnost, osećaj postignuća i imerzivnost.

4 ŠTA DECA KAŽU O DOBROBITI

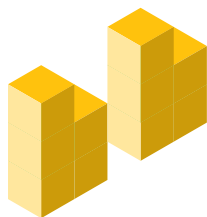
Iako postoji obimna literatura o dobrobiti dece, mali broj studija direktno pita decu šta dobrobit znači za njih – i kako se može manifestovati u digitalnim prostorima i iskustvima.

Sledeća dva odeljka predstavljaju nalaze iz osnovnih istraživačkih aktivnosti. Primarno se oslanjaju na radionice sa 318 dece uzrasta 7-18 godina u 13 zemalja: Albanija, Brazil, Bugarska, Indonezija, Irak, Jordan, Pakistan, Južna Afrika, Tajvan, provincija Kine, Tanzanija, Tunis, Ujedinjeno Kraljevstvo i Urugvaj. Te radionice su koristile metodologiju za generisanje distribuiranih podataka i uključivale su kvalitativno, kreativno i participativno istraživanje sa ciljem da prikupe percepcije i iskustva dece u pogledu dobrobiti i igre (Third et al., 2021). Ta metodologija je prethodno korišćena za konsultacije sa decom u preko 76 zemalja širom sveta, između ostalog za Opšti komentari br. 25 Komiteta za prava deteta o digitalnom okruženju (Komitet Ujedinjenih nacija za prava deteta, 2021).

Ovi odeljci se takođe oslanjaju na istraživačku analizu podataka iz anketnog ispitivanja 34.000 dece koju je sprovedla UNICEF-ova Kancelarija za istraživanja – Innocenti, pri čemu su istražene potencijalne veze između digitalnih aktivnosti i dobrobiti dece. Deca uzrasta od 9 do 17 godina u preko 30 zemalja su ispitana kao deo šire aktivnosti prikupljanja podataka za skupove podataka organizacija Disrupting Harm, Global Kids Online i EU Kids Online. Zbog toga što koristimo postojeće podatke da odgovorimo na nova istraživačka pitanja na koja prvobitni podaci nisu imali nameru na odgovore, ova analiza koristi niz posrednih varijabli koje potencijalno čine analizu manje pouzdanom. Iz tog razloga, nalazi iz sekundarne analize su korišćeni zajedno sa konsultacijama sa decom, kao i nalazima iz pregleda literature, razgovora sa roditeljima i akterima iz industrije, za konačnu izradu okvira.

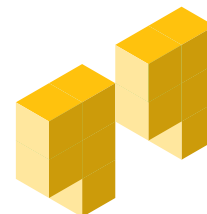
Na našim radionicama, na početku smo pitali decu za njihova mišljenja. Deci su postavljena tri međusobno povezana pitanja kako bismo shvatili kako oni vide dobrobit: „Šta znači biti dobro?“, „Šta znači biti srećan i zdrav?“, i „Šta znači osećati se dobro?“ U različitim kulturološkim kontekstima, deca su dobrobit shvatala holistički i bila su prilično konkretna u vezi sa time šta je dobrobit i kako je doživljavaju.





„[Dobrobit znači] biti u dobroj formi.“

Dete učesnik, Pakistan



4.1 Dobrobit je fizička i materijalna

Deca su razumela da se dobrobit sastoji i od fizičkog i od materijalnog domena. Mnoga deca su naglasila da je fizičko zdravlje ključno za dobrobit:

„[Biti dobro znači] biti fizički zdrav.“
(Tunis)

„[Dobrobit je] kada nemaš bolesti.“
(Tanzanija)

„[Dobrobit znači] biti u dobroj formi.“
(Pakistan)

Deca, naročito – ali ne i isključivo – ona iz zemalja sa niskim dohotkom, prednjačila su u stavu da dobrobit zavisi od posedovanja dovoljno materijalnih resursa za dobar život:

„[Dobrobit znači] ne biti siromašan.“
(Jordan)

„[Dobrobit znači] da ti roditelji daju džeparac.“ (Indonezija)

„[Dobrobit je] kada jedeš dobro.“
(Pakistan)

Literatura o dobrobiti dece dodatno podržava tezu da su i fizički i materijalni aspekti važni za dobrobit dece (Fattore, Mason and Watson, 2009; Sarriera et al., 2015; Statham and Chase, 2010). Pojedini radovi uključuju materijalnu dobrobit u definiciju dobrobiti (videti White, 2008). Pokazalo se da je materijalna dobrobit povezana sa pozitivnim ishodima kao što su viša stručna sprema (Ferguson, Bovaird and Mueller, 2007), akademska postignuća (Castelli et al., 2007) i bolje mentalno zdravlje zbog manjeg stresa (Martikainen et al., 2013). Utvrđeno je da pristup resursima, kao što su adekvatni uslovi stanovanja, ima korelaciju sa pozitivnom afektivnošću i osećajem svrhe (Bradshaw et al., 2011).





„[Dobrobit znači] osećati se zadovoljno i opušteno.”

Dete učesnik, Ujedinjeno Kraljevstvo



4.2 Dobrobit je mentalna i emocionalna

Deca su često povezivala ideju dobrobiti sa pozitivnim emocijama:

„[Dobrobit je] biti srećan.”
(Albanija)

„[Dobrobit je] kada se osećaš zadovoljno različitim aspektima života.” (Urugvaj)

„[Dobrobit je] kada se osećaš prijatno u onome što radiš.”
(Brazil)

Pojedina deca su videla dobrobit kao odsustvo negativnih emocija:

„[Dobrobit je] odsustvo tuge.”
(Tanzanija)

„[Dobrobit je biti] bez straha za budućnost.” (Jordan)

„[Dobrobit znači] život bez stresa.” (Pakistan)

Pojedina deca su povezivala dobrobit sa mentalnim zdravljem. Ta deca su istakla da dobrobit obuhvata unutrašnji osećaj spokoja i mira; kontrolu nad sopstvenim osećanjima; i osećaj opšteg zadovoljstva životom:

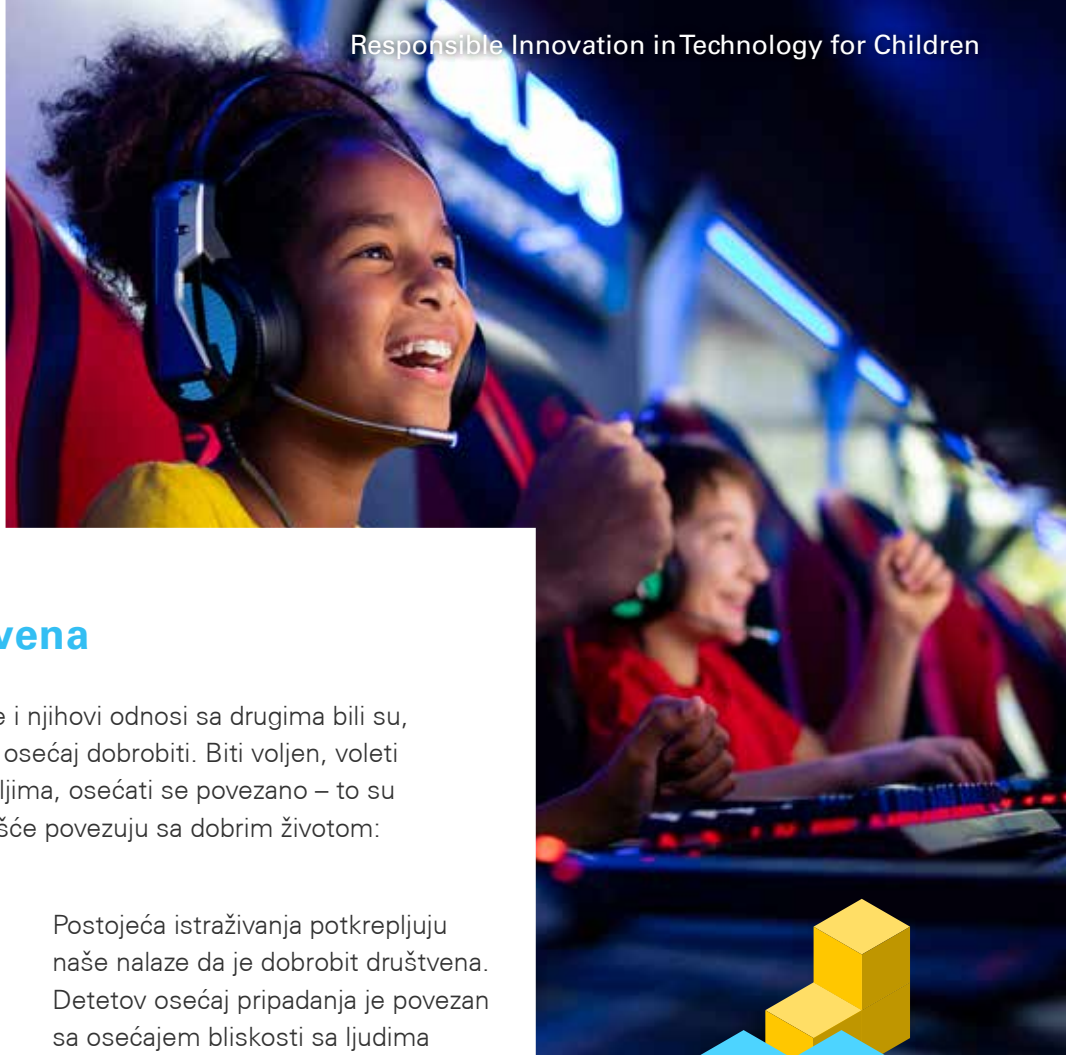
„Dobrobit se odnosi na unutrašnji spokoj.” (Urugvaj)

„[Dobrobit znači] imati unutrašnju harmoniju.” (Albanija)

„[Dobrobit znači] osećati se zadovoljno i opušteno.”
(Ujedinjeno Kraljevstvo)

Pitanje „Koliko si srećan/srećna?” je pitanje postavljeno deci koje najčešće predstavlja meru dobrobiti deteta (videti Rees, Goswami and Bradshaw, 2010). Pojedini istraživači takođe smatraju merila sreće ključnim za rad na politici o dobrobiti dece (videti Dolan and Metcalfe, 2011; Layard, 2010).





4.3 Dobrobit je društvena

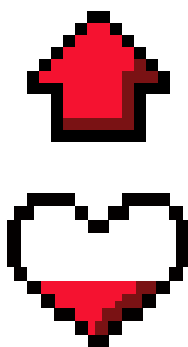
U globalu, društvena povezanost dece i njihovi odnosi sa drugima bili su, pre svega ostalog, najvažniji za njihov osećaj dobrobiti. Biti voljen, voleti druge, viđati se sa porodicom i prijateljima, osećati se povezano – to su faktori za koje deluje da ih deca najčešće povezuju sa dobrim životom:

„[Imati] roditeljsku ljubav i zadovoljstvo i kada vas ljudi vole i kada ste sa njima, [to je ključno za moju dobrobit].“ (Irak)

„[Dobrobit je] osećati se srećno sa drugim ljudima.“ (Albanija)

„[Dobrobit znači] da imam podršku od strane mojih drugara.“ (Tunis)

„Igra sa drugarima [mi donosi dobrobit].“ (Indonezija)



Postojeća istraživanja potkrepljuju naše nalaze da je dobrobit društvena. Detetov osećaj pripadanja je povezan sa osećajem bliskosti sa ljudima oko njega; sa time da se oseća voljeno; da oseća da je deo svoje zajednice i da je povezano sa njom (npr. škola ili zajednica na internetu); i da se oseća da učestvuje u događajima i aktivnostima društveno-kulturnog sveta. Osećaj pripadanja je usko povezan sa srodnošću u teoriji samoopredeljenja (Deci and Ryan, 2008) i povezan je sa ishodima kao što su učešće u školi i akademska postignuća (za pregled, videti Juvonen, 2006); sa manje internalizujućih ponašanja (Moor, Denollet and Laceulle, 2018); i, u ranom odraslom dobu, sa uspehom na fakultetu (Strayhorn, 2018). Osećaj pripadnosti takođe služi kao tampon zona za potencijalne negativne efekte loših iskustava tokom detinjstva (Corrales et al., 2016).





Na sličan način, deca su rekla da dobrobit nije samo individualna, već i zajednička, istakla su da mogu biti dobro samo kada su njihova porodica i prijatelji takođe dobro:

„[Dobrobit je] kada je moja porodica dobro.“ (Jordan)

„[Dobrobit je] kada imaš zdravu porodicu.“ (Albanija)

„[Dobrobit je] kada vidim da mi je porodica dobro.“ (Irak)

Snažne pro društvene i altruističke teme su se takođe pojavile u odgovorima dece. Deca su dobrobit povezivala sa time da li je neko dobra osoba i da li doprinosi dobrobiti drugih:

„[Dobrobit znači] pomagati ljudima; na primer, pomoći drugu koji ima problem.“ (Indonezija)

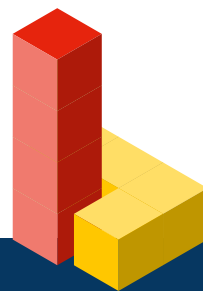
„Pomagati siromašnima [je deo dobrobiti].“ (Irak)

„Činiti dobra dela [je deo dobrobiti].“ (Pakistan)

„Kada se brineš o porodici, to te čini srećnim i to je dobrobit.“ (Albanija)

Nakon što su istražile šire ideje dece o dobrobiti, radionice su pozvale decu da učestvuju u nizu aktivnosti sa ciljem da istraže kako ona konceptualizuju i doživljavaju igru, kao i njenu vezi sa dobrobiti, u digitalnom dobu. U radu sa decom, postalo je očigledno da postoji nekoliko uslova koji su ključni za kapacitet pozitivnog uticaja digitalne igre na njihovu dobrobit: bezbednost i sigurnost dece i njihova digitalna inkluzija. Deo osećaja digitalne inkluzivnosti i bezbednosti i sigurnosti odnosi se na to kako se postupa sa pitanjima različitosti i pravičnosti kod dece u okviru iskustava digitalne igre.

Učenje je ključni aspekt dečijeg doživljaja dobrobiti u odnosu na igru. Pozitivna iskustva igre uključuju oblike učenja, u rasponu od učenja koje se odnosi na ishod ličnog razvoja do opipljivijih veština, poput poznavanja slova i brojeva. Učenje kroz igru, inicijativa koju finansira LEGO fondacija, proširuje ideju da je igra ključna za učenje tako što predlaže pet zajedničkih karakteristika igre koje mogu podstaći učenje. Te aktivnosti igre bi trebalo da budu smislene, radosne, društveno interaktivne, aktivne i iterativne.



4.4 Dobrobit i bezbednost

Deca konsultovana za ovaj izveštaj su prepoznala bezbednost kako osnovni preduslov za njihovu dobrobit, i na internetu i van njega. Bezbednost definišu i kao odsustvo štetnih efekata, osećaj zaštićenosti i pozitivna afektivna stanja:

„[Nešto je bezbedno] kada nas ne čini bolesnim i ne povređuje nas.“ (Indonezija)

„[Bezbednost znači] zaštićenost od štetnih efekata.“ (Pakistan)

„Bezbednost znači] da drugi ne mogu da nam naškode (fizički ili na internetu).“ (Tajvan, provincija Kine)

„Bezbednost je smirenost i mir; zaštititi decu od okrutnih ljudi; držati se podalje od opasnosti.“ (Tanzanija)

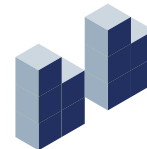
Prema deci, bezbednost ne znači nužno odsustvo rizika, što je relevantno jer je u različitim studijama pokazano da rizična igra ima koristi za dete (Gray, 2020).

Zanimljivo je da su druga deca navela da prava bezbednost znači da se uopšte ne mora razmišljati o bezbednosti. Kada se bezbednost shvati ozbiljno i osigura na pravi način, anksioznost dece u pogledu bezbednosti nestaje i ona mogu da se koncentrišu na igru, uživanje i druge aspekte:

„[Bezbednost znači] da ne moraš da brineš o fizičkim opasnostima niti da razmišljaš o opasnostima.“ (Irak)

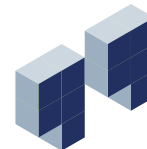
„[Bezbednost je] kada živiš bez stresa.“ (Tunis)

„[Bezbednost je kada] ne moraš da razmišljaš o bezbednosti.“ (Tajvan, provincija Kine)

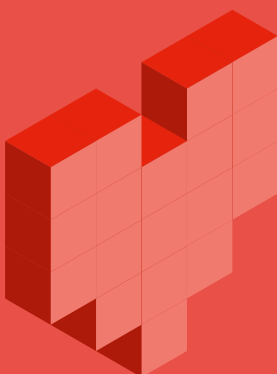


„[Bezbednost je] kada živiš bez stresa.“

Dete učesnik,
Tunis



Nalazi iz naših konsultacija sa decom o važnosti bezbednosti su odraženi i u radu Komisije za digitalnu bezbednost i (Colvert, 2021) i radu koji su objavili Livingstone et al. (2017) u kontekstu digitalne igre. Konkretno, bezbednost se vidi kao neophodna i suštinski važna za okruženja za igru. U literaturi o dobrobiti, deca takođe navode da je osećaj bezbednosti ključan za njihovu dobrobit (videti Fattore, Mason and Watson, 2009).



4.5 Dobrobit i samoostvarenje

Za decu, dobrobit obuhvata i razvijanje osećaja svesti o sebi i prihvatanja sebe:

„[Imati dobrobit znači] voleti sebe i voleti sve druge.“
(Tajvan, provincija Kine)

„[Dobrobit je sposobnost] da prihvatiš sebe, da imaš samopoštovanje.“ (Tanzanija)

„[Dobrobit je] voleti sebe, ... samopouzdanje, ... biti svoj, ... i biti ponosan.“ (Južna Afrika)

Takođe povezuju dobrobit sa ciljevima i osećajem svrhe. To negovanje samopouzdanja, samoprihvatanja i sopstvene svrhe snažno rezonuje sa konceptom samoostvarenja u literaturi:

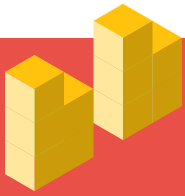
„Morate imati ciljeve [da ostvarite dobrobit].“ (Urugvaj)

„[Da ostvarite dobrobit, morate] imati jasne ciljeve u životu.“
(Albanija)

„[Dobrobit je kada] ostvarim svoj cilj.“ (Tajvan, provincija Kine)

Istraživačka literatura navodi da je su osećaj svrhe i identiteta ključni aspekti dobrobiti. Osećaj svrhe se može definisati kao to kada dete ima cilj koji mu je smislen i ima internu motivaciju da se aktivno trudi da ostvari taj cilj (Statham and Chase, 2010; Sumner, Burrow and Hill, 2018), što je povezano sa većom otpornošću kod dece (Zolkoski and Bullock, 2012; Ungar 2015). Samoostvarenje je deo pojedinih modela psihološke dobrobiti i podvlači važnost učešća dece u smislenim aktivnostima i imanja osećaja svrhe (npr. Bethune, 2018; Ryff, 1989).





**„Kada su
vaš san ili
vaš život
uskraćeni.“**

Dete učesnik,
Tajvan, provincija
Kine



4.6 Dobrobit, sposobnost delovanja i osnaživanje

Deca su takođe prepoznala sposobnost delovanja i osnaživanje kao važne komponente dobrobiti. To je bilo posebno očigledno tokom aktivnosti kada je od dece zatraženo da objasne kako bi po njihovom mišljenju izgledala negativna dobrobit. U odgovorima je često isticano ograničenje njihove autonomije.

„Kada vam komanduju/naređuju da radite nešto.“ (Indonezija)

„Nedostatak slobode.“ (Irak)

„Ako se ne osećamo slobodno kada [ili] dok nešto radimo.“ (Tanzanija)

„Kada su vaš san ili vaš život uskraćeni.“ (Tajvan, provincija Kine)

„[Kada si] bez prava.“ (Tunis)

Istraživanja su pokazala da je sposobnost delovanja blisko povezana sa autonomijom, koja se odnosi na detetov osećaj kontrole i osećaj da ima izbor, ili detetovu percepciju da ima u nekoj meri kontrolu nad svojim životom i ponašanjem. Autonomija je jedna od osnovnih psiholoških potreba opisana u teoriji samoopredeljenja (Deci and Ryan, 2008) i povezana je sa većom dobrobiti dece (Fattore, Mason and Watson, 2007). Opisana je kao neophodna za psihički razvoj dece (Grolnick, Ryan and Deci, 1991; Kaap-Deeder et al., 2017). Potrebno je deci omogućiti sposobnost delovanja i donošenja smislenih odluka kako bi imala motivaciju i psihološko zdravlje za napredovanje (Deci and Ryan, 2000).

Dečije percepcije autonomije su povezane sa mnogim bitnim ishodima, uključujući akademska postignuća (Vasquez et al., 2016), percepcije nejednakosti i pravičnosti (Aldama et al., 2021) i opštu dobrobit merenu pozitivnom afektivnošću (Kaap-Deeder et al., 2017).

5 KAKO DIGITALNA IGRA MOŽE PODRŽATI DOBROBIT DECE

Prethodni odeljak je istakao kako deca shvataju dobrobit i koji aspekti su im bitni. Ovaj odeljak razmatra kako bi digitalna igra mogla podržati te aspekte, oslanjajući se na izjave dece zajedno sa uvidima iz analize podataka iz anketnog ispitivanja, analize literature i razgovora sa roditeljima i akterima iz industrije.

5.1 Bezbednost i sigurnost

Bezbednost i sigurnost već dugo su važna pitanja u kontekstu dečije igre. Postoji često stanovište da je detinjstvo vreme zavisnosti i potrebe za zaštitom (Cowan, 2020). Međutim, naspram toga stoje alternativna mišljenja da previše regulacije, praćenja i ograničavanja igre može dovesti do toga da deca postanu ogorčena i da se osećaju ograničeno u pogledu svojih sposobnosti da istražuju i preuzimaju rizike (Cowan, 2020).

Iako se rizik od štetnih uticaja može razlikovati u prostorima za fizičku i digitalnu igru, deluje da je potrebno uspostaviti ravnotežu u pogledu potrebe dece za rizičnom igrom i njihove potrebe za zaštitom. „Odgovor nije da se eliminiše sav rizik iz igre, niti da se ignorišu stvarni ozbiljni rizici po decu“, kaže Komisija za digitalnu budućnost; „potreban je balans između zaštite bezbednosti

dece i zaštite prava dece da učestvuju u novim aktivnostima i izazovima, moraju se raspršiti beskorisni mitovi i preuveličavanje rizika i umesto toga se moraju promovisati srazmerni odgovori na situacije koje mogu dovesti do ozbiljnih štetnih uticaja“ (Cowan, 2020:14).

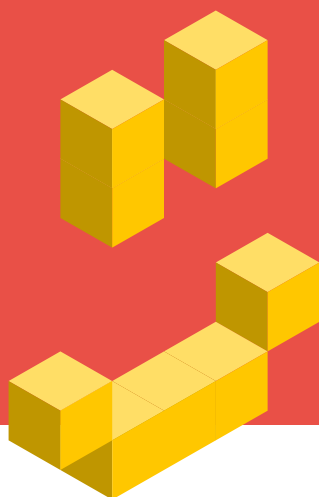
Tema digitalnog sadržaja bila je u fokusu razgovora sa decom o bezbednosti u digitalnom okruženju. U jednoj aktivnosti, od dece je zatraženo da opišu svoju „najgoru igru“ – iskustvo digitalne igre koje bi ugrozilo njihovu dobrobit. U ovoj aktivnosti, deca su često isticala nasilni sadržaj kao glavni razlog zbog koga je iskustvo igre dovelo do toga da se osećaju loše i/ili zbog čega su prekinula igru. Pored nasilja, deca su pomenula seksualni sadržaj, zastrašujući sadržaj i eksplicitni jezik kao karakteristike onoga što zamišljaju kao „najgoru igru ikada“:

„Bezbedna igra ... izbegava reklame za odrasle u igrama za decu.“ (Albanija)

„[Najgore igre sadrže] jezik i vokabular koji nisu prikladni za decu.“ (Bugarska)

„Igre sa zombijima [su loše za moju dobrobit] ... veoma sam se uplašio i nisam mogao da idem u WC.“ (Tanzanija)

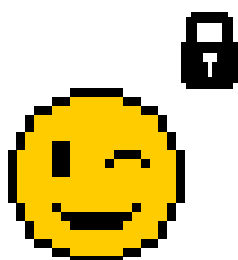
„[Najgore igre] su strašne igre u kojima se osećate kao da je lik iz igre kod vaše kuće.“ (Tunis)





**„Bezbedna igra ...
izbegava reklame za
odrasle u igrama za
decu.“**

Dete učesnik, Albanija





Međutim, iako je zabrinutost zbog nasilnih igara bila česta, određeni broj dece je rekao da su uživala u igranju igara sa određenim nivoom nasilja:

„[Uživamo u igrama] ... sa puno pucanja i brzim automobilima.“ (Jordan)

„[Neke igre zahtevaju od vas da ubijete avatare drugih igrača] ... ali mi igramo sa drugarima [i to nam pruža] zadovoljstvo.“ (Albanija)

Za industriju, to znači da možda nije potrebno da se izbací sav kontroverzan sadržaj, već da se pažljivo on kalibriše u skladu sa zrelošću i očekivanjima dece:

„[Bezbednost znači igrati] igre koje su prikladne za vaš uzrast.“ (Albanija)

„Oznake preporučenog uzrasta igara, kontrola sadržaja [izbegavanje nasilnog i eksplicitnog sadržaja u igrama za decu] i razdvajanja soba i filtriranje sadržaja prema uzrastu.“ (Brazil)

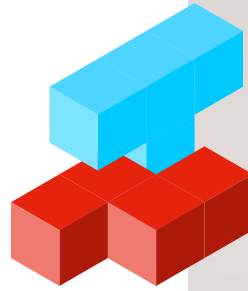
„[Dizajneri] moraju da vode računa o uzrastu dece.“ (Tanzanija)

Mali broj roditelja sa kojima smo razgovarali o upotrebi okvira takođe je bio zabrinut zbog sadržaja. Kao odgovor na to, roditelji su želeli da imaju veći nadzor nad sadržajem koji njihova deca konzumiraju, da ograniče u kojim prostorijama u kući su dozvoljeni digitalni uređaji ili da ograniče vreme provedeno u digitalnom okruženju:

„[Internet predstavlja] vrata ka najboljim, ali i najgorim stvarima na svetu.“ (roditelj sa Novog Zelanda)

„Aktivnosti na internetu imaju dobar uticaj na decu ... ali kao roditelju, veoma mi je bitno da ograničim i imam uvid u sadržaj kojem je deci dozvoljen pristup.“ (roditelj iz Indonezije)

⁶ Dva citata u ovom izvodu su izmenjena kako bi se uklonila imena brendova. Međutim, potvrdili smo se da zadržimo smisao citata.



Pored bezbednog sadržaja, deca su takođe istakla važnost bezbednih ponašanja:

„[Programeri] ne bi trebalo da dozvole hakovanje igara ... [Igre moraju imati] jake mere bezbednosti.“ (Albanija)

„Trolovanje i napadi su veliki problem ... [i dodatne bezbednosne mere bi mogle da osiguraju] da loši ljudi ne mogu da vam ukradu zlato, novčiće, identitet.“ (Albanija)

To potvrđuje ono što industrija već zna: da su odgovarajuće sigurnosne mere – na primer, provere uzrasta, ograničavanja kontakta sa nepoznatima, roditeljski nadzor koji nije previše nametljiv i funkcionalni sistem za prijavljivanje problema – neophodne za sigurna i bezbedna digitalna iskustva dece.

Konsultacije sa roditeljima i decom i sekundarna analiza podataka iz anketnog ispitivanja navode da roditelji mogu biti dragoceni saveznici u osiguranju bezbednosti dece u digitalnom okruženju, ali da se oni

često izostavljaju iz slike. Deca su navela da ponekad mogu biti korisni „dvostruki nalozi“ koje zajednički dele i koriste roditelji i deca. Slično tome, programer sa kojim smo razgovarali naveo je kako je shvatio da su roditelji ključni akteri za podršku bezbednosti dece na internetu, što je dovelo do toga da počne da edukuje roditelje o digitalnim rizicima povezanim sa njegovim proizvodima.

Mnoga deca su navela u konsultacijama da je za bezbednost na internetu ključno da budu sa nekim, a to je često značilo da budu u blizini članova svoje porodice:

„[Osećam se bezbedno] kada je [moj] stariji brat pored mene.“ (Irak)

„[Osećam se bezbedno] sa roditeljima ili sa bakom i dekom.“ (Jordan)

„[Osećam se bezbedno] sa svojom porodicom.“ (Tunis)

Industrija bi trebalo da bude svesna značaja prava dece, njihovih odnosa i mišljenja i trebalo bi da pronađe načine da kroz dizajn podrži uključenost osoba bliskih deci kako bi se unapredila i subjektivna i objektivna dobrobit dece.



5.2 Različitost, pravičnost i inkluzija

Deca su istakla pitanja različitosti, pravičnosti i inkluzije kao faktore u njihovim iskustvima digitalne igre koji se izražavaju na različite načine. Iako se istraživanja o digitalnoj igri tradicionalno fokusiraju na zemlje sa visokim dohotkom i zapadne zemlje, ovaj rad počinje da obuhvata perspektive dece iz zemalja sa niskim ili srednjim dohotkom ili zemalja sa globalnog juga. Iako ova pitanja predstavljaju izazov i za suočavanje sa njima i za njihovo rešavanje sa tačke gledišta industrije, ona takođe predstavljaju veliki potencijal da kompanije stvore raznovrsna, pravična i inkluzivna iskustva za decu.

Kada je reč o pravičnosti, pitanja digitalne inkluzije predstavljaju ključnu prepreku za kapacitete mnoge dece da izvuku koristi iz digitalnih iskustava, uključujući digitalnu igru, za svoju dobrobit (videti takođe Third et al.,

2021; Third et al., 2017; Third et al., 2014). Tokom konsultacija, mnoga deca su rekla da nemaju pristup internetu i da zbog toga ne mogu da igraju mnoge igre. Druga su se oslanjala na mobilni internet, koji je brzo postao skup, tako da su se suzdržavala od igranja igara ili korišćenja aplikacija koje troše previše internet saobraćaja:

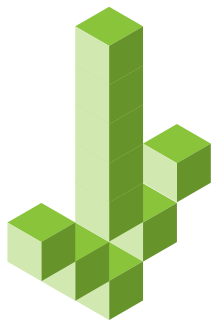
„Ako igrate digitalne igre, morate koristiti [vaše] dozvoljene megabajte za internet.“ (Indonezija)

„Molimo vas da svim roditeljima ili deci kojima je to potrebno date besplatan pristup internetu, jer je za učenje na internetu obično potrebno više internet saobraćaja.“ (roditelj iz Indonezije)

„[Moj] nedostatak interneta je stresan.“ (Irak)

Postoji jasan prostor da se osigura da iskustva digitalne igre funkcionišu u okviru ograničenja pristupa dece internetu.





Pravičnost se odnosi i na pitanja vezana za finansijske troškove iskustava digitalne igre. Deca su apelovala da igre budu besplatne. Žele dodatne funkcionalnosti koje se ne plaćaju i glasno ističu da decu ne bi trebalo terati da gledaju reklame kako bi pristupila delovima igara:

„[Važno je da igre imaju] nekoliko boja kože, vrsti kose, oblika nosa, oblika usta, itd.; da imaju jake ženske likove, LGBT+; [i] nekoliko različitih jezika i [da prihvataju] ljude iz različitih zemalja.“ (Brazil)

„Dizajner bi takođe trebalo da vodi računa o osećanjima i različitim okolnostima dece.“ (Irak)

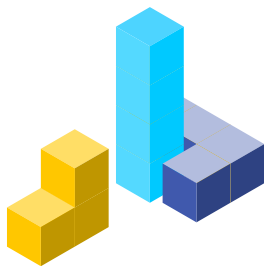


„[Digitalne igre/aplikacije su] skuplji proizvodi [dok su ne-digitalni] jeftiniji.“ (Bugarska)

„Morate trošiti mnogo novca u kontinuitetu kada igrate digitalne igre.“ (Tajvan, provincija Kine)

„[Trebalo bi da] ne postoje ograničenja u pogledu funkcionalnosti kojima se može pristupiti.“ (Indonezija)

Važno je to što faktori različitosti i inkluzije utiču na dečiji osećaj bezbednosti i sigurnosti u iskustvima digitalne igre. Važno je da se pozabavimo tim faktorima kako bismo osigurali da iskustva digitalne igre mogu podržati dobrobit kod najvećeg mogućeg broja dece, naročito jer sve veći i veći broj dece iz raznih delova sveta pristupa iskustvima digitalne igre.



Za decu, različitost i inkluzija znače da postoji različitost u zastupljenosti likova u igrama i da deca iz svih konteksta mogu učestvovati bez diskriminacije na osnovu kulture, veroispovesti, roda ili identiteta. Ta pitanja su brojna deca u različitim zemljama istakla kao važnu karakteristiku iskustava digitalne igre.

„Ženski likovi koji su pametni i rade stvari koje uvek rade muškarci u igrama.“ (Jordan)

HELLO

Hi!

5.3 Društvena povezanost

U različitim kulturološkim kontekstima, društvena povezanost se pojavila kao ključni deo i igre i digitalne igre. U jednoj aktivnosti, od dece je zatraženo da naprave svoju igru iz snova – zabavnu igru u kojoj bi se osećali dobro. Mnoge od igara koje su deca napravila imale su istaknute teme povezanosti, odnosa i društvene interakcije. Kada je od njih zatraženo da mapiraju mesta na kojima se igraju, decu su često crtala mesta kao što su park ili centar u zajednici, na kojima se deca povezuju sa drugima:

„Igra sa društvom i drugarima iz odeljenja [u školi] ... Veoma smo srećni kada se igramo jer pomažemo jedni drugima i nismo arogantni, srećni drugari i nema tuge, nema ljutnje, ponekad se igramo do kasno.“ (Indonezija)

„Igra sa novim drugarima je veliko zadovoljstvo.“ (Albanija)

„Uživam u igri sa mojim drugarima [na internetu].“ (Jordan)

Deca su takođe rekla da je povezanost ključna za njihova iskustva digitalne igre. Mnoga deca igru vide kao način za sticanje prijatelja:

„Mogu da upoznam nove drugare [kada se igram] na internetu.“ (Bugarska)

„Uživamo u upoznavanju novih drugara na internetu, naročito kada dobro igramo.“ (Jordan)

Pojedina deca su takođe istakla da misle da digitalna igra nije uvek dovoljno društvena, čime se još jednom podvlači to da želja dece za povezivanjem u digitalnoj igri odražava njihovu želju za povezivanjem sa drugima u oblicima igre van interneta.

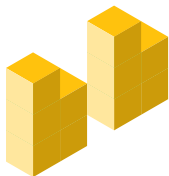
Važnost društvene povezanosti je takođe bila vidljiva u načinu na koji deca pričaju o zajedničkoj igri. Kada je od njih zatraženo da osmisle svoju igru iz snova, deca su često uključivala elemente sukoba ili izazova. Kako bi se prevazišli ti izazovi, deca žele da igrači sarađuju:

„Zajedništvo daje moć. Jači smo kada se zajedno suočimo sa izazovima.“ (Albanija)

„Igra se može igrati zajedno sa porodicom ili drugarima.“ (Indonezija)

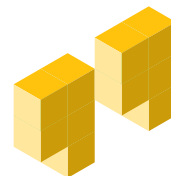
„[Naša igra je] zabavna jer me spaja sa drugovima i povećava fizičko zdravlje i kondiciju.“ (Irak)





„Naša igra je zabavna jer me spaja sa drugovima i povećava fizičko zdravlje i kondiciju.“

Dete učesnik, Irak



Naglasak dece na saradnji je u izričitoj suprotnosti sa naglaskom na individualizmu i takmičenju koji je dominantan u današnjem javnom diskursu o digitalnim igrama.

Analiza podataka iz anketnog ispitivanja pokazala je da su aktivnosti na internetu koje uključuju povezivanje sa drugima kroz instant poruke povezane sa pozitivnim indikatorima dobrobiti deteta, poput pozitivnih odnosa sa roditeljima i vršnjacima, samopouzdanja i autonomije, kao i nade i optimizma za budućnost.

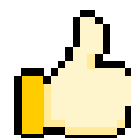
Ti uvidi se poklapaju sa istraživanjem koje je dokumentovalo digitalnu igru kao način za podsticanje dece da uče kroz saradnju (Huo, 2019) i za učenje veština timskog rada (García et al., 2016).

Razgovori sa odraslim učesnicima su takođe otkrili važnost povezanosti za dobrobit dece:

„Cela ta ideja povezivanja ljudi ... da smo deo veće zajednice od one neposredno oko nas je veoma, veoma važna komponenta u dobrobiti dece.“ (odrasli učesnik, Danska)

Sekundarna analiza podataka iz

anketnog ispitivanja otkrila je da deca čiji su roditelji na pozitivan način uključeni u njihovo korišćenje digitalnih tehnologija i podržavaju ih u tome imaju u globalu bolje porodične odnose. Pronalaženje načina za podsticanje uključivanja roditelja u digitalnu igru dece poklapa se sa dečijim razumevanjem porodične povezanosti kao važnog aspekta dobrobiti. To može značiti da dizajn digitalnih iskustava koji podstiče pozitivno uključivanje roditelja u korišćenje tehnologija zajedno sa decom može dovesti do unapređenja odnosa između roditelja i deteta.



Ukratko, postoje jake indikacije da će pronalaženje načina za podržavanje društvene povezanosti u digitalnom okruženju i kroz digitalnu igru verovatno doneti dobrobit za decu, pod uslovom da su deca bezbedna u takvim društvenim interakcijama.

5.4 Regulacija emocija

Za pojedinu decu, digitalna igra je povezana sa mogućnošću da naprave predah, opuste se i odmaknu od užurbanog života:

„[Igra koju smo osmislili] može pružiti osećaj eskapizma ... [tako da] ako prolazite kroz težak period, možete samo igrati igru i skrenuti misli i biti u toj igri.“ (Ujedinjeno Kraljevstvo)

„[Igranje sa drugarima] može smanjiti stres jer mi omogućava da se nakratko fokusiram na nešto drugo.“ (Ujedinjeno Kraljevstvo)

„Svakome je potrebna pauza, da budu sami, da se smire ... daleko od sve buke i stresa u školi.“ (Jordan)

„[Igranje igara] me opušta ... [kao da mi] skreće pažnju sa problema iz stvarnog života.“ (Bugarska)

Pored toga što omogućava predah, digitalna igra omogućava deci i da dožive pozitivne emocije. Deca su dala niz razloga zbog kojih pronalaze utehu u određenim igrama:

„[Digitalna igra] je način da provedemo vreme radeći stvari koje čine da se osećamo dobro.“ (Urugvaj)

„[Mislim da su digitalne igre] zabavne.“ (Irak)

„[Igranje igara na internetu] me čini srećnim.“ (Tanzanija)

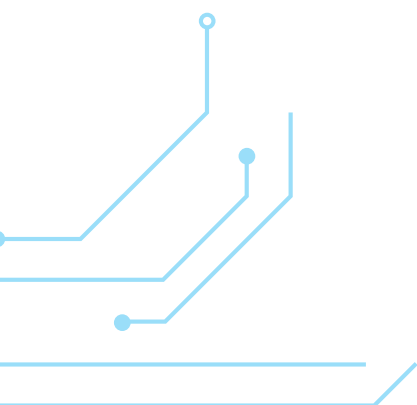
„[Igranje igara na internetu je] veoma uzbudljivo i zanimljivo.“ (Tajvan, provincija Kine)

Kao što smo već pomenuli, deca u Jordanu su takođe objasnila da im učenje o regulisanju emocija u igrama može pomoći da to isto urade i u kontekstima van interneta. To može ukazivati na to da bi regulacija emocija naučena kroz igre mogla pomoći deci u njihovim životima u širem smislu.

Istraživačka literatura pokazuje da je regulisanje emocija važan ishod fizičke igre. Sposobnost regulisanja emocija je povezana sa nizom ishoda kao što su psihosocijalno funkcionisanje (Zeman et al., 2006), spremnost za školu (Harrington et al., 2020; Ursache, Blair and Raver, 2012) i emocionalna dobrobit (Djambazova-Popordanoska, 2016). Regulacija emocija je blisko povezana sa igrom i kratkoročno i dugoročno. Utvrđena je korelacija između igara mašte i povećane regulacije emocija kod dece u vrtićkom uzrastu (Hoffmann and Russ, 2012). Utvrđeno je da je fizička igra povezana sa regulacijom emocija pet godina kasnije (Flanders et al., 2010). Naš rad pokazuje da digitalna igra takođe ima potencijal da utiče na regulisanje emocija kod dece.

5.5 Samoostvarenje

Za decu, važnost samopouzdanja, svrhe i samoostvarenja za njihovu dobrobit odražena je u njihovom dizajnu igara:



„[Naša igra] uči samopouzdanju i podiže samopouzdanje.“ (Tanzanija)

„[Naša igra vam omogućava da imate] kontrolu i prevaziđete poteškoće ... [pomaže vam] da budete ponosni ... Da osećam da postojim i da sam važan.“ (Tunis)

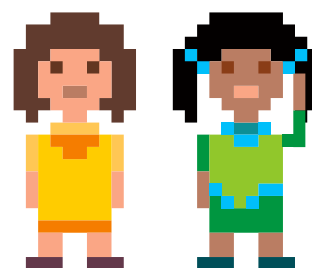
„Ova igra pruža nove veštine ... Kada osećamo da imamo veštine koje nas razlikuju od drugih, imamo više samopouzdanja.“ (Jordan)

„Moja najbolja igra [je osmišljena tako] da upoznam sebe, svoju ličnost.“ (Tunis)

U skladu sa tom temom, deca u pojedinim zemljama su osmislila igre da osnaže devojčice vrednujući njihove veštine i načine postojanja i podsticala su ih da zamisle širi spektar mogućnosti za sebe i svoju budućnost:

„[Na osnovu] ideje da ne postoji ništa što devojčice ne mogu da urade, [naša igra ima] žene astronautkinje, biološkinje i hemičarke, pilotkinje i programerke igara ... [Nadamo se da će im] možda pomoći da shvate šta vole i šta ne vole, i u čemu su dobre i čime ne bi želele da se bave.“ (Jordan)

Ti nalazi pokazuju da digitalna igra može pomoći deci da izgrade samopouzdanje i bolji osećaj toga ko su i šta vole, što u kombinaciji sa drugim životnim iskustvima može vremenom doprineti samoostvarenju.



5.6 Osnaživanje

Deca su u svom dizajnu igara istakla važnost sposobnosti delovanja za njihovu dobrobit. Jedna grupa je osmislila igre konkretno da osnaži devojčice, čiji su izbori ograničeni u njihovoj kulturi. Druge grupe su u prvi plan istakle sposobnost delovanja:

„[Naša igra je osmišljena tako da] se ljudi osećaju da imaju stvari pod kontrolom i da mogu da se suoče sa izazovima.“ (Albanija)

„[Naša igra je osmišljena tako] da deca imaju ... kontrolu i prevaziđu poteškoće.“ (Tunis)

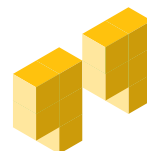
Nekoliko dece je objasnilo da im osećaj kontrole tokom digitalne igre omogućava da osećaju sposobnost delovanja, koju nemaju u drugim aspektima svog života:

„[Uživam u igranju] jer mogu da kontrolišem svet i osećam se uspešno, za razliku od toga kako se osećam u stvarnom životu.“ (Ujedinjeno Kraljevstvo)



„[Uživam u igranju] jer mogu da kontrolišem svet i osećam se uspešno, za razliku od toga kako se osećam u stvarnom životu.“

Dete učesnik,
Ujedinjeno Kraljevstvo



To pokazuje da čak i ako je detetova sposobnost delovanja ograničena na digitalni svet, to može dati značajan doprinos njegovoj dobrobiti i biti aspekt koji obogaćuje njegov život. Za pojedinu decu, digitalni svet zapravo može biti jedino mesto na kome imaju osećaj sposobnosti delovanja i slobode, što može doprineti njihovoj dobrobiti i razvoju (videti npr. Third and Richardson, 2010).

Digitalna igra je jedinstvena delom zbog toga što predstavlja jednu od malobrojnih oblasti u životu u kojoj su deca osnažena da preuzmu odgovornost i donose odluke, čak i kada igraju sa odraslima. Deca mogu steći i dragoceno iskustvo sposobnosti delovanja i autonomije, ako je to omogućeno u digitalnim prostorima za igru.





5.7 Kreativnost

Iako se kreativnost često vezuje za konkretne kreativne prakse, poput plesa ili muzike, ili naučnog delovanja, deca su u konsultacijama imala fluidnije razumevanje kreativnosti. Rekla su nam da su mnogi različiti aspekti igre povezani sa njihovom kreativnošću.

Deca su izričito povezivala igru, kreativnosti i učenje. Pričala su o tome kako igra – uključujući digitalnu igru – pruža priliku da se istraže nove stvari, podstiče ih da budu više radoznala i inspiriše ih da uče:

„Kada smo kreativni, radimo nove stvari, učimo i postajemo mudriji [i to nas čini] srećnijim.“ (Albanija)

„Digitalne igre bi trebalo da nas podstiču da učimo nove veštine ili saznamo nove stvari koje ranije nismo znali.“ (Jordan)

„Svaki put kada se igrate, stičete neka nova znanja, pa ćete nastaviti da igrate, ne samo da igrate igru, već i da učite.“ (Tajvan, provincija Kine)

Na aktivnosti glasanja organizovanoj na radionicama, definicija kreativnosti „biti radoznao za nove stvari“ dobila je veliku podršku od dece iz različitih kulturoloških konteksta. To se poklapa sa istraživanjem koje prepoznaje radoznalost kao motivacioni faktor za učenje (Engel, 2011).

Međutim, deca su povezivala kreativnost i sa nizom drugih iskustava. Deca su naglasila da bi igre trebalo da inspirišu decu da izražavaju različite oblike kreativnosti. Pojedina deca su pričala o inspirisanju dece da kreiraju likove, umetničke radove ili narative, a druga su pričala o inspirisanju dece da iskoriste svoju kreativnost za rešavanje problema. Za pojedinu decu, nadmetanje podstiče kreativnost:

„[Naša igra iz snova] tera decu da budu kreativna kako bi napravila najjačeg zmaja.“ (Indonezija)

„Igre bi trebalo da budu dizajnirane [tako da deca mogu izraziti] kreativnost kroz strategiju.“ (Ujedinjeno Kraljevstvo)

„[Igre igranja uloga stvaraju] opušteno okruženje u kojem možete stvarati priče.“ (Brazil)

Deca su takođe pričala o tome kako je kreativnost uključena u njihovo razvijanje svesti o sebi. Istakla su kako iskustva digitalne igre mogu stvoriti povratnu petlju – kada dete napravi nešto za šta smatra da je uspešno, ono oseća da je kreativno, a to ga vodi da nastavi tim kreativnim putem ili proširi kreativnost na druge delove života. Drugim rečima, kreativnost rađa još kreativnosti:



„Kada ljudi vide da su kreativni u bilo čemu, počnu da veruju u sebe; veruju da imaju kreativnost i nove ideje, a onda postaju kreativni i u drugim stvarima pored igara.“
(Jordan)

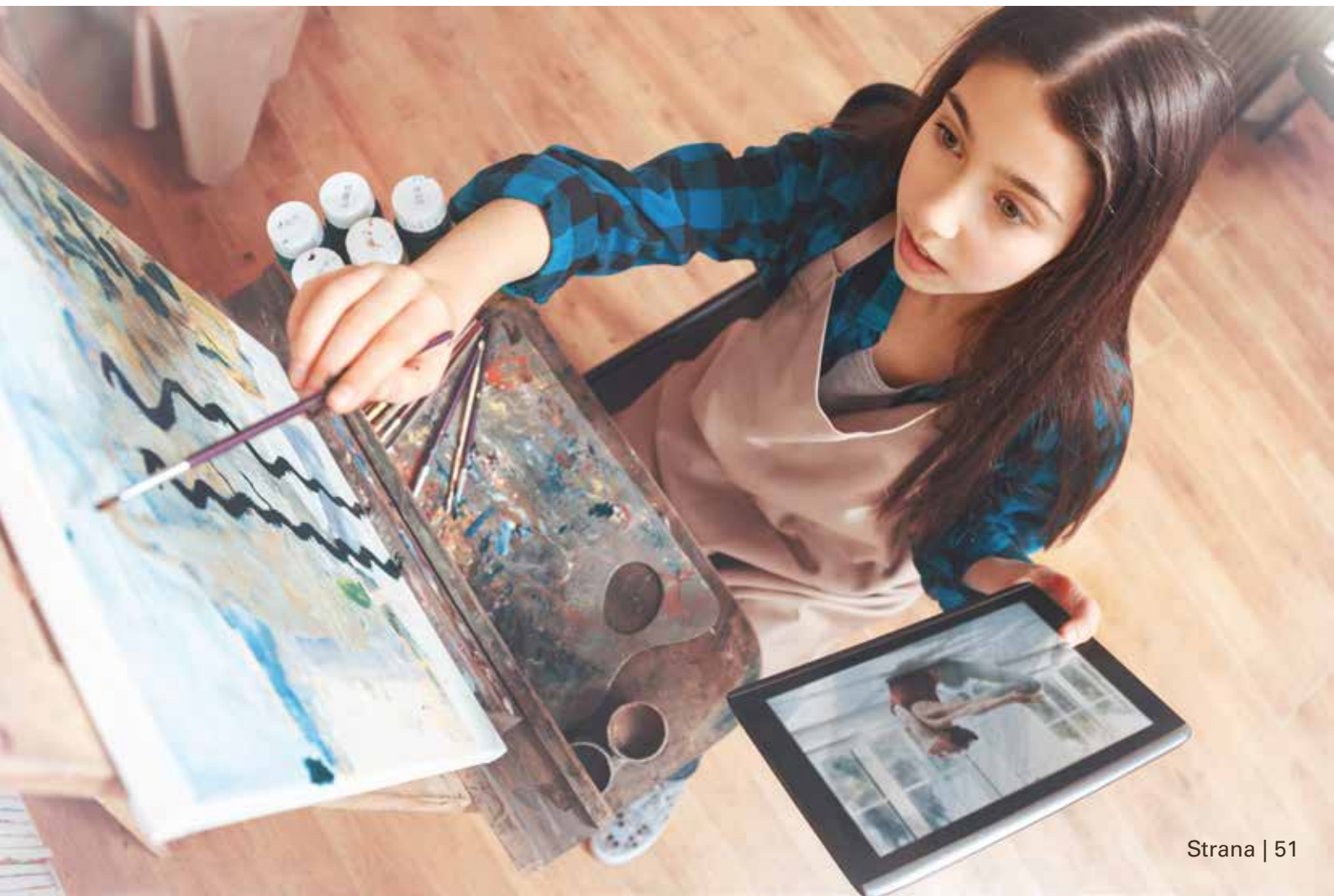
Deluje da postoji pozitivna korelacija između kreativnosti i dobrobiti (Celume et al., 2017). Deca koja su fleksibilnija u svom razmišljanju (oblik kreativnosti) mogu bolje da se nose sa izvorima stresa u životu (Carson et al., 1994). Pored toga, intervencije koje se fokusiraju na razvoj kreativnosti takođe mogu dovesti do unapređenja dobrobiti (videti Galton and Page, 2015) i pozitivne

afektivnosti (Celume et al., 2017).

To ukazuje na pitanja koja su u srži ovog istraživanja: naime, da li digitalna iskustva mogu unaprediti dobrobit dece i napraviti pozitivne sporedne efekte pored prvobitno planiranih. Onda bi cilj za industriju digitalnih igara bio da osmisli iskustva igre koja stvaraju tu kreativnu povratnu petlju kod dece, te jačanju njihovo verovanje u svoje kreativne sposobnosti van samog okruženja igre.



CREATIVITY



5.8 Kompetentnost

Konsultacije su otkrile različita značenja koja deca pripisuju ideji kompetentnosti. Na jednom kraju spektra, deca su definisala kompetentnost kao uspeh u školi i sticanje novih znanja:

„[Kompetentnost] je znanje, čitanje, pisanje i razumevanje značenja reči ... i učenje o tehnologijama.“ (Irak)

Na drugom kraju spektra, navela su ideju da je kompetentnost usmerena na razvoj veština, podsticanje radoznalosti i doživljavanje intelektualne i čulne stimulacije, što im je zauzvrat omogućilo da uče o sebi i šire o svetu. Navela su da se kompetentnost može razviti u različitim aspektima njihovih života:

„[Kompetentnost je] razumevanje stvarnosti života.“ (Irak)

„[Kompetentnost znači] integrisati nešto što će vas promeniti na neki način.“ (Urugvaj)

„[Kompetentnost znači znati] da sutra, u stvarnom životu, možeš da se nosiš sa problemima i donosiš odlične odluke.“ (Albanija)

„Odnosi se na istraživanje kreativnosti ljudi za rešavanje svakodnevnih problema, takođe na učenje o sebi i tome kako se ponašaju kada su suočeni sa problemima, uz stalno podsećanje da imaju empatiju i poštuju druge.“ (Brazil)

Deca vide digitalnu igru kao mogućnosti da razviju veštine i spoznaju, što zauzvrat podstiče njihove kompetencije. Istakli su načine na koje digitalna igra podržava niz kompetencija:

„Deca su objasnila da kada uče da imaju kontrolu i prevazilaze izazove u igrama, to ih uči da prevazilaze izazove u stvarnom životu, tako da se ne naljute prelako jer nešto probaju više puta u igrama i postaju strpljiva.“ (Jordan, voditelj radionice)

„Osećaji uzbuđenja i nadmetanja uče o planiranju, kontroli i prevazilaženju izazova, čak i u igrama koje nisu digitalne.“ (Jordan)

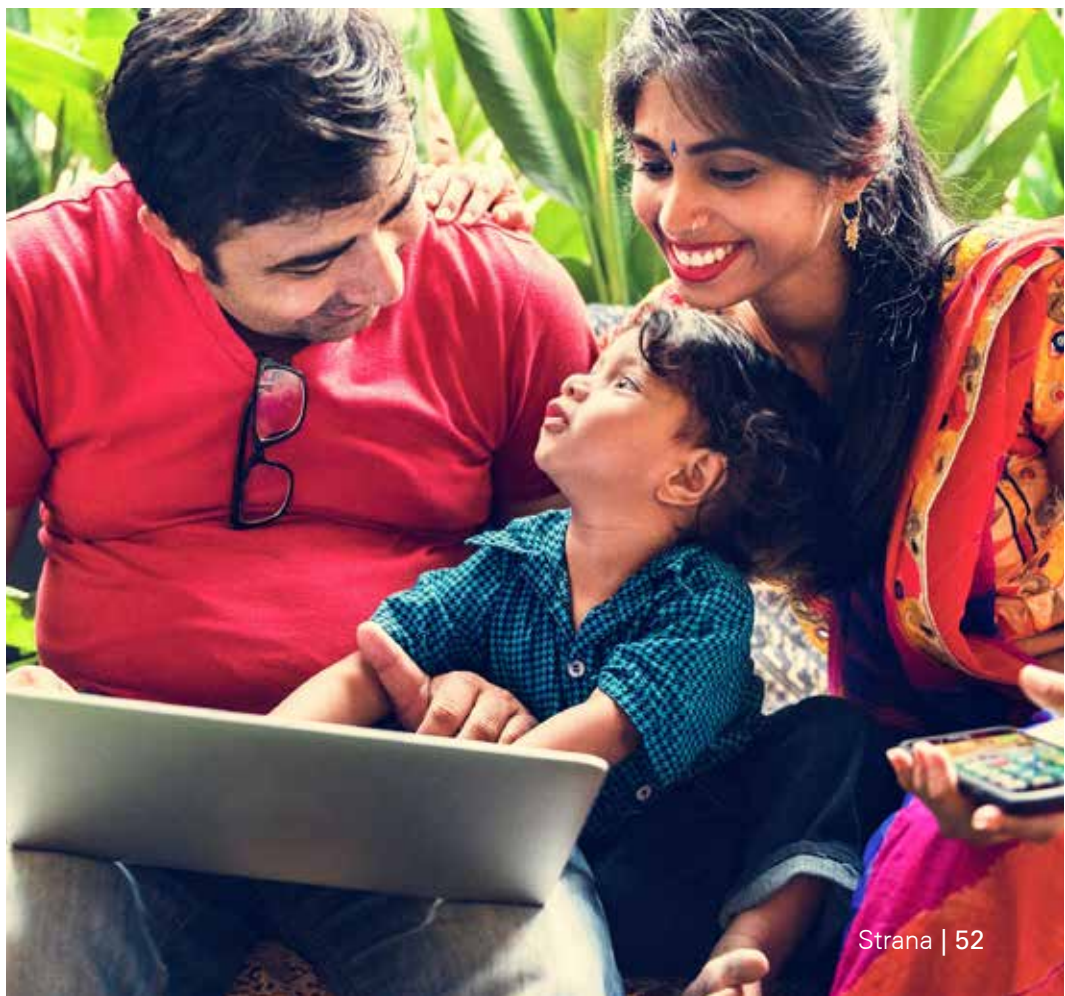
Deca su na radionicama takođe razgovarala o tome kako su uključila mogućnosti za razvijanje kompetencija u igre koje su osmislila:

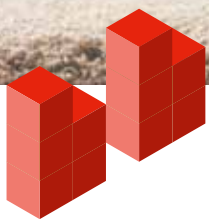
„[Akcioni element u našoj igri] podstiče maštu tako da brže rešavamo probleme i donosimo odluke.“ (Albanija)

„[U našoj igri morate rasporediti slova da formirate reči tako da] deca dobijaju osećaj analitičke svesti.“ (Tanzanija)

„[Naša borbena igra] će razviti kognitivne veštine (moć pamćenja).“ (Bugarska)

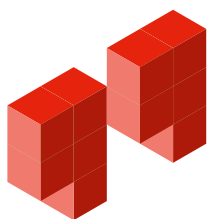
„[U našoj igri odgajate zmaja, što] pomaže deci da razviju logičko razmišljanje.“ (Indonezija)





„Deca su objasnila da kada uče da imaju kontrolu i prevazilaze izazove u igrama, to ih uči da prevazilaze izazove u stvarnom životu, tako da se ne naljute prelako jer nešto probaju više puta u igrama i postaju strpljiva.“

Voditelj radionice, Jordan



U istraživačkoj literaturi, dečija percepcija kompetentnosti se odnosi na njihovo verovanje da mogu da ostvare zadati cilj i osećaju se dobro. Percepcije kompetentnosti mogu biti specifične, na primer verovanje u sopstvenu sposobnost da se uradi konkretan domaći zadatak, ili više uopštene, kao što je na primer verovanje u sopstvenu sposobnost druženja. I zaista, percepcije kompetentnosti se mogu odnositi na sve oblasti. Teorija samoopredeljenja (Deci and Ryan, 2008) obuhvata osećaj kompetentnosti kao osnovnu psihološku potrebu. Kompetentnosti je takođe prepoznata kao indikator u drugim modelima dobrobiti (videti Diener et al., 2010; Moore et al., 2016). Percepcije kompetentnosti su povezane sa učinkom u različitim oblastima. Konkretno, percepcije kompetentnosti u akademskim oblastima su povezane sa boljim akademskim dostignućima (Schunk and Pajares, 2005). Direktno rad sa decom je takođe istakao važnost osećaja kompetentnosti za njihov osećaj dobrobiti (Fattore, Mason and Watson, 2007). Razvijanje osećaja kompetentnosti je važan ishod dobrobiti, što je istaknuto u našim konsultacijama sa decom i istraživačkoj literaturi. Iskustva digitalne igre mogu pomoći deci da razviju osećaj kompetentnosti, a tu kompetentnost takođe ističe inicijativa Učenje kroz igru kao važan ishod igre.

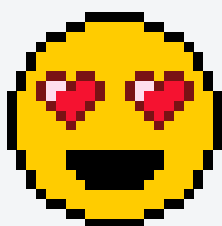
6

PRIVREMENI OKVIR

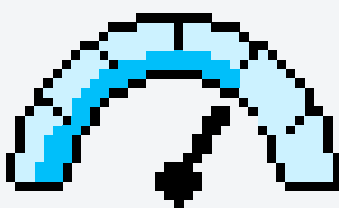
Uvidi iz pet istraživačkih aktivnosti su analizirani i korišćeni kao inputi za privremeni okvir za dobrobit deteta u digitalnom dobu. Ključne teme i odgovarajući uvidi su dobijeni na osnovu konsultacija sa decom. Projektni tim je mapirao uvide dobijene od dece i uporedio ih sa ishodima dobrobiti izvučenim iz literature i ključnim uvidima iz sekundarne analize podataka iz anketnog ispitivanja. Taj proces je osigurao da se izrada okvira fokusira na uvide i iskustva dece.

Dobijeni okvir se sastoji od tri povezane komponente:

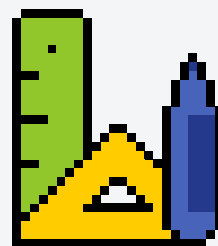
Ishodi dobrobiti



Indikatori usmereni na decu



Afordanse



Svaka od ovih komponenata okvira dobrobiti je dobijena kroz konsultacije sa decom i usklađena sa uvidima iz pregleda literature i analize postojećih kvantitativnih skupova podataka.

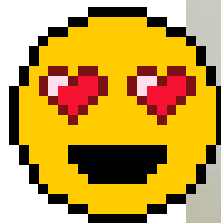


U nastavku detaljnije predstavljamo svaku od ovih komponenata.



6.1 Ishodi dobrobiti

Ishodi dobrobiti su oblasti dobrobiti dece za koje mislimo da na njih mogu uticati iskustva dece iz digitalnog okruženja. Pretpostavka je da iskustvo digitalne igre, ako se osmisli na pravi način, može dovesti do merljivih unapređenja u ovim oblastima.



Osam ishoda dobrobiti oko kojih je organizovan okvir dobrobiti su:

Kompetentnost

Ishod: Iskustva digitalne igre pozitivno doprinose tome kako deca vide sopstvenu kompetentnost, znanja i sposobnosti.

Obrazloženje: Deca smatraju da njihova iskustva digitalne igre imaju potencijal da ojačaju njihovu sposobnost da završe zadatak, da steknu novo znanje i da rešavaju probleme, kroz ponovljenu uključenosti i vežbanje sa kvalitetnim sadržajem.

Regulacija emocija

Ishod: Deca koriste digitalno okruženje da prilagode svoje raspoloženje, opuste se i povrate energiju za interakciju sa vršnjacima i svetom. To obuhvata korišćenje iskustava digitalne igre da se smanji osećaj stresa ili da se uđe u mentalno stanje u kojem deca postanu potpuno uronjena u osećaj energičnog fokusa, pune uključenosti i uživanja u aktivnosti.

Obrazloženje: Pružanje pozitivnih oblika smirenosti, tišine i eskapizma omogućava deci da se oslobode stresa, a zatim se ponovo uključe u interakcije sa vršnjacima i svetom.

Samoostvarenje

Ishod: Digitalna igra deci pruža osećaj svrhe i unapređene društvene interakcije, kao i to da se bolje osećaju u vezi sa sobom.

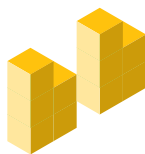
Obrazloženje: Deca su navela da su osećaj svrhe i samopouzdanje bili ključni za dobrobit i rekla su da bi dobra iskustva igre trebalo da to podržavaju.

Oснаživanje

Ishod: Uključenost u digitalnu igru bi trebalo da podstakne osećaje autonomije, izbora i mogućnosti delovanja kod dece. Deca mogu da osete da imaju kontrolu i mogu da donose odluke, te stiču osećaje vičnosti i postignuća.

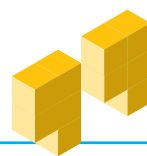
Obrazloženje: Deci može nedostajati osećaj kontrole nad svojim svakodnevnim aktivnostima. Digitalna iskustva pružaju prostor koji omogućava deci da iskazuju i razviju smislenu autonomiju i kontrolu.





„[Imati] roditeljsku ljubav i zadovoljstvo i kada vas ljudi vole i kada ste sa njima, [to je ključno za moju dobrobit].“

Dete učesnik, Irak



Društvena povezanost

Ishod: Digitalno okruženje, uključujući igru, trebalo bi da olakša društveno povezivanje dece sa vršnjacima, porodicom i drugim važnim ljudima u njihovim životima, na način koji štiti decu.

Obrazloženje: Deca su u svim konsultacijama istakla društvenu povezanost kao ključnu za njihovu dobrobit. Analiza podataka iz anketnog ispitivanja pokazala je da je društvena povezanost ključna za niz elemenata dobrobiti, kao što su osećaj pripadanja, jače vršnjačke veze i samopouzdanje.

Kreativnost

Ishod: Uključenost dece u digitalnu igru trebalo bi da pojača njihove osećaje znatiželje, da podstiče otvorenost za nova iskustva i jača njihove kreativne sposobnosti.

Obrazloženje: Kreativnost je poželjna karakteristika koja se u velikoj meri preklapa sa učenjem. Deca su navela mnoge načine na koje digitalna iskustva mogu podstaći tu karakteristiku, ako se osmisle na pravi način.

Bezbednost i sigurnost

Ishod: Deca bi trebalo da se osećaju bezbedno i da budu bezbedna dok su u digitalnim okruženjima i uključena u digitalnu igru. To uključuje bezbednost od širokog spektra rizika, uključujući rizike od kontakta, ponašanja, sadržaja i ugovora.

Obrazloženje: Digitalna okruženja uvode nove opasnosti i u pogledu sadržaja i ponašanja. Podrška za dobrobit dece kreće od adekvatne zaštite dece.

Različitost, pravičnost i inkluzija

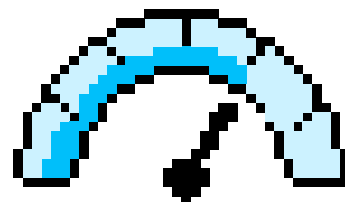
Ishod: Iskustva digitalne igre treba da budu raznovrsna, pravična i inkluzivna kako bi se osiguralo da sva deca različitog porekla i iz različitih životnih okolnosti mogu učestvovati. Iskustva digitalne igre treba da budu pristupačna deci sa smetnjama u razvoju i invaliditetom i prikladna u pogledu uzrasta i kulture.

Obrazloženje: Inkluzivna digitalna iskustva omogućavaju deci svih različitih porekla i iz različitih konteksta da učestvuju, podržavaju ljudska prava i etičke vrednosti i pružaju deci nova iskustva.

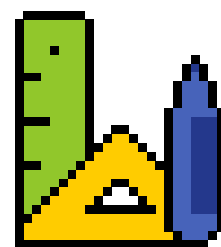
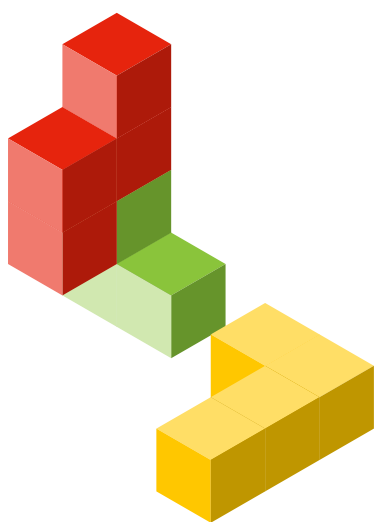
Indikatori usmereni na decu

U ovom okviru, indikatori predstavljaju primere promena koje očekujemo da vidimo kod dece ako iskustvo digitalne igre ima očekivani pozitivni uticaj. Na primer, iskustvo digitalne igre koje ima za cilj da osnaži decu trebalo bi da dovede do merljivih povećanja u detetovom osećaju autonomije, vičnosti i postignuća. U tom smislu, povećana autonomija, percepcija vičnosti i postignuća predstavljaju indikatore ostvarenja ishoda osnaživanja. Indikatori koji se trenutno nalaze u okviru predstavljaju uzorak indikatora koji tek treba da se provere i testiraju i to nisu empirijski potvrđeni indikatori.

Da bi ti indikatori postali upotrebljivi, biće važno razviti načine za njihovo delotvorno merenje i testiranje.⁷ Iako je prva faza već istakla spektar potencijalnih mera, ključni cilj naredne faze istraživanja jeste sužavanje tog preliminarnog spiska.



⁷ U duhu usmerenosti na dete, bilo bi idealno kada bi se, pored mera koje mogu primenjivati kvalifikovani istraživači, mogle razviti i mere prilagođene deci – odnosno mere koje i sama deca mogu da primeniti.



6.3 Afordanse

Dok indikatori predstavljaju promenu koju očekujemo da vidimo kod dece ako dizajn delotvorno podržava dobrobit deteta, afordanse predstavljaju konkretne karakteristike dizajna koje omogućavaju tu promenu. Na primer, neko osnažavajuće iskustvo (ishod) bi omogućilo deci da razviju vičnost i steknu mogućnost delovanja (indikator). Afordanse koje mogu omogućiti takav razvoj su, na primer,

dizajn igre koji omogućava deci da iznova vežbaju neki zadatak i postaju bolja, ili dizajn igre koji deci pruža smislenu slobodu i izbor u njihovim radnjama u igri, ili nudi nagrade u različitim fazama uspeha kako bi ih motivisao i podstakao da uče.

Ishodi dobrobiti usmereni na dete, indikatori i afordanse zajedno stvaraju okvir koji je empirijski utemeljen na uvidima dobijenim od dece i analizi

podataka iz anketnog ispitivanja, čime se formira polazna baza informacija za dizajn proizvoda. U narednoj fazi ovog istraživačkog projekta, opservacionim i eksperimentalnim istraživanjima će se testirati da li specifične afordanse dizajna dovode do merljivog porasta dobrobiti dece.

Ishod

Kompetentnost



Iskustva digitalne igre pozitivno doprinose tome kako deca vide sopstvenu kompetentnost, znanja i sposobnosti.

Regulacija emocija



Deca koriste digitalno okruženje da prilagode svoje raspoloženje, opuste se i povrate energiju za interakciju sa vršnjacima i svetom. To obuhvata korišćenje iskustava digitalne igre da se smanji osećaj stresa ili da se uđe u mentalno stanje u kojem deca postanu potpuno uronjena u osećaj energičnog fokusa, pune uključenosti i uživanja u aktivnosti.

Samoostvarenje



Digitalna igra deci pruža osećaj svrhe i unapređene društvene interakcije, kao i to da se bolje osećaju u vezi sa sobom.

Oснаživanje



Uključenost u digitalnu igru bi trebalo da podstakne osećaje autonomije, izbora i mogućnosti delovanja kod dece. Deca mogu da osećaju da imaju kontrolu i mogu da donose odluke, te stiču osećaje vičnosti i postignuća.

Društvena povezanost



Digitalno okruženje, uključujući igru, trebalo bi da olakša društveno povezivanje dece sa vršnjacima, porodicom i drugim važnim ljudima u njihovim životima, na način koji štiti decu.

Kreativnost



Uključenost dece u digitalnu igru trebalo bi da pojača njihove osećaje znatiželje, da podstiče otvorenost za nova iskustva i jača njihove kreativne sposobnosti.

Bezbednost i sigurnost



Deca bi trebalo da se osećaju bezbedno i da budu bezbedna dok su u digitalnim okruženjima i uključena u digitalnu igru. To uključuje bezbednost od širokog spektra rizika, uključujući rizike od kontakta, ponašanja, sadržaja i ugovora.

Različitost, pravičnost i inkluzija



Iskustva digitalne igre treba da budu raznovrsna, pravična i inkluzivna kako bi se osiguralo da sva deca različitog porekla i iz različitih životnih okolnosti mogu učestvovati. Digitalna igra treba da bude pristupačna deci sa smetnjama u razvoju i invaliditetom i prikladna u pogledu uzrasta i kulture.

Indikator

Afordanse

Kompetentnost

- Povećana sposobnost da se odgovori na pitanja ili završi aktivnost
- Povećana sposobnost da se nauče nove stvari
- Dete se oseća kompetentnije društveno ili kognitivno
- Detetovo znanje je unapređeno u određenim oblastima

- Omogućiti deci aktivnu ulogu u rešavanju problema i donošenju odluka
- Podsticati i podržavati iterativnu igru i eksperimentisanje
- Omogućavati deci da ostvare ciljeve na raznovrsne i nelinearne načine
- Stvarati izazove koji su višesmisleni i dozvoljavaju višestruke pristupe problemu

Regulacija emocija

- Dete oseća smanjeni nivo stresa
- Dete može da se fokusira i koncentriše
- Dete oseća da je dobilo dodatnu energiju za interakciju sa vršnjacima i svetom

- Omogućavati deci da završavaju zadatke svojim tempom
- Sadržati aktivnosti koje promovišu mentalna stanja potpune uključenosti i druge oblike pozitivne apsorpcije
- Ograničavati elemente koji skreću pažnju kao što su oglasi ili iskaćuci prozori

Samoostvarenje

- Detetov osećaj sopstvene vrednosti je unapređen
- Detetov osećaj svrhe je unapređen

- Omogućavati deci da se uključe u različite vrste igranja uloga sa snažnim i sposobnim likovima
- Omogućavati deci da izmene svoje karakteristike i izgled
- Sadržati dizajn koji omogućava deci da ostvare smislene ciljeve i razviju se u okviru igre

Oснаživanje

- Povećani osećaj kontrole i sposobnosti donošenja odluka
- Povećani osećaj vičnosti i postignuća
- Povećani osećaj autonomije, izbora i sposobnosti delovanja

- Dizajnirati aktivnosti koje deca mogu unaprediti i u kojima mogu biti izuzetno dobra
- Pružati deci smislenu slobodu u pogledu njihovih aktivnosti i izbora
- Pružati deci sposobnost da vršnjacima pokažu svoju vičnost
- Pružati deci nagrade u različitim fazama kako bi bila ohrabrena i videla da su uspešna
- Nuditi deci smernice koje im omogućavaju da postepeno postanu bolja

Društvena povezanost

- Dete ima povećan osećaj pripadanja ili povezanosti sa vršnjacima
- Dete ima povećan osećaj povezanosti sa roditeljima
- Dete oseća da ima društvenu i emocionalnu podršku od strane drugih

- Omogućavati deci da se povežu sa vršnjacima kroz igru ili zajedničke prostore
- Omogućavati deci da komuniciraju glasovnim ili tekstualnim putem
- Omogućavati zajedničku igru roditelja i deteta kroz konkretne mehanizme ili zadatke

Kreativnost

- Dete ima povećan osećaj radoznalosti
- Dete je otvorenije za nova iskustva
- Dete ima jače kreativne sposobnosti

- Omogućavati deci da ostvare ciljeve na raznovrsne i nelinearne načine
- Sadržati modalitete igre koji omogućavaju deci da naprave svoje dizajne ili se izraze
- Stvarati izazove koji su višesmisleni i dozvoljavaju višestruke pristupe problemu

Bezbednost i sigurnost

- Dete ima povećan osećaj bezbednosti
- Dete navodi smanjeni osećaj opasnosti, pretnje ili straha
- Dete ne doživljava nasilje ili zlostavljanje kao deo iskustva

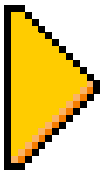
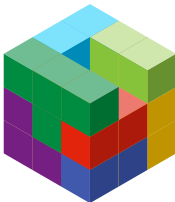
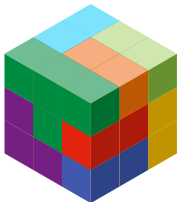
- Osiguravati da je sadržaj prikladan uzrastu i prikladan za mlade
- Sadržati bezbednosne mere koje se odnose na društvene interakcije, prikupljanje podataka, privatnost i vršnjačko zlostavljanje
- Dobro upravljati zajednicom kako bi se eliminisala toksična ili predatorska ponašanja

Različitost, pravičnost i inkluzija

- Dete oseća da je iskustvo tehnički pristupačno (cena, veza, dizajn)
- Dete oseća da iskustvo predstavlja njih i omonučava im da izraze svoi identitet

- Promovisati pristupačnost kroz jednostavan dizajn koji ne zahteva korišćenje previše internet saobraćaja
- Omogućavati deci da izmene svoje karakteristike i izgled
- Dizajnirati likove koji predstavljaju decu iz svih delova sveta, svih uzrasta i rodova

OKVIR

 Početak	1  Kompetentnost	2  Regulacija emocija
3  Oснаživanje	4  Društvena povezanost	5  Kreativnost
6  Bezbednost i sigurnost	7  Različitost, pravičnost i inkluzija	8  Samoostvarenje



Kompetentnost

Iskustva digitalne igre pozitivno doprinose tome kako deca vide sopstvenu kompetentnost, znanja i sposobnosti.



Regulacija emocija

Deca koriste digitalno okruženje da prilagode svoje raspoloženje, opuste se i povrate energiju za interakciju sa vršnjacima i svetom. To obuhvata korišćenje iskustava digitalne igre da se smanji osećaj stresa ili da se uđe u mentalno stanje u kojem deca postanu potpuno uronjena u osećaj energičnog fokusa, pune uključenosti i uživanja u aktivnosti.



Samoostvarenje

Digitalna igra deci pruža osećaj svrhe i unapređene društvene interakcije, kao i to da se bolje osećaju u vezi sa sobom.



Različitost, pravičnost i inkluzija

Iskustva digitalne igre treba da budu raznovrsna, pravična i inkluzivna kako bi se osiguralo da sva deca različitog porekla i iz različitih životnih okolnosti mogu učestvovati. Digitalna igra treba da bude pristupačna deci sa smetnjama u razvoju i invaliditetom i prikladna u pogledu uzrasta i kulture.



Bezbednost i sigurnost

Deca bi trebalo da se osećaju bezbedno i da budu bezbedna dok su u digitalnim okruženjima i uključena u digitalnu igru. To uključuje bezbednost od širokog spektra rizika, uključujući rizike od kontakta, ponašanja, sadržaja i ugovora.



Kreativnost

Uključenost dece u digitalnu igru trebalo bi da pojača njihove osećaje znatiželje, da podstiče otvorenost za nova iskustva i jača njihove kreativne sposobnosti.



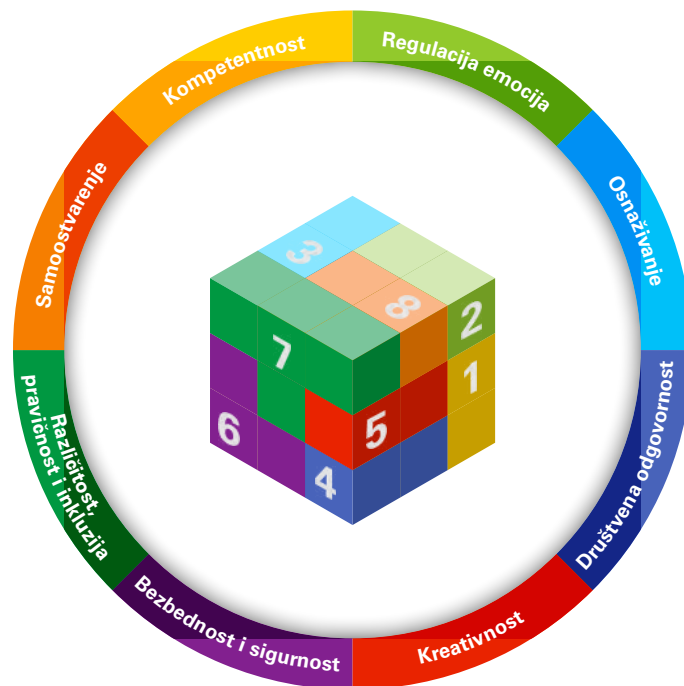
Oснаživanje

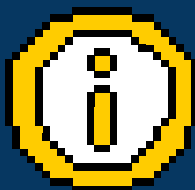
Uključenost u digitalnu igru bi trebalo da podstakne osećaje autonomije, izbora i mogućnosti delovanja kod dece. Deca mogu da osećaju da imaju kontrolu i mogu da donose odluke, te stiču osećaje vičnosti i postignuća.



Društvena povezanost

Digitalno okruženje, uključujući igru, trebalo bi da olakša društveno povezivanje dece sa vršnjacima, porodicom i drugim važnim ljudima u njihovim životima, na način koji štiti decu.





6.4 Ograničenja i razmatranja za istraživanje i okvir

Kao i kod svakog istraživanja, postoje ograničenja koja treba prepoznati. Pod jedan, još uvek ne znamo kako da najbolje izmerimo ove ishode dobrobiti u kontekstu digitalne igre: to je zadatak druge faze projekta.

Pod dva, pronalaženje učesnika za ovaj projekat je predstavljalo izazov zbog pandemije COVID-19. Zbog pandemijskih uslova, mogli smo da se konsultujemo sa decom u samo 13 zemalja, iako je prvobitni ciljni broj bio veći. Nameravamo da neke od ovih jazova u geografskoj zastupljenosti premostimo tokom testiranja u drugoj fazi, što će doprineti kontinuiranom razvoju i unapređenju privremenog okvira dobrobiti.

Napominjemo i ograničenja u vezi sa analizama podataka iz anketnog ispitivanja. Analize anketnog ispitivanja su sekundarne, tj., koristili smo postojeće podatke da odgovorimo na nova pitanja u istraživanju na koja prvobitni podaci nisu imali nameru na odgovore. Zato nemamo uvek idealne stavke iz anketnog ispitivanja da napravimo indikatore za dimenzije našeg okvira dobrobiti već moramo da se oslanjamo na posredne varijable, što znači da ćemo izgubiti deo preciznosti i sigurnosti u našim nalazima.

U trenutnoj verziji nismo opisali bilo kakve razlike prema uzrastu u ishodima dobrobiti i široko smo se fokusirali na decu uzrasta 9-17 godina u konsultacijama sa decom i sekundarnoj analizi podataka. Pored toga, još uvek nismo naveli u kakvoj bi međusobnoj interakciji mogli da budu različiti ishodi dobrobiti. Na primer, odluke u dizajnu koje unapređuju bezbednost mogu imati uticaj na prilike za jačanje društvene povezanosti. Nadamo se da ćemo tokom druge faze i ostatka projekta početi da otkrivamo kako se te međusobne veze manifestuju u odlukama u dizajnu.

Uprkos tim ograničenjima, privremeni okvir predstavlja uzbudljiv i ambiciozan istraživački poduhvat, potkrepljen kvalitetnim činjenicama dobijenim direktno od dece. Uzročno-posledične veze koje pretpostavimo i načini za njihovo merenje biće testirani u stvarnim scenarijima od strane partnera u drugoj fazi tokom 2022. i 2023. godine.



Ukratko, tek smo započeli naše duže istraživačko putovanje. Uprkos tome, postoji niz mogućnosti na visokom nivou za industriju i vladu koje već možemo identifikovati na osnovu sprovedenog istraživanja, a koje će biti predstavljene u narednom odeljku.

7 ZAKLJUČCI I DALJI KORACI

7.1 Jake strane istraživanja i privremenog okvira

Naše kreativne, participativne radionice sa 300 dece iz 13 zemalja, zajedno sa analizom globalnih skupova podataka od preko 34.000 dece, pružile su izobilje uvida u dobrobit dece, njihovu digitalnu igru i potencijalne veze između njih. Ti uvidi čine osnovu za privremeni okvir i prateće indikatore. Okvir i indikatori su napravljeni tako da budu intuitivni i laki za korišćenje sa jedne strane, i robusni i potkrepljeni empirijskim informacijama sa druge strane.

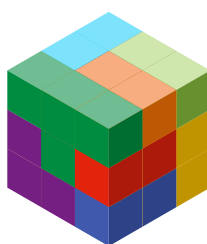
Okvir i prateći indikatori su prvenstveno namenjeni firmama koje proizvode digitalne proizvode i usluge kojima će verovatno pristupiti deca, kao i vladama koje žele da promovišu dobrobit građana u okviru svojih programa digitalne transformacije. Iako nam okvir ne kaže tačno koji

dizajn ili mehanizmi igre mogu dovesti do najboljih ishoda dobrobiti, on već pruža dobru osnovu za određivanje prioriteta aspekata prilikom dizajniranja digitalnih iskustava za decu ili razmatranja ishoda usmerenih na decu na koje se treba fokusirati u izradi javnih politika, zakonodavstva i propisa.

Indikatori sa jedne strane pokazuju šta kompanije treba da prate, a sa druge kako treba da dizajniraju iskustva. Istraživanje kojim će se utvrditi koji dizajni i mehanizmi igre mogu dovesti do konkretnih ishoda dobrobiti trenutno je u toku u okviru druge faze ovog projekta koja traje tokom 2022. i 2023. godine, pri čemu se ovaj okvir koristi kao teorijska polazna tačka.

NEXT

Preliminarna verzija okvira nam daje prizmu kroz koju možemo da počnemo da ocenjujemo i detaljnije razgovaramo o dobrobiti dece u digitalnom prostoru, i to na osnovu reči same dece o tome šta im je važno. Pozivamo sve koji su zainteresovani da učestvuju u ovom razgovoru da se uključe i prate naš dalji rad.





7.2 Mogućnosti za industriju

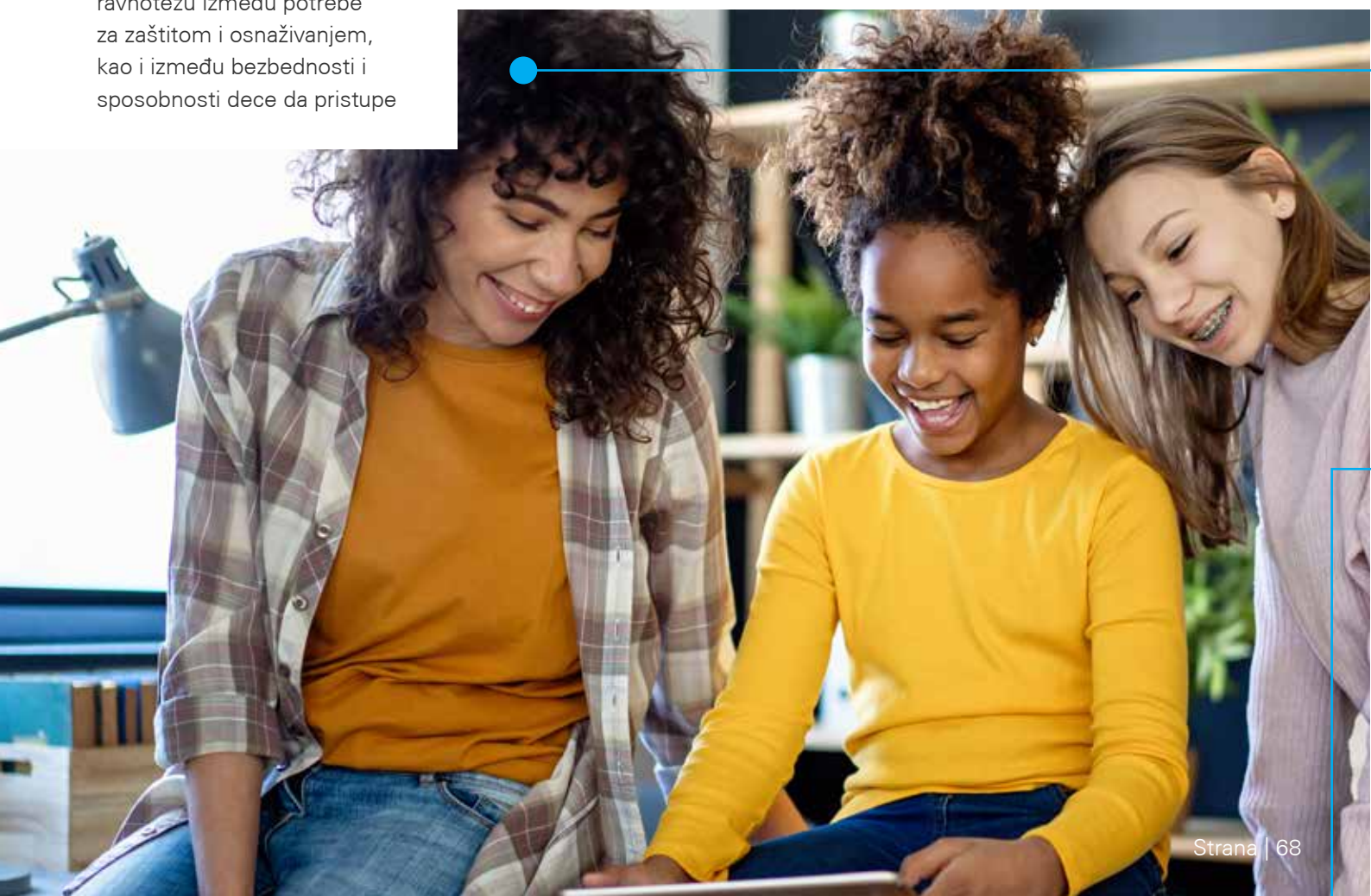
Deca na više načina shvataju svoju dobrobit; firme i dizajneri bi to trebalo da dodatno istraže u svojim nacionalnim kontekstima i dizajniraju iskustva igre (sadržaj, priče, zadaci) koja odražavaju dečija shvatanja.

Predlažemo da industrija uzme u obzir sledeća razmatranja.

- Dizajnirati iskustva igre prilagođena uzrastu, usklađujući sadržaj sa konkretnim uzrastima dece i fazama u njihovom razvoju.
- Dizajnirati raznovrsne oblike igre koji daju svoj deci slobodu da koriste stil igranja koji preferiraju.
- Istražiti oblike hibridne digitalno-fizičke igre koji zahtevaju od dece da aktivno fizički angažuju svoje telo, čak i na način koji ih umara.
- Nastojati da se uključi (dobrovoljna) društvena povezanost u iskustva igre, kako bi igra sa drugima bila lakša i pristupačnija.
- Integrisati roditelje u iskustvo igre, podsticati zajedničku igru roditelja i deteta, inicijative obrazovanja roditelja i razgovore između roditelja i deteta o prikladnosti igre.
- Voditi računa o kulturološkom kontekstu, iskazati svest i osetljivosti u pogledu roda, veroispovesti i drugih normi, koje se takođe mogu pažljivo preispitati.
- Praviti proizvode koji su pristupačni, naročito za kontekste sa srednjim i niskim dohotkom, voditi računa o pristupu internetu, ceni mobilnog interneta, reklamiranju, valutama u okviru igre i cenama.
- Investirati u dalja međusektorska istraživanja u vezi sa uticajem digitalnih tehnologija na decu i obavezati se na javno deljenje podataka, rezultata i nalaza.

7.3 Mogućnosti za kreatore politika, OCD i vladu

- Prepoznati raznovrsnost digitalnih iskustava dece, umesto da se sva iskustva tretiraju kao jednoobrazno (i negativno) „vreme pred ekranom“ Time će se omogućiti da oni koji rade u korist dobrobiti dece u digitalnoj eri mogu da pruže nijansiranije i detaljnije smernice.
- Prepoznati da deca imaju jedinstvene ranjivosti, kao i jedinstvene jake strane i sposobnosti. Zakoni i propisi koji uređuju oblast dizajna i korišćenja digitalnih tehnologija i podataka za decu trebalo bi da promovišu prava dece i njihovu dobrobit, te da uspostave ravnotežu između potrebe za zaštitom i osnaživanjem, kao i između bezbednosti i sposobnosti dece da pristupe koristima i mogućnostima.
- Razumeti dečiji holistički koncept dobrobiti, uključujući fizičke, emocionalne i društvene aspekte i aktivno promovisati ishode dobrobiti fokusirane na ljude kroz zakonodavstvo i propise u vezi sa decom i tehnologijom.
- Prepoznati da je dete deo šireg društvenog okruženja koje čine porodica, prijatelji i vršnjaci na internetu, koji zajedno utiču na detetova digitalna iskustva i iskustva iz stvarnog sveta.
- Kreirati kampanje i inicijative koje aktivno integrišu roditelje u dečija iskustva igre, bilo kroz saradnju, razgovor ili na druge načine.
- Podsticati i finansirati nezavisna, kvalitetna istraživanja o tome kako digitalna iskustva utiču na dobrobit dece.
- Istražiti mogućnosti za promovisanje digitalne infrastrukture koja može učiniti digitalna iskustva pristupačnijim i prijatnijim za svu decu.



7.4 Dalji koraci

Pošto je izrada privremenog okvira dobrobiti završena, u narednoj fazi našeg rada nastaviti ćemo sa empirijskom potvrdom nalaza iz našeg istraživanja.

Na kraju, okvir će predložiti skup empirijski potvrđenih karakteristika koje podržavaju aspekte dobrobiti deteta, kao i finalni skup indikatora i mera koje kompanije mogu koristiti i da usmere svoje procese dizajna i da počnu da ocenjuju uticaj svojih digitalnih iskustava na dobrobit dece. Cilj je da se to završi do 2023. godine.

Prepoznamo potrebu da nastavimo da:

- 1 Radimo otvoreno i zajedno sa drugima u cilju ostvarenja dobrobiti dece.**
- 2 Podržavamo prilike za saradnju i sinergiju sa drugim tekućim inicijativama u ovoj oblasti, kojih je sve više.**
- 3 Proaktivno okupljamo zainteresovane strane iz više sektora koje rade na unapređenju našeg zajedničkog razumevanja dobrobiti dece u digitalnoj eri i istraživanju načina za podsticanje tih ishoda.**

Ne bi trebalo da potcenimo mogućnosti koje su pred nama. Digitalne tehnologije su tu i ostaće prisutne, njihove mogućnosti za decu će nastaviti da rastu i deca će nastaviti da ih koriste tokom celog detinjstva i u odraslom dobu. Moramo zajedno produbiti naše razumevanje rizika od negativnih posledica i obavezati se da ćemo usvojiti mere za upravljanje tim rizikom. Ipak, taj rad bi trebalo da prati bolje razumevanje mogućnosti i koristi za decu, koje se postižu kroz odluke u dizajnu zasnovane na informacijama i dobro korporativno upravljanje. To će nam pomoći da prava i dobrobit dece stavimo na prvo mesto i usmerimo moćni potencijal digitalnih inovacija ka ostvarenju najboljih interesa deteta.

BIBLIOGRAFIJA

- Aldama, Abraham, et al. 2021. 'How Perceptions of Autonomy Relate to Beliefs about Inequality and Fairness.' *PLoS ONE* 16 (1). <<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0244387>>.
- Aldridge, Jill M., et al. 2016. 'Students' Perceptions of School Climate as Determinants of Wellbeing, Resilience and Identity.' *Improving Schools* 19 (1): 5–26. <<https://doi.org/10.1177/1365480215612616>>.
- Barnett, L. A., and B. Storm. 1981. 'Play, Pleasure, and Pain: The reduction of anxiety through play.' *Leisure Sciences* 4 (2): 161–175. <<https://doi.org/10.1080/00131911.2016.1144559>>.
- Bethune, Adrian. 2018. *Well-Being in the Primary Classroom: A practical guide to teaching happiness and positive mental health*. London: Bloomsbury Publishing.
- Bodrova, Elena, and Deborah Leong. 2008. 'Developing Self-Regulation in Kindergarten: Can we keep all the crickets in the basket?' *Young Children* 63 (2): 56–58.
- Borisova, Ivelina. 2018. 'Learning through Play: Strengthening learning through play in early childhood education programmes.' New York: United Nations Children's Fund. <<https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf>>.
- Bradshaw, Jonathan, et al. 2011. 'Children's Subjective Well-Being: International comparative perspectives.' *Children and Youth Services Review* 33(4): 548–556.
- Burghardt, Gordon. 2010. 'Defining and Recognizing Play.' In *The Oxford Handbook of the Development of Play*, edited by Peter Nathan and Anthony D. Pellegrini, 9–18. New York: Oxford University Press.
- Carson, David K., et al. 1994. 'Creative Thinking as a Predictor of School Aged Children's Stress Responses and Coping Abilities.' *Creativity Research Journal* 7(2): 145–158.
- Castelli, Darla M., et al. 2007. 'Physical Fitness and Academic Achievement in Thirdand Fifth-Grade Students.' *Journal of Sport & Exercise Psychology* 29 (2): 239–252. <<https://doi.org/10.1123/jsep.29.2.239>>.
- Celume, Macarena-Paz, et al. 2017. 'The Relationship Between Children's Creativity and Well-Being at School.' *Creativity, Innovation and Wellbeing*. 346–363.
- Colvert, A. 2021. *The Kaleidoscope of Play in a Digital World: A literature review*. Digital Futures Commission, 5Rights Foundation.
- Cooper, Victoria, and Janet Collins. 2008. 'Children and Identity.' In *Promoting Children's Well-being: Policy and practice*, edited by Janet Collins and Pam Foley, 9–39. Bristol: Policy Press.
- Corrales, Tatiana, et al. 2016. 'Childhood Adversity, Sense of Belonging and Psychosocial Outcomes in Emerging Adulthood: A test of mediated pathways.' *Children and Youth Services Review* 63 (April): 110–119. <<https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2016.02.021>>.
- Cowan, Kate. 2020. 'A Panorama of Play – A literature review. Digital Futures Commission.' London: 5Rights Foundation. <<https://digitalfuturescommission.org.uk/wp-content/uploads/2020/10/A-Panorama-of-Play-A-Literature-Review.pdf>>.
- Das, Kirti V., et al. 2020. 'Understanding Subjective Well-Being: Perspectives from psychology and public health.' *Public Health Reviews* 41 (1): 1–32. <<https://doi.org/10.1186/s40985-020-00142-5>>.
- Deci, Edward L., and Richard M. Ryan. 2000. 'The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human needs and the self-determination of behavior.' *Psychological Inquiry* 11 (4): 227–268. <https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01>.
- Deci, Edward L., and Richard M. Ryan. 2008. 'Self-Determination Theory: A macrotheory of human motivation, development, and health.' *Canadian Psychology/ Psychologie canadienne* 49 (3): 182–185. <<https://doi.org/10.1037/a0012801>>.
- Diener, Ed. 1984. 'Subjective Well-Being.' *Psychological Bulletin* 95 (3): 542–575. <<https://doi.org/10.1037/0033-2909.95.3.542>>.
- Diener, Ed, and Robert Biswas-Diener. 2005. 'Psychological Empowerment and Subjective Well-Being.' In *Measuring Empowerment: Cross-disciplinary perspectives*, edited by Deepa Narayan, 125–140. Washington, DC: World Bank.
- Diener, Ed, et al. 2017. 'If, Why, and When Subjective Well-Being Influences Health, and Future Needed Research.' *Applied Psychology: Health and well-being* 9 (2): 133–167. <<https://doi.org/10.1111/aphw.12090>>.
- Diener, Ed, et al. 2010. 'New Well-Being Measures: Short scales to assess flourishing and positive and negative feelings.' *Social Indicators Research* 97 (2): 143–156. <<https://doi.org/10.1007/s11205-009-9493-y>>.
- Djambazova-Popordanoska, Snezhana. 2016. 'Implications of Emotion Regulation on Young Children's Emotional Wellbeing and Educational Achievement.' *Educational Review* 68 (4): 497–515. <<https://doi.org/10.1080/00131911.2016.1144559>>.
- Dolan, Paul and Metcalfe, Robert. 2011. 'Measuring Subjective Wellbeing for Public Policy: Recommendations on measures.' Centre for Economic Performance special papers (CEPSP23). Centre for Economic Performance, London School of Economics and Political Science, London, UK. <<http://eprints.lse.ac.uk/id/eprint/47518>>.
- Eccles, Jacquelynne. 2009. 'Who Am I and What Am I Going to Do with My Life? Personal and collective identities as motivators of action.' *Educational Psychologist* 44 (2): 78–89. <<https://doi.org/10.1080/00461520902832368>>.
- Engel, Susan. 2011. 'Children's Need to Know: Curiosity in schools.' *Harvard Educational Review* 81 (4): 625–645. <<https://doi.org/10.17763/haer.81.4.h054131316473115>>.
- Fattore, Toby, Jan Mason and Elizabeth Watson. 2007. 'Children's Conceptualisation(s) of Their Well-being, Social Indicators Research 80 (1): 5–29. <<https://doi.org/10.1007/s11205-006-9019-9>>.
- Fattore, Toby, Jan Mason and Elizabeth Watson. 2009. 'When Children Are Asked About Their Well-being: Towards a framework for guiding policy.' *Child Indicators Research* 2 (1): 57–77. <<https://doi.org/10.1007/s12187-008-9025-3>>.
- Ferguson, H. B., S. Bovaird and M. P. Mueller. 2007. 'The Impact of Poverty on Educational Outcomes for Children.' *Paediatrics & Child Health* 12 (8): 701–706. <<https://doi.org/10.1093/pch/12.8.701>>.
- Flanders, Joseph L., et al. 2010. 'Rough-and-Tumble Play and the Development of Physical Aggression and Emotion Regulation: A five-year follow-up study.' *Journal of Family Violence* 25 (4): 357–367. <<https://doi.org/10.1007/s10896-009-9297-5>>.
- Galton, Maurice, and Charlotte Page. 2015. 'The Impact of Various Creative Initiatives on Wellbeing: A study of children in English primary schools.' *Cambridge Journal of Education* 45(3): 349–369. <<https://doi.org/10.1080/0305764X.2014.934201>>.
- García, Mercedes García, et al. 2016. 'Development and Evaluation of the Team Work Skill in University Contexts. Are virtual environments effective?' *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 13 (1): 1–11. <<https://doi.org/10.1186/s41239-016-0014-1>>.
- Goodman, Fallon R., et al. 2017. 'Measuring Well-Being: A comparison of subjective well-being and PERMA.' *The Journal of Positive Psychology* 13 (4): 321–332. <<https://doi.org/10.1080/17439760.2017.1388434>>.
- Gopnik, Alison, et al. 2017. 'Changes in Cognitive Flexibility and Hypothesis Search across Human Life History from Childhood to Adolescence to Adulthood.' *Proceedings of the National Academy of Sciences* 114 (30): 7892–7899. <<https://doi.org/10.1073/pnas.1700811114>>.
- Gray, James H., and Bo Stjerne Thomsen. 2021. 'Learning through Digital Play.' Billund: LEGO Foundation. <https://www.legofoundation.com/media/3324/learningthrough-digital-play_full-report.pdf>.
- Gray, Peter. 2020. 'Risky Play: Why children love and need it.' In *The Routledge Handbook of Designing Public Spaces for Young People*. London: Routledge.
- Grolnick, Wendy S., Richard M. Ryan and Edward L. Deci. 1991. 'Inner Resources for School Achievement: Motivational mediators of children's perceptions of their parents.' *Journal of Educational Psychology* 83 (4): 508–517. <<https://doi.org/10.1037/0022-0663.83.4.508>>.
- Harrington, Ellie M., et al. 2020. 'Emotion Regulation in Early Childhood: Implications for socioemotional and academic components of school readiness.' *Emotion* 20 (1): 48–53. <<https://doi.org/10.1037/emo0000667>>.
- Hart, Daniel, Robert Atkins and Debra Ford. 1998. 'Urban America as a Context for the Development of Moral Identity in Adolescence.' *Journal of Social Issues* 54 (3): 513–530. <<https://doi.org/10.1111/0022-4537.801998080>>.
- Hoffmann, Jessica, and Sandra Russ. 2012. 'Pretend Play, Creativity, and Emotion Regulation in Children.' *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts* 6 (2): 175–184. <<https://doi.org/10.1037/a0026299>>.
- Hoicka, Elena, et al. 2018. 'LEGO Play Well Report.' Billund: LEGO Foundation. <<https://cms.learningthroughplay.com/media/30yhmaud/lego-play-well-report-2018.pdf>>.
- Huo, Yunhao. 2019. 'A Pedagogy-based Framework for Optimizing Learning Efficiency across Multiple Disciplines in Educational Games.' *International Journal of Information and Education Technology* 9 (10): 704–709. <<https://doi.org/10.18178/ijiet.2019.9.10.1290>>.
- Juvonen, Janna. 2006. 'Sense of Belonging, Social Bonds, and School Functioning.'

- In Handbook of Educational Psychology, 655–674. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Kaap-Deeder, Jolene van der, et al. 2017. 'Children's Daily Well-Being: The role of mothers', teachers', and siblings' autonomy support and psychological control.' *Developmental Psychology* 53 (2): 237–251. <<https://doi.org/10.1037/dev0000218>>.
- Kestly, Theresa A. 2016. 'Presence and Play: Why mindfulness matters.' *International Journal of Play Therapy* 25 (1): 14–23. <<https://doi.org/10.1037/pla0000019>>.
- Layard, Richard. 2010. 'Measuring Subjective Well-Being.' *Science* 327, no. 5965: 534–535. <<https://doi.org/10.1126/science.1186315>>.
- Livingstone, Sonia, et al. 2017. Children's Online Activities, Risks and Safety: A literature review by the UKCCIS Evidence Group. London: https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/650933/Literature_Review_Final_October_2017.pdf
- Livingstone, Sonia, and Krucke Pothong. 2021. 'Playful by Design: A vision of free play in a digital world.' London: 5Rights Foundation. <<https://digitalfuturescommission.org.uk/wp-content/uploads/2021/11/A-Vision-of-Free-Play-in-a-Digital-World.pdf>>.
- Livingstone, Sonia, and Third, Amanda. 2017. 'Children's Rights in the Digital Age: An emerging agenda.' In *New Media and Society* [Special Issue: Children's Rights in the Digital Age], edited by Sonia Livingstone and Amanda Third. 19 (5): 657–670. <<https://doi.org/10.1177/1461444816686318>>.
- Marsh, Jackie, et al. 2015. 'Exploring Play and Creativity in Pre-Schoolers' Use of Apps.' London: Economic and Social Research Council. <https://researchonline.rca.ac.uk/4279/1/Component%201%20TAP_Final_Report.pdf>.
- Marsh, Jackie, et al. 2020. 'Children, Technology and Play.' Billund: LEGO Foundation. <https://cms.learningthroughplay.com/media/rkzfgydz/children-techand-play_full-report.pdf>.
- Martikainen, Silja, et al. 2013. 'Higher Levels of Physical Activity Are Associated with Lower Hypothalamic-Pituitary-Adrenocortical Axis Reactivity to Psychosocial Stress in Children.' *The Journal of Clinical Endocrinology and Metabolism* 98 (4): E619–E627. <<https://doi.org/10.1210/jc.2012-3745>>.
- Moore, Elisabeth L. de, Johan Denollet and Odilia M. Lacleulle. 2018. 'Social Inhibition, Sense of Belonging and Vulnerability to Internalizing Problems.' *Journal of Affective Disorders* 225 (January): 207–213. <<https://doi.org/10.1016/j.jad.2017.08.034>>.
- Moore, Kristin Anderson, et al. 2016. 'Child Well-Being: Constructs to measure child well-being and risk and protective factors that affect the development of young children.' *Child Trends*. <<https://www.childtrends.org/wp-content/uploads/2017/03/2016-61ConstructsMeasureChildwell-being.pdf>>.
- Ogders, Candice L., and Michaeline R. Jensen. 2020. 'Annual Research Review: Adolescent mental health in the digital age: Facts, fears, and future directions.' *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 61(3): 336–348. <<https://doi.org/10.1111/jcpp.13190>>.
- Pellegrini, Anthony D., Danielle Dupuis and Peter K. Smith. 2007. 'Play in Evolution and Development.' *Developmental Review* 27 (2): 261–276. <<https://doi.org/10.1016/j.dr.2006.09.001>>.
- Rees, Gwyther, Haridhan Goswami and Jonathan Bradshaw. 2010. 'Developing an Index of Children's Subjective Well-Being in England.' London: The Children's Society. <<https://www.york.ac.uk/inst/spru/pubs/pdf/childswbSum.pdf>>.
- Rees, Gwyther, et al. 2013. 'The Good Child Report 2013.' London: The Children's Society. <<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.394.7901&rep=rep1&type=pdf>>.
- Ryff, C. D. 1989. 'Happiness Is Everything, or Is It? Explorations on the meaning of psychological well-being.' *Journal of Personality and Social Psychology* 57: 1069–1081.
- Sandberg, Anette. 2003. 'Play Memories and Place Identity.' *Early Child Development and Care* 173 (2–3): 207–221. <<https://doi.org/10.1080/0300443030303091>>.
- Sarriera, Jorge Castellá, et al. 2015. 'Material Resources and Children's Subjective Well-Being in Eight Countries.' *Child Indicators Research* 8 (1): 199–209. <<https://doi.org/10.1007/s12187-014-9284-0>>.
- Saunders, I., M. Sayer and A. Goodale. 1999. 'The Relationship between Playfulness and Coping in Preschool Children: A pilot study.' *The American Journal of Occupational Therapy: Official Publication of the American Occupational Therapy Association* 53 (2): 221–226. <<https://doi.org/10.5014/ajot.53.2.221>>.
- Schunk, Dale H., and Frank Pajares. 2005. 'Competence Perceptions and Academic Functioning.' In *Handbook of Competence and Motivation*, 85–104. New York: Guilford Publications.
- Seligman, Martin. 2018. 'PERMA and the Building Blocks of Well-being.' *The Journal of Positive Psychology* 13 (4): 333–335. <<https://doi.org/10.1080/17439760.2018.1437466>>.
- Seligman, Martin E. P. 2011. *Flourish: A visionary new understanding of happiness and well-being*. New York: Free Press.
- Smith, Peter K., and Anthony Pellegrini. 2013. 'Learning through Play.' In *Encyclopedia of Early Childhood Development: Play*, edited by Peter K. Smith, 8–13. <<https://www.child-encyclopedia.com/pdf/complet/play>>.
- Smith, Peter K., and Jaipaul L. Roopnarine, eds. 2018. *The Cambridge Handbook of Play: Developmental and disciplinary perspectives*. Cambridge Handbooks in Psychology. Cambridge: Cambridge University Press.
- Statham, June, and Elaine Chase. 2010. 'Childhood Wellbeing: A brief overview.' Loughborough: Childhood Wellbeing Research Centre. <<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.453.9199&rep=rep1&type=pdf>>.
- Stone, Arthur A., and Christopher Mackie, eds. 2013. *Introduction. Subjective Well-Being: Measuring happiness, suffering, and other dimensions of experience*, National Research Council. Washington, DC: National Academies Press. <www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK179255>.
- Strayhorn, Terrell L. 2018. *College Students' Sense of Belonging: A key to educational success for all students*. 2nd ed. New York: Routledge.
- Sumner, Rachel, Anthony L. Burrow and Patrick L. Hill. 2018. 'The Development of Purpose in Life among Adolescents Who Experience Marginalization: Potential opportunities and obstacles.' *American Psychologist* 73 (6): 740–752. <<https://doi.org/10.1037/amp0000249>>.
- Sutton-Smith, Brian. 2009. *The Ambiguity of Play*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Third, Amanda, et al. 2021. 'Children's Views on Digital Health in the Global South: Perspectives from cross-national, creative and participatory workshops.' In *Creative Approaches to Health Education: New ways of thinking, making, doing, teaching and learning*, edited by Deborah Lupton and Deana Leahy, 173–189. London: Routledge.
- Third, Amanda, et al. 2020. *Child-Centred Indicators for Violence Prevention: Summary report on a Living Lab in the City of Valenzuela, Philippines*. Sydney: Western Sydney University.
- Third, Amanda, et al. 2019. *Young People in Digital Society: Control shift*. New York and London: Palgrave MacMillan.
- Third, Amanda, et al. 2017. *Young and Online: Children's perspectives on life in the digital age*. Sydney: Western Sydney University.
- Third, Amanda, et al. 2014. *Children's Rights in the Digital Age: A download from children around the world*. Sydney: Western Sydney University.
- Third, A., and I. Richardson. 2010. 'Connecting, Supporting and Empowering Young People Living with Chronic Illness and Disability: The Livewire Online Community.' Centre for Everyday Life/Starlight Children's Foundation. Perth: Murdoch University.
- Ungar, Michael. 2015. 'Practitioner Review: Diagnosing childhood resilience – A systemic approach to the diagnosis of adaptation in adverse social and physical ecologies.' *Journal of Child Psychology and Psychiatry, and Allied Disciplines* 56 (1): 4–17. <<https://doi.org/10.1111/jcpp.12306>>.
- United Nations. 1989. 'Convention on the Rights of the Child.' <www.unicef.org.uk/Documents/Publication-pdfs/UNCRC_PRESS200910web.pdf>.
- United Nations Children's Fund. 2012. 'Children's Rights and Business Principles.' <<https://www.unicef.org/documents/childrens-rights-and-business-principles>>.
- United Nations Committee on the Rights of the Child. 2021. 'UNCRC General Comment 25 on Children's Rights in the Digital Environment.' <<https://www.ohchr.org/EN/HRBodies/CRC/Pages/GCChildrensRightsRelationDigitalEnvironment.aspx>>.
- Ursache, Alexandra, Clancy Blair and C. Cybele Raver. 2012. 'The Promotion of Self-Regulation as a Means of Enhancing School Readiness and Early Achievement in Children at Risk for School Failure.' *Child Development Perspectives* 6 (2): 122–128. <<https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2011.00209.x>>.
- Usborne, Esther, and Donald M. Taylor. 2010. 'The Role of Cultural Identity Clarity for Self-Concept Clarity, Self-Esteem, and Subjective Well-Being.' *Personality and Social Psychology Bulletin* 36 (7): 883–897. <<https://doi.org/10.1177/0146167210372215>>.
- Vasquez, Ariana C., et al. 2016. 'Parent Autonomy Support, Academic Achievement, and Psychosocial Functioning: A meta-analysis of research.' *Educational Psychology Review* 28 (3): 605–644. <<https://doi.org/10.1007/s10648-015-9329-z>>.
- Vikan, Arne, Silja Berg Karstad and Maria Dias. 2013. 'Young Brazilian and Norwegian Children's Concepts of Strategies and Goals for Emotion Regulation.' *Journal of Early Childhood Research* 11 (1): 63–77. <<https://doi.org/10.1177/1476718X12456981>>.
- Waterman, A S. 1993. 'Two Conceptions of Happiness: Contrasts of personal expressiveness (eudaimonia) and hedonic enjoyment.' *Journal of Personality and Social Psychology* 64: 678–691. <<https://doi.org/10.1037/0022-3514.64.4.678>>.
- White, Sarah. 2008. 'But What Is Wellbeing? A framework for analysis in social and development policy and practice.' 24–25. <https://people.bath.ac.uk/ecscsw/But_what_is_Wellbeing.pdf>.
- Yogman, Michael, et al. 2018. 'The Power of Play: A pediatric role in enhancing development in young children.' *Pediatrics* 142 (3): e20182058. <<https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>>.
- Zeman, Janice, et al. 2006. 'Emotion Regulation in Children and Adolescents.' *Journal of Developmental and Behavioral Pediatrics* 27 (2): 155–68. <<https://doi.org/10.1097/00004703-200604000-00014>>.
- Zolkoski, Staci M., and Lyndal M. Bullock. 2012. 'Resilience in Children and Youth: A review.' *Children and Youth Services Review* 34 (12): 2295–2303. <<https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2012.08.009>>.

for every child, answers

UNICEF Office of Research – Innocenti

Via degli Alfani, 58
50121 Florence, Italy
Tel: (+39) 055 20 330
Fax: (+39) 055 2033 220
researchpublications@unicef.org
www.unicef-irc.org

@UNICEFInnocenti
on Twitter, LinkedIn, Facebook, Instagram and Youtube

unicef 
Office of Research – Innocenti