Utjecaj animiranih filmova na djecu od 1 do 7 godina

Kovačević, Ivona

Master's thesis / Diplomski rad

2020

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University North / Sveučilište Sjever**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:122:305060

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**

Repository / Repozitorij:

University North Digital Repository

SVEUČILIŠTE SJEVER
SVEUČILIŠNI CENTAR VARAŽDIN

DIPLOMSKI RAD br. 019/MMD/2020

UTJECAJ ANIMIRANIH FILMOVA NA DJECU OD 1 DO 7 GODINA

Ivona Kovačević

Varaždin, kolovoz 2020.

SVEUČILIŠTE SJEVER

SVEUČILIŠNI CENTAR VARAŽDIN

Studij Multimedije



DIPLOMSKI RAD br. 019/MMD/2020

UTJECAJ ANIMIRANIH FILMOVA NA DJECU OD 1 DO 7 GODINA

Studentica

Ivona Kovačević, 0906/336D

Mentor

prof.dr.sc. Sead Alić

Varaždin, kolovoz 2020.

Sveučilište Sjever
Sveučilišni centar Varaždin
104. brigade 3, HR–42000 Varaždin

Prijava diplomskog rada

Definiranje teme diplomskog rada i povjerenstva

ODJEL: Odjel za multimediju

STUDIJ: diplomski sveučilišni studij Multimedija

PRISTUPNIK: Ivona Kovačević | MATIČNI BROJ: 0906/336D

DATUM: 09.09.2020. | KOLEGIJ: Digitalna video produkcija

NASLOV RADA: Utjecaj animiranih filmova na djecu od 1 do 7 godina

NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU: Influence of animated films on children from 1 to 7 years

MENTOR: Sead Alić | ZVANJE: Prof. dr.sc.

ČLANOVI POVJERENSTVA:

1. Doc. art. dr. sc. Mario Periša - predsjednik
2. Doc. art. Robert Geček - član
3. Prof. dr. sc. Sead Alić - mentor
4. Doc. dr. sc. Darijo Čerepinko - zamjenski član
5.

Zadatak diplomskog rada

BROJ: 019/MMD/2020

OPIS:

- Pojasniti osnovne karakteristike animiranog filma i njegovu specifičnost u odnosu na druge oblike filmskog izražavanja
- Predstaviti najvažnije oblike animiranih filmova
- Prikazati suodnošenje stripa i animiranog filma
- Detektirati psihološke pretpostavke dječje zainteresiranosti za animirani film
- Analizirati animirani film između njegove komercijalne, zabavne i edukativne dimenzije
- Pozitivni i negativni utjecaji animiranog filma na djecu do sedme godine
- Istražiti utječe li animirani film na agresivno ponašanje u dječjoj populaciji
- Animacija i idealiziranje svijeta
- Uloga animiranih filmova u stvaranju rodnih i spolnih stereotipa
- Animirani film u odgojnom procesu
- Zaključak: animirani fim između umjetnosti, odgoja, zabave i komercijalne dimenzije

REPUBLIKA HRVATSKA
KOPRIVNICA
SVEUČILIŠTE SJEVER

ZADATAK URUČEN: 11.09.2020. | POTPIS MENTORA:

Zahvala

Svim profesorima i asistentima Sveučilišta Sjever veliko hvala na svom znanju koje su nam prenijeli tijekom studiranja. Posebno se zahvaljujem na strpljenju i što su bili uz nas kroz ove dvije godine te pridonijeli našoj budućnosti u poslovnom svijetu.

Veliko hvala mentoru prof.dr.sc. Seadu Aliću na pomoći kod pisanja diplomskog rada.

Također se zahvaljujem svojoj obitelji i prijateljima koji su mi bili podrška i pomoć tijekom studiranja, te mome sinu koji mi je bio najveća motivacija.

SADRŽAJ

SAŽETAK ... 3

SUMMARY ... 3

UVOD ... 4

1. KARAKTERISTIKE ANIMIRANOG FILMA ... 5

2. STRIP I ANIMIRANI FILM ... 10

3. PSIHOLOŠKA ZAINTERESIRANOST DJECE NA ANIMIRANI FILM ... 12

4. ANALIZA ANIMIRANOG FILMA IZMEĐU KOMERCIJALNE, ZABAVNE I EDUKATIVNE DIMENZIJE ... 15

5. POZITIVNI I NEGATIVNI UTJECAJI ANIMIRANIH FILMOVA NA DJECU DO 7. GODINE ... 18

5.1. POZITIVAN UTJECAJ ... 19

5.2. NEGATIVAN UTJECAJ ... 20

6. UTJECAJ ANIMIRANIH FILMOVA NA PONAŠANJE U DJEČJOJ POPULACIJI ... 23

7. ANIMACIJA I IDEALIZIRANJE SVIJETA ... 25

8. ULOGA ANIMIRANIH FILMOVA U STVARANJU RODNIH I SPOLNIH STEREOTIPA ... 26

9. ANIMIRANI FILM U ODGOJNOM PROCESU ... 27

10. REZULTATI I ANALIZA ISTRAŽIVANJA ... 28

10.1. REZULTATI ISTRAŽIVANJA ... 28

10.2. ANALIZA ISTRAŽIVANJA ... 35

11. ZAKLJUČAK ... 36

LITERATURA ... 39

POPIS SLIKA I GRAFOVA ... 41

ŽIVOTOPIS ... 45

SAŽETAK

Cilj ovog rada je proučiti i istražiti kako animirani filmovi utječu na djecu u dobi od 1 do 7 godina. Moderno je doba i djeca su svakodnevno izložena medijima pa tako i animiranim filmovima. Ova vrsta zabave može imati pozitivne i negativne utjecaje na djecu predškolske dobi i mogu utjecati na dječje ponašanje. Animirani filmovi imaju zabavnu svrhu, ali se i sve više koriste u edukativne svrhe.

Ključne riječi: *animirani film, djeca, negativni utjecaj, odgoj, pozitivan utjecaj, strip*

SUMMARY

The aim of this work is to explore how animated films affect children aged 1 to 7 years. In this modern age children are exposed media daily, including animated films. This type of entertainment can have positive and negative effects on preschoolers and can affect children's behavior. Animated films have a fun intention, but also more and more educational purpose.

Keywords: animated film, comic, children, education, negative influence, positive influence

UVOD

Animirani (crtani) filmovi su nezaobilazni dio života svakog djeteta. U ranom djetinjstvu djeca ne razlikuju maštu od realnosti, a uz igru animirani filmovi su glavni izvor zabave, pa je potrebno djeci objasniti i na određen način prikazati kako te iste animirane filmove koristiti u svrhu edukacije. Kako su animirani filmovi nastali prije jednog stoljeća, tako je nekoliko generacija djece odraslo s njima te su djevojčice je maštale o princezama, a dječaci o vitezovima nakon gledanja filmova poput Petra Pana, Aladdina i čarobne svjetiljke, Pepeljuge i slično. [06] Djeca sve više svog vremena provode pred televizorom ili mobitelom od rane dobi i zato je važno da animirani filmovi uz zabavne imaju i edukativne vrijednosti.

Evolucija animiranog filma krenula je sa izumom stop-kamere s kojom nastaju animirani filmovi J.S.Blacktona i E. Cloha. Iduća fazu razvoja započinje u SAD-u sa crtežima na prozirnim folijama W.McCaya, a nastavlja se tijekom 1920-ih u serijama P.Sullivana i krajem desetljeća braćom M. i D. Fleischera i W. Disneya. W. Disney sa svojim suradnicima stvara voluminozno stilizirane likove s kontinuiranim pokretom u 3D prostoru. Godine 1930. nastaju moderni animirani filmovi, a prve animirane filmove u Hrvatskoj realizirao je S.Tagatz 1922.godine. Godine 1956. Zagreb film osniva Studiu za crtani film, a pripadnici Zagrebačke škole crtanog filma, dobivaju više stotina nagrada na svjetskim festivalima. [01]

U ovom radu ću prikazati neke karakteristike animiranog filma slično kako je napisala Ivana Jovanovac u svom radu pod nazivom „Utjecaj crtanih filmova na djecu predškolske dobi“ iz 2017. godine, ali ja ću objasniti i psihološku zainteresiranost djece za animirane filmove što ona u svome radu nema. Dženita Aganović je u svom radu pod nazivom „Utjecaj televizije na razvoj i obrazovanje djece predškolske dobi“ iz 2019. godine, navela utjecaj televizije na djecu predškolske dobi, a ja ću još dodati u svom radu kako animirani filmovi utječu na ponašanje u dječjoj populaciji Navesti ću koje su pozitivne i negativne strane animiranih filmova slično kako ima Ivana Jovanovac u svom radu, ali ja ću uz to objasniti povezanost između komercijalne, zabavne i edukativne dimenzije. Također budem dodala i ulogu animiranih filmova za stvaranje stereotipa u dječjoj dobi. Provela budem istraživanje na roditeljima populacije djece od 1 do 7 godina i na kraju rada ću priložiti anketu koja bude provedena.

1. KARAKTERISTIKE ANIMIRANOG FILMA

Animirane filmove susrećemo svaki dan na televiziji te ih je teško izbjeći. Animirani film možemo još zvati i oživljeni film jer se u njemu animiraju neživi predmeti. U animirani film pripadaju crtani filmovi i lutkarski filmovi. [19]

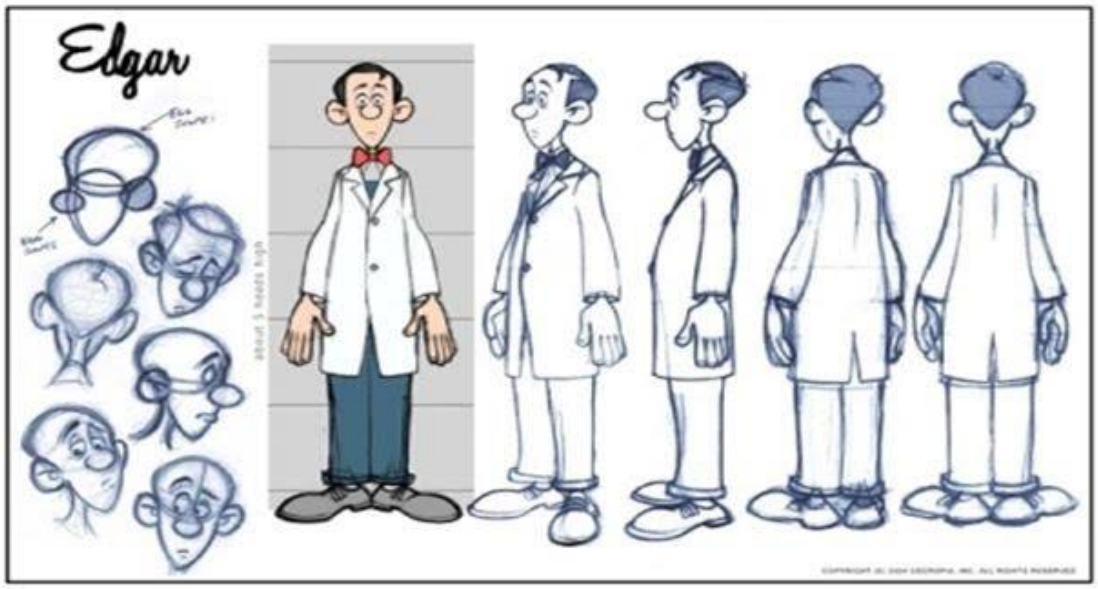
Animirani filmovi su slični igranim filmovima. Dok se svi ostali filmovi oslanjaju na registracijske temelje filmske slike koje su uvjetovane primjenjivom optičkom strukturom prizora koji se snima, animirani filmovi polaze od artefaktualnog prizora i artefaktualnog pokreta.[1] Artefaktualni prizor je prizor koji je iscrtan, modeliran i igrano filmski namješten, a artefaktualni pokret se posebno iscrtava ili određuje. Percepcija pokreta prizornih pojava i točke promatranja se uzastopno konstatira pomoću tih pokreta. Animirani film je polazni artificijelan što je pogodovalo povijesnom razvijanju njegovih imaginacijskih i fikcionalnih potencijala. Animirani film dijeli narativne strategije i ključna obilježja s igranim filmom. Ipak, dok gledamo s druge strane animacija je pogodna za svakovrsnu stilizaciju i dijagramatizaciju jer temeljitije i nadziranije konstruira prizor koji će se prikazati. Animacija je korisna tehnologija za opojmljavanje i pojmovnu analizu konkretnih prizora u obrazovnom i znanstvenom filmu. [24]

Animirani filmovi se dijele kao i igrani, po dužini i žanrovima. Ova vrsta filma se proizvodi uporabom različitih materijala tehnikom animacije. Materijali koji se koriste su većinom lutke, crteži, artefakti, prirodni predmeti, plastelin i pijesak.[2] [01]. Stvaraju iluziju kretanja na način da se sličice nižu te se izmjenjuju brzinom od 24 kadra u sekundi.[3] Animirani film se najčešće radi tako da animator napravi niz crteža s olovkom na papiru. Nakon toga se oni kopiraju na prozirne celuloidne folije koje se nakon toga bojaju. Te folije se stavljaju na pozadinu te se snima sličica po sličica. Pozadina ostaje ista dok se sličice izmjenjuju. Kratki animirani filmovi su početkom prošlog stoljeća postali prava industrija nakon što su proizvedeni s razlogom prikazivanja u kinima. [02]

Razlikujemo tri faze proizvodnje animiranog filma. Prva faza je ideja, zatim scenarij i crtanje. Prva faza nastaje tako da se ideja zapiše, razradi do detalja misleći pritom na potencijalne gledatelje tj. dobnu skupinu i na mjesto prikazivanja filma tj. veličina formata.[4]

[1] „Tipovi filmskih vrsta“, Hrvoje Turković, 12.stranica, pod naslovom „Animirani film“
[2] Hrvatska enciklopedija, „Animirani film“, prva rečenica
[3] Škole.hr, „Animirani film“, prvi paragraf
[4] „Faze proizvodnje animiranog filma,“ Animirani film

U drugoj fazi je potrebno napisati ilustrirani scenarij. On sadrži crteže u obliku stripa i koristi se kao pomoć pri vizualizaciji tijeka animiranog filma. Na taj način se ideja lakše komunicira. Detalji koji su nacrtani uz sebe imaju tekstualne bilješke koje opisuju stvari i događaje unutar same scene. Cilj scenarija je da prikaže kako bi trebao izgledati završen rad. Ilustrirani scenarij je osmislio Walt Disney 1930.godine. Moderan naziv za ovu vrstu scenarija je „storyboard“ i sve se više koristi zbog razvoja weba, programa i dizajna. Također se koristi i u industriji za planiranje kampanja, reklama, prezentacija i drugih poslova. Ovaj scenarij ima prednost što se kod njega može mijenjati priča, scena i može se s njime eksperimentirati. [25] Uz crteže, u knjizi snimanja naznačuju se i pokreti kamere, montažne spone, i naznake za dijalog, šumove i glazbu. [19] Nakon što je storyboard odobren kreće se u treću fazu koja je crtanje i bojanje grafičkih elemenata koju budu animirani. Prvo se kreće od složenijih elemenata pa zatim i s detaljima. [25] Nadalje se izrađuje tzv. lay-out koji je precizni nacrt radnje. On uključuje sveukupnu shemu kretanja likova i predmeta u kadru, kao i nacrt scenografije. U „karton snimanja“ unose se podatci za dijalog, rad kamere i trik-stola. Također sadrži i opis radnje u kadru i njegovo trajanje. U idućoj fazi nastupa animator. On mora ostvariti kretanje likova, pa unaprijed planira broj crteža. Ostale crteže izvodi pomoćnik animatora. Istodobno animator numerira crteže i te brojke unosi u karton snimanja. Nakon što su svi crteži završeni, kopiraju se na prozirne folije i boje te programiraju na računala i nakon toga prenose na video vrpcu da bi u projekciji dale pokret. [01] Pokret je u cjelini izrađen, stvoren i pridaje se neživim, nepokretnim pojavama kao što su crtež ili predmet. Osnovni zadatak animatora i je da upravo toj stvorenosti, izrađenosti pokreta da određeni spoznajni, predodređen cilj. [19]



Slika 1. Slikovni prikaz dijela treće faze

Uz gore opisanu tehniku i način proizvodnje animiranog filma, postoje i drugi postupci animacije, te različite vrste materijala i tehnika. Neke od tehnika su animacija kolaža, metoda kratkih pretapanja, crtanje na filmskoj vrpci, animacija lutaka, animacija predmeta, piksilacija, animacija fotografija, igličasti ekran te kompjutorska animacija.[5] [01]

Animatorov odnos prema pokretu je stvaralački, izričit i konstrukcijski,[6] pa dojam o pokretu može biti različit. Klasični put je bio u smjeru rekonstrukcije iluzije pokreta animatorskom izradom. Puna animacija daje gotovo punu iluziju pokreta. S druge strane, pokret u animiranom filmu može biti diskontinuiran i skokovit, pa takvu animaciju zovemo simboličnom. [19]

U suvremenim filmovima koristi se nekontinualna, reducirana i nemirna animacija. U nekontinualnu animaciju ulazi animacija skokom u kojoj se nižu statičke slike.[7] One predočavaju razmaknute faze pokreta koje su često ekstremne ili čak i razmaknute ključne točke akcije. Svaka statička slika se drži dulje na ekranu. S jedne strane prelazi sa skokovitim rezom ili pretapanjem. Primjer takvog filma je „Bijeg“ od Jeana Pierrea Jeuneta. [19]

[5] Hrvatska enciklopedija, „Animirani film“, 6.paragraf
[6] BEK, Hrvoj Turković, „Razumijevanje filma“ , Puna animacija i simbolička animacija, prvi paragraf
[7] BEK, Hrvoj Turković, „Razumijevanje filma“ , Simboličke posljedice nekontinualnosti, četvrti paragraf

Reducirana animacija je ona animacija u kojoj se neke faze pokreta ponavljaju dok se neke međufaze ne iscrtavaju i tako nastaje efekt nepotpunog kontinuiteta. U ovoj animaciji izostaju neki ključni uvjeti za izazivanje iluzije pokreta[8] (animiranje tijela bez obzira na silu težu, kretanjem tijela ne vlada inercija, ekstremiteti služe lamatanju, a ne kretanju i obavljanju radnji, prostor se tretira plošno, a ne dubinski) te na taj način pridodaju stilizaciji animacije. [19]

Nemirna animacija je animacija koja može varirati po broju faza od reducirane do pune animacije.[9] Ovaj tip animacije se dobiva kad se svaki crtež neprecizno kopira, pa se obrisi i teksture statičkih dijelova ne podudaraju pri animaciji. Dojam koji takva animacija ostavlja je dojam trzavosti linija i bojanih površina, kada govorimo o crtežu, a što se tiče plastelinske animacije tu se dobiva dojam nemira površine i oblika. [19]

Kolažna animacija je jedna od najrasprostranjenijih.[10] U kolažnoj animaciji barata se sa nepokretnim, statičkim likovima te se animacijom mijenja njihov uzajamni odnos. Svi pokreti u animaciji odvijaju se po plohi, nema dubinskog kretanja i nema perspektivnih skraćenja pokreta niti torzije tijela, te je dobar dio lika nepokretan i njegovo kretanje je ukočeno. Obogaćivanjem kadra raznovrsnim centrima interesa se kompenzira polazna redundantnost kolažne animacije. Kadar se može obogaćivati likovno i animacijski. Likovna izvedba može biti neobično bogata sa mnogo likova, bogatstvom boja i raznovrsnih kolažnih elemenata. Kadar se može i napuniti različitim tipovima radnji i kretanja od kojih se većina odvija istodobno. Animatori kolažnih animacija pretežno teže simbolizaciji. Biraju stilizacijski obilježene narativne forme kao što su bajke, legende, stereotipske fabule i pjesme. [19]

Lutkarski film je vrsta animiranog filma u kojem se animiraju i snimaju trodimenzionalni predmeti kao što su lutke, makete i modeli.[11] Kod ove vrste animacije koriste dvije vrste lutaka iz starog i novog doba. Što se tiče stare tradicije u njoj se koriste snimanja samo ključnih dijelova tijela kod lutaka (zglobovi). Glavni predstavnici ove vrste su W. Starewicz, J. Trnka i J. Švankmajer. Kod nove tradicije koriste se „mekane“ lutke, tj. plastelinska animacija ili glinamacija. Ovdje se snimaju sitni detalji, a glavni predstavnici su Eliot Noyes, Will Vinton i Nick Park. Što se tiče naše države tvrtka Zora-film je proizvodila lutkarske

[8] BEK, Hrvoje Turković, „Razumijevanje filma“, Tipovi nekontinualne animacije, peti paragraf, treći red
[9] BEK, Hrvoje Turković, „Razumijevanje filma“, Tipovi nekontinualne animacije, šesti paragraf, prvi red
[10] BEK, Hrvoje Turković, „Razumijevanje filma“, Kolažna animacija, prvi paragraf, prvi red
[11] Hrvatska enciklopedija, „Lutkarski film“, drugi red

filmove potkraj 1950-ih i početkom 1960-ih. Redatelji su bili M. Bogdanović, Andro Lušičić i B.Ranitović. [03]

U posljednje vrijeme se najviše koristi tzv. Računalna animacija. Prvi put je primijenjena za stvaranje video-igara, ali ju je razvoj tehnologije prenio na film.[12] Ova vrsta animacije se digitalno kreira na računalu. Modeli se stvaraju pomoću raznih programa, koji se zatim boje i animiraju u virtualnom okruženju. Svaki model se postavi u ključnu poziciju i računalo tada izrađuje sve među pozicije. [07] Kao računalna animacija koriste se 2D i 3D tehnike. To su moderne tehnike stvaranja iluzije pokreta. Ova vrsta animacije se dijeli na potpomognutu i generiranu računalnu animaciju. U potpomognutoj animaciji se ručno crta i crteži se računalno obrađuju programskim alatima, a u generiranoj objekti se izrađuju i animiraju na računalu. 2D objekti su u računalnoj animaciji stvoreni koristeći 2D ili vektorsku grafiku. 2D tehnike koje se koriste su tweening, morphing, onion skanning, interpolirana rotoskopija i druge, kod 3D animacije animiraju se pokretni objekti kao što su ljudi, životinje, roboti i prirodni fenomeni. Najveća prednost 3D animacije je velika realističnost.



Slika 2. Primjer 2D (Tom i Jerry), lutkarskog (Pat i Mat) i 3D animiranog filma (Frozen)

[12] Žanrovi filmova, Animirani film, četvrti paragraf, prvi red

2. STRIP I ANIMIRANI FILM

Iz povijesti možemo uočiti da su ljudi u prošlosti koristili crteže kako bi prikazali radnje i događaje i to sa nizom crteža. U spiljama gdje su ljudi živjeli u kameno doba, nađeni su nizovi crteža s prizorima iz lova ili drugih važnih trenutaka iz života zajednice. Slikovni prikazi nađeni su i u grobnicama egipatskih faraona te na stijenama hramova iz Grčke i Rima. U 19. Stoljeću prije nego se pojavio strip, postojale su umjetničke slike, grafike, karikature u humorističnim listovima te dječje slikovnice. [04]

Elementi stripa:

1. Tema - Označava ono što se u stripu radi i potrebno ju je osmisliti unaprijed.
2. Kadar – Okvir kojem se vizualizira neka radnja.[13] Kadrovi se nižu s lijeva na desno i odozgo prema dolje. Na taj način je njihovo čitanje jasno. Kadar se određuje s planom i rakursom. Plan određuje blizinu objekta prema kameri ili u oku promatrača. Postoji 5 vrsta planova, krupni (glava čovjeka se nalazi na cijelom ekranu i ostatak tijela se ne vidi), bliski plan (poprsje čovjeka), srednji plan (cijeli čovjek), total (okolni ambijent koji je veći od čovjeka kao npr. kuća, planina), detalj (jedan dio kao npr. oko čovjeka). S rakursom se određuje kut pod kojim promatrač gleda u prizor. Dijeli se na gornji, donji i visina očiju.
3. Odnos slike i teksta – U stripu se tekst piše u oblačić ili bez njega pa se piše na dnu kadra ili izvan. Glasnost zvukova ili govora se označava interpunkcijom, te veličinom i debljinom slova te oblikom oblačića.
4. Linija, ploha i boja – Elementi su organizirani u kompozicije te ih analiziramo kao druge crteže i slike. [27]

Najraširenija vrsta stripa je novinski strip, koji se nalazi u novinama u obliku jedne ili dvije sličice, kao kratka priča. Ostale vrste stripova su stripovi za djecu, povijesni stripovi, vestern-strip, fantastični, pustolovni, humoristični, detektivski i manga stripovi (stripovi puni akcije s junacima velikih očiju). [04]

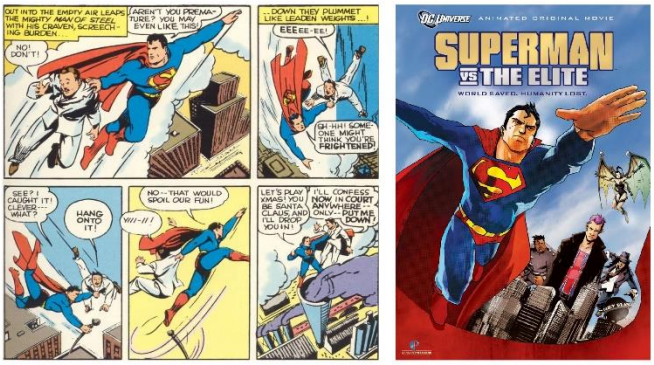
Strip je dio umjetnosti koja oblikuje priču tako da povezuje nizove crteža i teksta. Najbitniju ulogu u stripu ima crtež, koji je crno bijeli ili sličice u boji. Temelj stripa je radnja.

[13] Likovna kultura, „Strip“, četvrti paragraf,

Autor prikazuje likove u akciji te dodaje minimalno teksta. Stripovi se prikazuju u tiskanom mediju, ali ima neka važna obilježja filma. Sličnost filma i stripa su plan i kadar. Dijalozi i monolozi u stripu su izražajni i sažeti kao i filmu. U stripu se kadrovi slažu jedan do drugog kako bi se stvorio niz. Strip i film povezuje korištenje knjige snimanja. Još jedna zajednička veza stripova i filmova je ta da nastaju na temelju nekih književnih tekstova, a neki autori sami stvaraju priče. [04]

Strip i film povezuje korištenje knjige snimanja. U Japanu su se pojavili stripovi tzv. mange kojima se povećao broj stranica na čak 300, a smanjila se količina teksta. Takvi stripovi se više ne čitaju nego listaju pa se stvara sličan efekt u mozgu kao i kod crtanih filmova.[27]

Kako stripovima pada popularnost tako neki animatori žele omiljene stripove „oživiti“. Tako nastaju animirani filmovi koju su napravljeni na temelju stripova. Neki od najpoznatiji su: Superman, Batman, Gutač vatre i Astro dječak.



Slika 3. Primjer stripa Superman i animiranog filma Superman

3. PSIHOLOŠKA ZAINTERESIRANOST DJECE NA ANIMIRANI FILM

Kada sam ja bila dijete na televiziji nije bilo puno animiranih filmova na izbor. Gledala sam što se je emitiralo u tom trenutku kada mi je televizor bio dostupan. Danas je situacija promijenjena. Današnja djeca imaju na izbor mnogo animiranih filmova, raznih žanrova i tema. Iako je danas takav izbor ipak se djeca nisu promijenila. Iako je bio mali izbor tada kada sam ja bila dijete, i sada kada je puno veći izbor, djeca odabiru najčešće jedan animirani film ili samo nekoliko koje već i znaju napamet, ali ih dalje gledaju i ne zanimaju ih drugi.

Oko druge godine dijete razvija vještine koje su važne za razumijevanje priče koju gleda na televiziji. Tada dijete prati likove u priči te prepoznaje sebe i druge članove obitelji pa tako se i interesira za određeni animirani film. Dijete tako stvara osjećaj identiteta. Upotrebljava veći broj riječi, razvija svije intelektualne sposobnosti, razvija osjećaj pravila te različite vrste ponašanja. Već spomenuto ponavljanje pomaže razvoju pamćenja jer tako dijete pamti radnju na lakši način. Identificira se sa likovima te s time dijete upoznaje sebe i počinje se razvijati mentalno. Dijete nije u stanju razlikovati stvarnost od fantazije, a animirani filmovi olakšavaju proces jer se baziraju na fantastičan svijet u kojem je sve moguće. Animirani filmovi postaju i jedna zamjena za osjećaj samoće koje svako dijete doživljava pri odvajanju od majke. Ovo je neophodna etapa razvoja i znači da dijete uspijeva samo izgraditi osjećaj sigurnosti koji mu je do tad pružala veza s majkom. Poznata priča smiruje dijete i pomaže mu da pronađe toplinu i povjerenje koje mu pružaju roditelji. Kada se navedeno sagleda sa psihološke strane, animirani filmovi važan su dio djetetovog razvoja. [10]

Djeca percipiraju animirane filmove sa vidom i sluhom pa ih je potrebno prilagoditi tako da dječji mozak može obraditi vizualni svijet ili zamisliti stvarne ili moguće svjetove. Kako bi djecu privukle neke vrste animiranih filmova i likova ponekad treba koristiti pretjerivanje u izradi animiranih filmova. Potrebno je napraviti prototip određene figure i zatim pretjerivati u onim značajkama koje su tipične za određenu figuru. Pretjerivanje osigurava vidljivost i percepciju jer mozak označava prototipe informacija o važnim aspektima određenog lika. Kod ljudi značajan dio mozga zauzima obrada svog vlastitog lica i tijela. U psihologiji postoji koncept koji je nazvan homunkulus koji izražava koliko

prostora za obradu različitih dijelova tijela zauzimaju u mozgu u takozvanom somatosenzornom koteksu. Homunkulusna slika predstavlja prostor dodijeljen različitim dijelovima tijela. Nisu svi dijelovi tijela zanimljivi za naš mozak kao i mozak male djece. Najviše su zanimljivi oči, usta, ruke i noge koji su izraženi i nerazmjerno veliki. Jedan od najboljih primjera je tijelo Mickey Mousea. To pretjerivanje i disproporcija odgovaraju prioritetima mozga. Izrazi lica imaju prvi prioritetom s fokusom na oči i usta te okolne mišiće koji su važni za izražavanje emocija. [26]



Slika 4. Mickey Mouse

Raširena upotreba igračaka i životinja u animiranim filmovima za djecu ima dvostruku funkciju. Igračke i životinje pružaju „prirodnu“ konotaciju tako da se kompliciranе psihološke razlike mogu prikazati između životinjskih vrsta. Zato kao primjer bih navela Bambija i njegovu patnju zbog gubitka majke. Djeca lakše mogu prihvatiti tu situaciju nego da su sudionici bili ljudi. [26]

Postoje tri kategorije psihološke kontrole u svijetu animacije te tako i privlačenja djece za ovu vrstu filma.

1. Društvena interakcija sredstvima komunikacije pomoću govora tijela i verbalne komunikacije.

2. Interakcija sa životinjama u kojoj ljudi ili životinje imaju fizičke sukobe uključujući skrivanje, praćenje, hvatanje u bijeg, promatranje, borba i bježanje.

   Ovu kategoriju najčešće koriste filmovi inspirirani bajkama. Primjer su Snjeguljica i Bambi. Oboje trče kroz šumu i tako izbjegavaju da budu ubijeni. Shrek ima snažnu socijalno-moralnu interakciju između glavnih likova temeljenu na brizi i povezanosti. Glavna bit filma Shrek je pretvaranje klasične borbe junaka i zmaja u ljubavnu vezu između gigantskog izgleda zmaja i magarca koji je preduvjet za spašavanje princeze.

3. Fizička interakcija tijela s neživim svijetom na primjer sječom grana, građenjem koliba i špilja, pronalaženjem voća i drugih oblika hrane, izbjegavanjem lavina i slično.

   Primjer: Snjeguljica i pepeljuga obavljaju kućanske zadatke.

   Najistaknutiji primjer fizičke interakcije se mogu naći u klasičnim crtićima. [26]

4. ANALIZA ANIMIRANOG FILMA IZMEĐU KOMERCIJALNE, ZABAVNE I EDUKATIVNE DIMENZIJE

Kada gledamo kako se koriste animirani filmovi u komercijalne svrhe, mogu reći da u ovo moderno doba se koristi sve više i više. Čak 81% tvrtki koristi video kao marketinški alat. Komercijalni video je video koji promovira uslugu, proizvod, marku ili tvrtku. Komercijalni videozapisi imaju nekoliko ciljeva, a oni su podizanje svijesti o robnoj marki, povećanje konverzija, povećanje prodaje te uvođenje novih proizvoda na tržište. [12]

Kao i animirani videozapisi koje često viđamo u obliku reklama na televiziji, društvenim mrežama, youtube-u i slično, česti su i animirani filmovi za djecu koji su napravljeni u svrhu zarade na način da ta zarada ide od igračaka pa od tekstilnih artikala te razne druge robe. Svaki dan viđamo djecu sa raznim odjevnim predmetima koji na sebi imaju neki lik iz animiranog filma, razne igračke u rukama te predmete za svakodnevnu upotrebu i slično. Kako bi prodaja funkcionirala, proizvođači igračaka već generacijama kontinuirano se udružuju sa filmskim i TV tvrtkama. Navela bih nekoliko primjera animiranih filmova koju su napravljeni u tu svrhu. Prvi koji mi je zapeo za oko je animirani film My Little Pony. Prvi put je prikazan 1981.godine, film je objavljen 1986.godine a TV serija je uslijedila nekoliko mjeseci kasnije. Idući film koji bih navela su Transformersi. Od 1980. kada je film prikazan igračke se proizvode i ne treba očekivati uskoro njihov prestanak proizvodnje. Vjerujem da su rijetki oni koji su rođeni 90-ih godina , da ne znaju za Ninja kornjače. Dan danas se još uvijek prodaju njihove igračke te se epizode prikazuju na televiziji. [13]



Slika 5. My Little Pony



Slika 6. Transformers



Slika 7. Ninja kornjače

Disney je među najbogatijim tvrtkama koji svoj profit broje u milijardama. U posljednjih 10 godina Disney je prodao više od dvije milijarde dolara igračaka na temelju likova iz njegovih animiranih filmova. Veliki profit ima i iz tematskih parkova. Koristeći dobit od svojih animiranih filmova Disney je kupio ABC, AM radio stanice, ESPN i A&E . [15]

Djeca u fazi ranog djetinjstva ne razlikuju maštu i realnost, pa tako je i potrebno da taj internetski sadržaj bude i edukativne vrijednosti, te trebaju biti pozitivna i zdrava okolina za djecu. Upravo je to bilo važno kod stvaranja hrvatskog edukativnog serijala animiranih

filmova na youtube za djecu do 3 godine. Dukatinovi animirani filmovi kroz pjesmu i privlačne animacije prikazuju različite teme poput navika vezanih za higijenu, obroke, spavanje, važnost igre s prijateljima, upoznavanje s bojama i životinjama. Potiču djecu na istraživanje i kreativnost. Sadržaj je jednostavan i pamtljiv, a kad uđe u uho teško izlazi. [16]

U moru animiranih filmova, serija i spotova za djecu možemo pronaći i animirane emisije koje služe za upoznavanje djece sa abecedom, bojama, životinjama i raznim ostalim primjerima gdje djeca uče pojmove i bonton (iznad naveden Dukatino). Svi se sjećamo nekih pjesmica koje su nam ostale u uhu od kad smo bili djeca kao Ringe, ringe, raja, zatim Taši taši tanana, Kiša pada trava raste, Išo medu u dućan i ostale. Sada ove pjesme djeca mogu gledati u animiranom obliku na televiziji, youtube i slično.

Što se tiče edukativnih dječjih filmova psiholozi su se složili, pošto je teško izbjeći takav sadržaj, da onda bude kvalitetan. Ovo su neki animirani filmovi za koje su se složili psiholozi da bi ih djeca trebala gledati:

- Praščić Peppa- Britanska animirana serija sa likom praščića Peppe, brata Georgea, Mame i Tate koji se nose sa tipičnim obiteljskim poteškoćama, problemima pri odrastanju i komunikaciji sa vršnjacima. Ovaj crtani je poučan jer educira djecu o rješavanju mnogih psiholoških problema svakodnevnice.

-Teletubbies- je BBc-eva dječja televizijska emisija koja je stvorena za bebe. Seriju je razvio psiholog Andrew Davenport. Teletubbies komuniciraju dječjim jezikom. Svaki ima svoju pjesmu i ples, žive zajedno brinući se jedni za druge.

-Dim Dam Dum- Francuski crtani film koji priča o 3 gusjenice koje žive na začaranoj livadi. Roditelji su im leptiri i imaju prijatelje bubamare. U svakoj epizodi pjevaju novu pjesmu pa je ovdje svrha upoznavanja djece sa novim pjesmama.

- Dora istražuje i Diego istražuje- Ovo je edukativna serija u dvije verzije. Dora istražuje je priča o djevojčici koja kroz razne dogodovštine upoznaje svijet oko sebe. Diego istražuje je o dječaku koji diljem svijeta spašava životinje. Inovativni su i interaktivni pa pogoduju dječjoj pažnji i mašti. [21]

5. POZITIVNI I NEGATIVNI UTJECAJI ANIMIRANIH FILMOVA NA DJECU DO 7. GODINE

Mnoga djeca od najranije dobi gledaju animirane filmove. Osobno sam i sama vidjela da neki roditelji i djetetu prije prve godine uključuju animirane filmove kako bi ih zabavili. Kako djeca rastu tako i žele što više biti zabavljeni sa ovo vrstom zabave.

Djeca se ne socijaliziraju, iako tijekom socijalizacije stječu nova znanja, iskustva, vještine koje doprinose njihovoj integraciji u društvo, uče razumijevati zakone, pravila i moralne norme društva. Problem u društvu je taj da djeca su od najranije dobi ispred televizije i taj dio socijalizacije izostaje. U moderno doba kako je televizija dostupna skoro svima bez obzira koliko se smanjuje socijalizacija djece tako se televizija smatra i najučinkovitijom u širenju određenih ideja, znanja i informacija. Razlog je taj što je lakše zadržati informacije putem audio-vizualnog prijenosa. Alati televizijskog utjecaja su programi, reklame, vijesti, filmovi i animirani filmovi koji su djeci najprivlačniji. Oni utječu na djetetovu percepciju svijeta, oblikovanje vrijednosti i na sam proces odgoja. [05]

Djeca su po prirodi znatiželjna, pa tako i nakon vremena u vrtiću ili školi željna su znanja, ali djeca sve više to znanje dobivaju preko televizije nego preko nekih drugih aktivnosti. Istraživači sa Sveučilišta u Michiganu, Kaila Brooks i Brad Bushman su otkrili da djeca od dvije do pet godina gledaju animirane filmove (crtiće) 32 sata tjedno, od 6 do 11 godina, 28 sati tjedno te 71 % djece u dobi od 8 do 18 godina imaju zaseban televizor, a 53 % djece u dobi od 7 -12 godina gleda televiziju bez roditeljskog nadzora. [05]

Po meni su to dosta loši rezultati jer smatram da bi djeca tih dobi trebala biti više u drugim aktivnostima nego ispred televizije.

Profesor Sharmin s istog sveučilišta navodi da glavni razlog u gledanju televizije leži u scenarijima crtanih filmova, audiovizualnim efektima i rješenjima u boji. Znanstvenici su dokazali da djeca uče iz animiranih filmova, pamte i oponašaju radnje animiranih likova zbog svojih kognitivnih sposobnosti. Ovdje je važna uloga roditelja jer oni mogu spriječiti negativne posljedice, objašnjavajući djeci posljedice ove ili one akcije. [05]

Ja sam ima upravo takvu situaciju sa svojim sinom. Htjela sam da pogledamo skupa animirani film iz mog djetinjstva. Taj film je bio „101 dalmatiner“. Ja pripremila film,

kokice i gledamo mi, a ja u šoku. Film je bio sinkroniziran na hrvatski jezik. Puno riječi i ponašanja kojih se ja ne sjećam, sam vidjela u navedenom filmu, a bile su negativnog karaktera tipa psovanje i slično. Gledamo film i mislim si da je to samo jedan dio u filmu. Ali dok sam vidjela da je to više nego sam očekivala, bila sam potresena nakon filma. Mom sinu se film svidio. Nije ga cijelog pogledao jer nije imao toliko pažnju, ali na moju žalost puno je zapamtio. Odmah nakon filma počeo je oponašati neke radnje iz filma, kao na primjer bih navela situaciju gdje se su se auto i kamion gurali sa ceste te je bilo vikanja i pogrdnih riječi. Počeo se igrati na podu i oponašao je takvu situaciju. Pa je počeo vikati ružne riječi koje je čuo u filmu. Odlučila sam više ne mu davati taj film. Njemu se svidio jer ima životinje kao dio sadržaja. I odlučila sam porazgovarati sa stručnjakom o tome. Ona mi je rekla baš to kako sam i navela u gornje tekstu, da djetetu pustim film te da mu objasnim nakon te scene da to nije u redu. Moje dijete je to shvatilo. Ali gledajući na neku djecu u svom okruženju vidim da im baš takve situacije roditelji ne objasne i tada nastaju problemi.

5.1 Pozitivan utjecaj

Znanstvenici među pozitivnim utjecajima animiranih filmova na djecu, izdvajaju obrazovanje, dodatne informacije o svijetu i zabava. Animirani filmovi uče djecu pravilima ponašanja u društvu, obogaćuju vokabular, pomažu u otkrivanju svijeta. Što se tiče likova u filmovima, ima ih puno koji imaju pozitivne karakteristike pa ih djeca oponašaju. [05]

Ako je sadržaj prikladan djetetovom uzrastu, pomno odabran onda je sadržaj i poželjan u nekim segmentima. Jedan od tih je i učenje jezika. Svi znamo da je lakše naučiti strani jezik preko medijskih sadržaja.

Pozitivni utjecaj na djecu može se vidjeti u slučaju obrazovnih animiranih filmova koji podučavaju boje, oblike i brojeve. Takvi filmovi mogu djecu naučiti osnovnim stvarima na zabavan i interaktivan način, pa učenje postaje ugodna aktivnost. Djeci učenje zanimljivim u animiranom filmu čine kretnje likova, te šarene slike. [06]

Gledanje animiranih filmova može pomoći razvoju djetetovih kognitivnih vještina, kao što su razvijanje sposobnosti logike i zaključivanja, vizualne i slušne obrade, kao i trajne i selektivne pažnje djeteta. Djeca mogu poboljšati svoj izgovor i razvoj govora.

Gledanje animiranih filmova potiče dječju maštu i kreativnost. Dijete će moći osmisliti nove ideje, osmisliti nove priče ili umjetnička djela utemeljen na filmovima koje gleda. Djeca se gledajući animirane filmove često glasno smiju, a smijeh jača imunitet i uzrokuje oslobođenje endorfina zbog kojeg imamo pozitivne osjećaje, pa tako dijete gradi i samopouzdanje. Također, djeci animirani filmovi pomažu da nauče o različitim stvarima pa mogu naučiti o lokalnim običajima, tradicijama, povijesti i mitologiji. [06]

Pozitivan animirani film može koristiti djeci da nauče kontrolirati svoju narav, slušati roditelje, govoriti na pristojan način, pomoći siromašnima, pomoći starima, raditi u skupini bez osjećaja mržnje i ne biti ljubomoran na svoje kolege. Dok govorimo o vještinama pozitivan utjecaj animiranih filmova imaju i na učenje djece kako biti vođa, kako analizirati probleme na znanstveni način, razmišljati o glumi te privući dijete u sport. Što se tiče životnog iskustva, dobro napravljen scenarij animiranog filma može naučiti dijete opasnostima u svom okruženju kao što je visina, opasnost od struje, pećnice, prelazak ulice, kako djelovati u divljini, kako izliječiti ranu, napraviti kompas, izgraditi brod, postaviti šator i ispravno zavezati uže.[23]

Zbog svega ovog navedenog bi se većina animiranih filmova trebalo raditi na ovaj način jer u ovo doba njih ne možemo izbjeći.

5.2 Negativan utjecaj

Iako animirani filmovi imaju mnogo pozitivnih utjecaja na djecu, također mogu imati i negativne utjecaje na dječje ponašanje i razvoj. Animirani filmovi gdje se prikazuju nasilne scene može djecu potaknuti na nasilno ponašanje u stvarnom životu. Djeca koja još ne razumiju opasnosti vjeruju da se nitko ne ozlijedi ili da ne osjeća bol jer u animiranim filmovima likovi su većinom netaknuti nakon što dožive nasilje ili nesreću. Primjer su „Tom i Jerry“ te „Oggy i žohari“ jer se međusobno udaraju ili padaju s visine.

Jedan dio animiranih filmova prikazuju likove koji pokazuju nepristojno i neposlušno ponašanje prema svojim roditeljima drugim osobama, pa djeca mogu oponašati takvo ponašanje i u stvarnom životu. Negativna strana animiranih filmova je i ta da potiču antisocijalno ponašanje i djeci daju pogrešne poruke. Animirani filmovi koji u sebi sadrže nepoželjna ponašanja i negativan stav mogu dovesti i samo dijete do takvog ponašanja. [06]

Jedan od većih negativnih strana je prikazivanje seksualnosti u animiranim filmovima. Ono što možemo vidjeti u animiranim filmovima kao par primjera su poveće grudi i stražnjica. Svrha toga je da djecu privuče anatomija drugog spola. Kao jedan primjer u obliku slika navela bih animirani serijal „Pokemon“ . [23]



Slika 8. Primjer seksualnih scena iz serijala Pokemon

Kao negativni učinci animiranih filmova, znanstvenici navode i oštećenje zdravlja, oštro ponašanje i simptome seksualnosti. Godine 1997. je 653 djece u Japanu hospitalizirano zbog epileptičnih napada. Daljnje studije su otkrile da je razlog bio plamen u 38. epizodi animiranog filma „Pokemon“. Kasnije je ta epizoda zabranjena od japanske vlade te nikad nije više objavljena. [05]

Stručnjaci Američke pedijatrijske akademije su utvrdili da djeca koja gledaju okrutan animirani film postaju agresivna, neposlušna, okrutna i ljuta. S jedne strane animirani filmovi pomažu djeci da razvijaju maštu, ali njihov negativan utjecaj može biti taj da djeca dugo ostaju u zamišljenom svijetu. Nasilni prizori u „crtićima“ stvaraju poteškoće djeci da shvate učinak i njihove posljedice. [05]

Također, kako iz medija, tako i iz okoline naučili smo da prekomjerno gledanje animiranih filmova i općenito medija vodi do gojaznosti djece. Razlog je taj što smo naučeni jesti grickalice uz takve sadržaje, a i primjećujemo da se u reklame za vrijeme filmova preusmjerene na grickalice i brzu hranu. U takvim situacijama djeca nemaju motoričke aktivnosti s kojima bi sagorjeli unesene kalorije i ubrzali svoj metabolizam.

Činjenica je da djeca koja su često izložena animiranom sadržaju imaju smanjenu pažnju te im to predstavlja problem kod polaska u školu. Naravno nije samo to problem smanjene pažnje, ali u velikoj većini je. I ja sama imam problem sa djetetovom smanjenom pažnjom koja se manifestirala zbog kašnjenja u razvoju, ali tako i mi kao roditelji smo u ranoj dobi već, kao i većina neiskusnih roditelja sami dali da dijete gleda

animirane filmove, iako je to bilo u ograničenoj količini. Smatram da smo pridonijeli na taj način smanjenu pažnje našeg djeteta iako samo tada mislili da je to ispravno, jer smo vidjeli da to drugi roditelji rade. Vjerujem da puno roditelja radi na isti način. Niže u radu budem prikazala istraživanje na tu temu.

6. UTJECAJ ANIMIRANIH FILMOVA NA PONAŠANJE U DJEČJOJ POPULACIJI

U današnje moderno vrijeme kada su nam pristupačni razni mediji od televizije, mobilnih telefona, interneta i slično, rijetko koje dijete nije izloženo animiranim filmovima. Smanjuje se dob djece koja se nauče koristiti medije pa tako nerijetko vidim da se dijete od tri godine zna koristiti mobitelom i tabletom, a bila sam svjedok i da dijete samo u toj dobi zna na računalu staviti neki medijski sadržaj među kojem je i animirani film.

Nije realno očekivati da roditelji kontroliraju sadržaj svakog animiranog filma koji njihovo dijete kroz život pogleda, ali treba biti iskren pa priznati da većina roditelja je bar jednom koristilo crtani film kao dadilju kada treba nešto napraviti ili da se malo odmori. Neki roditelji teško prihvaćaju upozorenja od strane stručnjaka koji su istraživanjima utvrdili da sadržaj animiranih filmova nekad niti nije primjeren za dob djeteta koji ga gleda. Nasilje u takvim filmovima je sastavni dio sadržaja. [08] Mi kao roditelji to ne možemo promijeniti, ali možemo kontrolirati koji sadržaj djeca budu gledala. Djeca su svakodnevno izložena nasilnom sadržaju na svim televizijskim kanalima. Kada dijete pogleda jednom crtani film ili emisiju s nasilnim sadržajem, to neće ostaviti trajne posljedice, ali kontinuirano konzumiranje takvog sadržaja treba izbjegavati. [08] Djeca nakon kontinuiranog gledanja takvih sadržaja mogu početi pokazivati agresivno ponašanje. Također gledanje nasilja dovodi do fizioloških reakcija kao što je ubrzani puls i disanje. Tada to povećava mogućnost djetetovih agresivnih misli, osjećaja i scenarija ponašanja, a s time raste i vjerojatnost da dijete agresivno reagira. Takvi sadržaji mogu izazvati i osjećaj nesigurnosti i straha za vlastitu dobrobit i dobrobit najbližih. Što se tiče predškolske dobi, agresivni sadržaji u animiranim filmovima koji izazivaju strah i uznemirenost su čudovišta ili prizori prirodnih i drugih katastrofa, prometnih nesreća i slično. Također nasilje u animiranim filmovima potiču djecu da oponašaju viđeno, ako su djeca kontinuirano izložena takvom nasilju, ona postaju neosjetljiva na nasilje koji je i prirodni proces navikavanja. Budući da pozitivni junaci u animiranim filmovima često koriste nasilne metode na putu do pobjede, djeci se šalje poruka da je nasilje prihvatljivo. [08]

Kako sam već navela, mnoga djeca oponašaju likove iz animiranih filmova. Jedan primjer iz svakodnevnog života desio se 2017.godine u mom rodnom kraju Garešnici. Petogodišnji dječak je pao sa trećeg kata zgrade jer je glumio da je Spider-Man. Zatrčao se kroz prozor sobe s kišobranom u rukama. [11] Tako da mogu reći da na neka djeca zbog svoje dobi ne mogu razumjeti opasnosti koje prijete oponašajući omiljene likove. S time da ne budu sva djeca različite dobi isto reagirala na neki određeni animirani film. Kako sam navela slučaj sa skokom kroz prozor dijete od 2 godine sigurno ne bude razmišljalo na taj načini niti takvo nešto učinilo, ali već nakon 4.godine djeca se žele poistovjetiti sa svojim likovima iz omiljenih crtića. Takvo nešto nebi vjerojatno napravilo niti dijete školske dobi jer je već tada svjesno nekih opasnosti koje imaju svoje posljedice.

7. ANIMACIJA I IDEALIZIRANJE SVIJETA

U današnje vrijeme djeca su od rane dobi upoznati sa medijima koji nas okružuju. Svjesni smo da se u medijima prikazuju razne poruke koje mi svjesno i nesvjesno upijamo. Kod animiranih filmova možemo se zapitati kakvim su porukama djeca izložena gledajući svoje omiljene programe. Disney-vi animirani filmovi su među najpoznatijima pa ću njih uzeti kao primjer.

Djeca iz animiranih filmova povezuju televizijske obitelji sa stvarnim obiteljima. Djeca tada rade usporedbe između svoje i drugih obitelji. Vidljivo je iz filmova da su obitelji skladne i da pokazuju veću potporu i brigu jedni prema drugima, nego što to u stvarnom svijetu i jest. Očevi su ti koji se prikazuju kao da su na najvišem položaju u obitelji, pa tako možemo vidjeti u Disney-ovim filmovima da 63% princeza je imalo očeve, a samo 25% je imalo majke. Možemo vidjeti da princeze trebaju naći ljubav i brak za sebe pa tako stvoriti nerealna očekivanja od obitelji, ljubavi i braka. Na taj način je prikazano da se najviši stupanj sreće može postići jedino pronalaženjem prave ljubavi i bračnog uspjeha i to sa ljubavlju na prvi pogled. S druge strane možemo vidjeti da je velika zastupljenost samohranih roditelja u Disney-ovim filmovima. Prikazan je skladan život u obitelji sa jednim roditeljem, a u stvarnom svijetu samohrani roditelji su najčešće samohrane majke koje nemaju luksuz visoko plaćenih poslova i lagodnog načina života. [18]

Smrt u animiranim filmovima se također obrađuje. Većinom je prikazana kao nepovratna i likovi žaluju ili čak su ponekad sretni te slave život te osobe i to pomaže djeci da bolje shvate smrt u stvarnom životu. Taj način prikaza smrti je filmovima novije dobi. U starijim filmovima likovi nakon smrti se vračaju kao npr. Snjeguljica poljupcem, a neki se vračaju u drugom obliku. Također možemo vidjeti kod nekih verzija da zapravo, nakon u stvarnom životu smrtonosnog udarca ili pada, a u filmu liku ništa nije. Tu se stvara kriva slika i djeca ne mogu razumjeti da je to fikcija, i da ako ponove istu radnju, za njih to predstavlja opasnost i oni se ne mogu vratiti u život kao likovi u animiranom filmu.

Možemo vidjeti u animiranim filmovima da su ljudi većinom podijeljeni na negativce i heroje, te da rad ostaje skriven i da nije do prijeke potrebe za preživljavanje, što u stvarnosti nije tako.

8. ULOGA ANIMIRANIH FILMOVA U STVARANJU RODNIH I SPOLNIH STEREOTIPA

Ono što često pronalazimo u animiranim filmovima su spolni stereotipi. Stereotip je sklop pojednostavljenih i pretjerano uopćenih psihičkih osobina koje de pridaju cijeloj skupini ljudi. To je trajna kognitivna shema o zajedničkim negativnim i pozitivnim značajkama cijele grupe, nacije i rase. [14] Kada gledamo kako su raspodijeljeni muški i ženski likovi u animiranim filmovima, možemo primijetiti da su ženski likovi prikazani kao kućanice, prijateljice, bake, tete, dadilje, učiteljice, pjevačice, konobarice, vještice i slično. Muški likovi su više raspodijeljeni na uloge i zanimanja. U animiranim filmovima su ženski likovi ti koji uvijek moraju biti spašeni i da se javlja ljubav na prvi pogled. [17]

U starijim animiranim filmovima dječja tijela odnosno tijela djevojčica u dobi od 12 godina su prikazana sa grudima i u ljubavnim i romantičnim scenama. Prikazano je da imaju dečke i da se zaljubljuju na prvi pogled. A što se tiče oblačenja npr. Disney princeze su jedne od onih koje prikazuju kako bi se djevojke trebale oblačiti te kako izgledati. One su visoke, mršave, lijepe i pridodaju iskrivljenoj stvarnosti tijela djevojaka diljem svijeta. Djevojčice koje žele biti kao te princeze dobivaju krivu sliku ljudskog tijela te same od malih nogu teže takvom izgledu. Najgore je po mom mišljenu i to da roditelji sami potiču takvi izgled kupujući djeci kostime za igru. U animiranim filmovima je prikazano da je djevojkama jako važno kako se budu oblačile i da su haljine te koje djevojke moraju nositi. Haljine moraju biti svjetlucave sa dodatkom tijare ili štapića. Djevojčice oponašaju ono što vide na televiziji te glume da su princeze. Ono što daje iskrivljenu stvarnost je to da princeze trebaju biti bijele boje kože, te da su bogate i da ne moraju ništa raditi jer imaju sluge. Tu nastaje problem jer tada djevojke koje su druge boje kože i nemaju dugu ravnu kosu ne mogu oponašati princezu i ne može biti princeza u stvarnom životu.

Kada gledamo kako su žene i muškarci prikazani u animiranim filmovima, možemo reći da su muškarci prikazani kao s manje emocija, snažni i dominantni, a žene emocionalne, bespomoćne i lijepe. Žene koje su u filmovima prikazane kao snažne, su ujedno i zle i stare.

[14] DV Osmjeh, Utjecaj medija kod predškolske djece, treći paragraf, deveti red

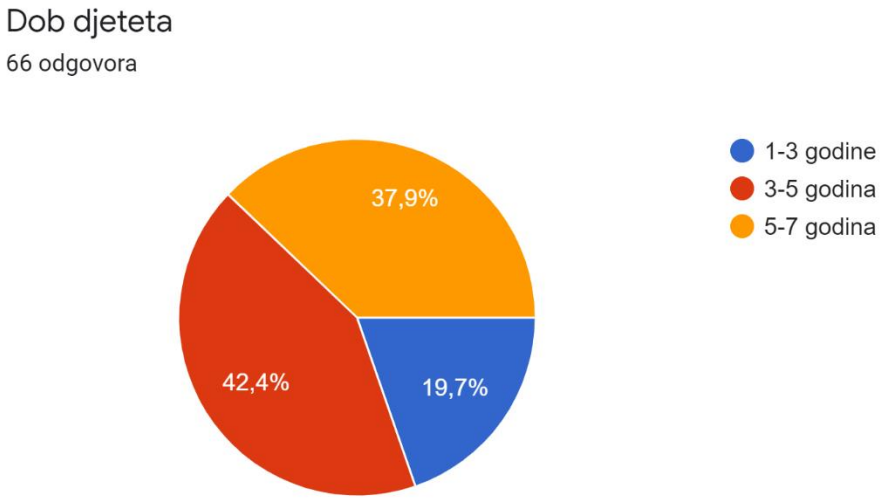
9. ANIMIRANI FILM U ODGOJNOM PROCESU

Animirani (crtani) filmovi su bili prvenstveno namijenjeni djeci za zabavu, ali u današnje vrijeme koriste se druge svrhe kao za obrazovanje, širenje svijesti među ljudima i u svrhu obrazovanja. Podučavanje je težak posao i naporna profesija. Treba puno truda da bi se čitav niz informacija prenio drugima. Zato su potrebne nove strategije, tehnologije i ideje koje mogu olakšati ovaj zadatak. Animacija je privlačna strategija za djecu jer je djeca lakše pamte. S humorom i zabavom kroz animirane filmove djeci je lakše prenijeti znanje. Mnogo je tema koje djeca kao teoriju ne mogu razumjeti jer im trebaju praktična iskustva ili primjeri iz stvarnog života. Tu animirani filmovi imaju ulogu prikazati te primjere na zabavan i lako pamtljiv način. Svi znamo da je bon ton važan dio naših života,a ponekad je teško odgajateljima i učiteljima podučavati moralne vrijednosti i dobre manire i djeca ne mogu razumjeti posljedice. Kroz animirani film djeca mogu naučiti se nositi s različitim situacijama. Mogu naučiti kako održavati prijateljstvo, razlikovati ispravno od pogrešnog, kako s ponašati pred drugima, kako slijediti vlastite snove i još mnogo toga. Što s tiče predškolskog znanja djeca uza animirane filmove mogu naučiti dječje pjesme, abecedu, brojanje, naučiti vježbe za tijelo te mogu plesati kako likovi plešu u animiranim filmovima. Također animirani filmovi mogu pomoći djeci da razvijaju svoje umjetničke vještine crtajući likove iz omiljenih animiranih emisija. Kao interpretaciju onoga što animirani film zahtijeva, djeca mogu razviti razinu kritičkog razmišljanja. Tijekom gledanja animiranih filmova djeca mogu naučiti puno novih riječi te njihovo značenje i kako koristiti u rečenici. Također mogu naučiti kako tonovi glasa i gestikulacijom mogu promijeniti značenje čitavih rečenica i naučiti kako neke rečenice koristiti u nekim prilikama. Uz sve prednosti koje animirani filmovi donose jedna od njih je i taj da su jeftini alat za podučavanje. [22]

10. REZULTATI I ANALIZA ISTRAŽIVANJA

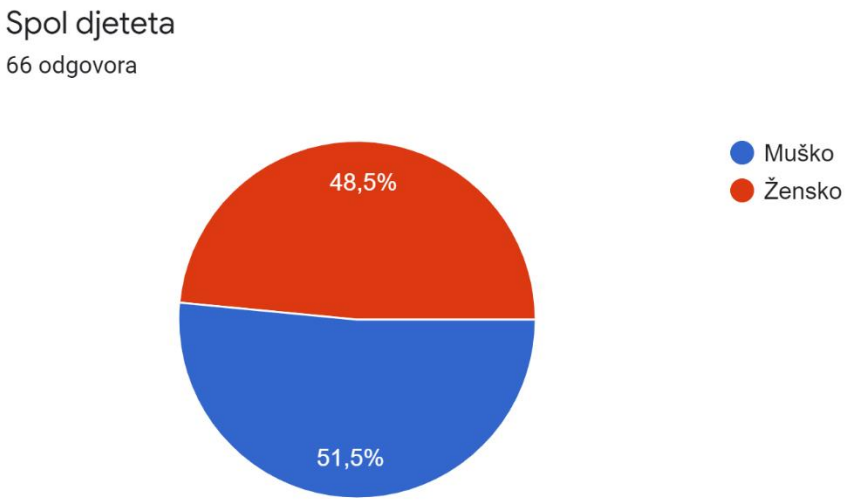
10.1. Rezultati istraživanja

Istraživanje sam provela od 4. do 12. kolovoza 2020. te anketu je ispunilo 66 ispitanika. Prvo što su ispitanici morali ispuniti je bilo pitanje koje je dobi dijete za koje ispunjavaju anketu. Postotak od 19.7 odnosno 13 ispitanika je odgovorilo da im dijete ima 1 do 3 godine. Dvadeset osmero ispitanika (42.4 %) odgovorilo je da im dijete ima 3 do 5 godina, te njih 25 (37.9%) je odabralo stavku 5 do 7 godina.



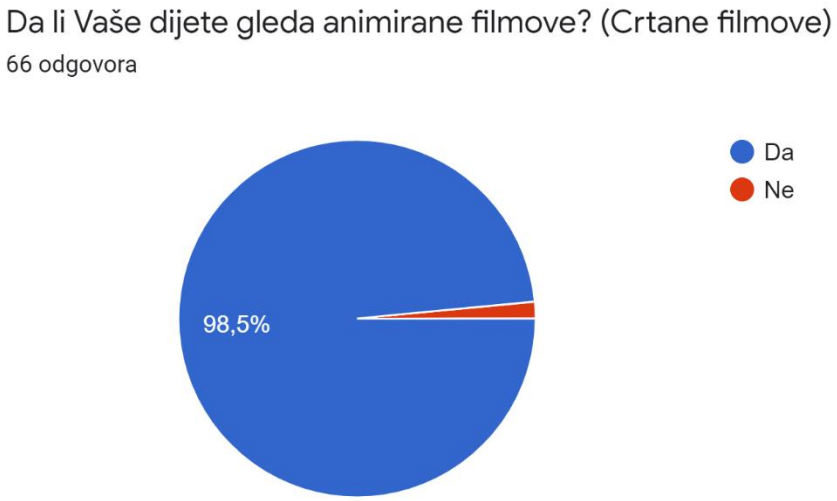
Slika 9. Grafički prikaz dobi djeteta ispitanika

Iduće pitanje je bio spol djeteta, te od 66 ispitanika njih 48.5 % je ženskog spola, a 51. 5 % je djece muškog spola. U brojčanom smislu 32 je ženskih, a 34 je muških.



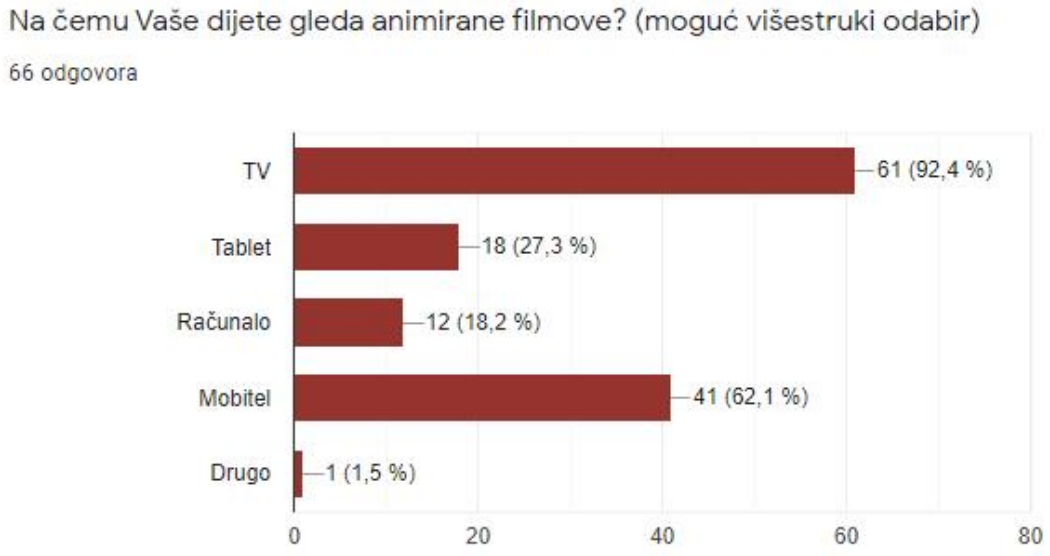
Slika 10. Grafički prikaz broja muške i ženske djece

Na pitanje da li dijete gleda animirane filmove 98.5 posto je odgovorilo potvrdno, a 1.5 posto je odgovorilo negativno, odnosno jedan ispitanik.



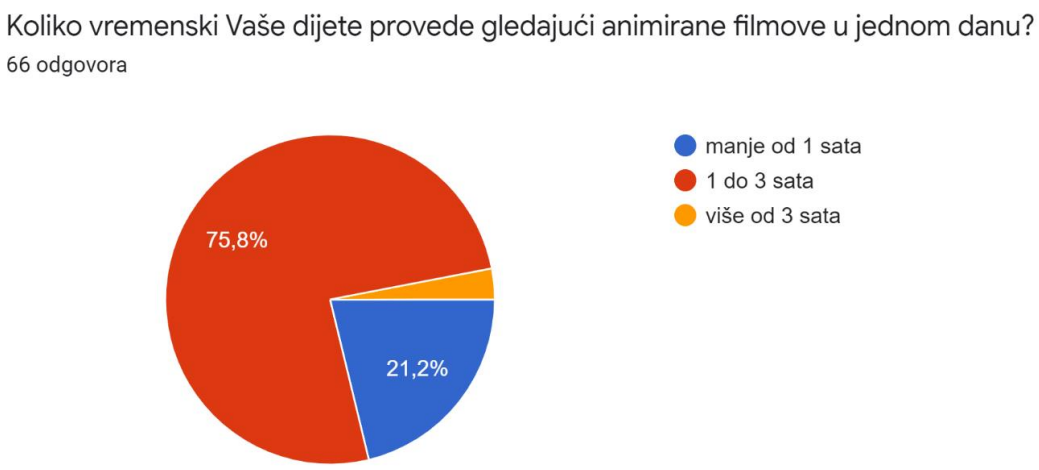
Slika11. Grafički prikaz broja djece koji gledaju animirane filmove

U slijedećem pitanju, ispitanici su imali na izbor odabrati na čemu dijete gleda animirane filmove, te je bio moguć višestruk odabir. Ponuđeno su imali TV, tablet, računalo, mobitel te stavka Drugo. Tv je odabrao 61 ispitanik (92.4%), tablet njih 18 (27.3 %), računalo je odabralo njih 12 (18.2 %), a mobitel 41 ispitanik (62.1 %). Jedan ispitanik je odabrao stavku Drugo.



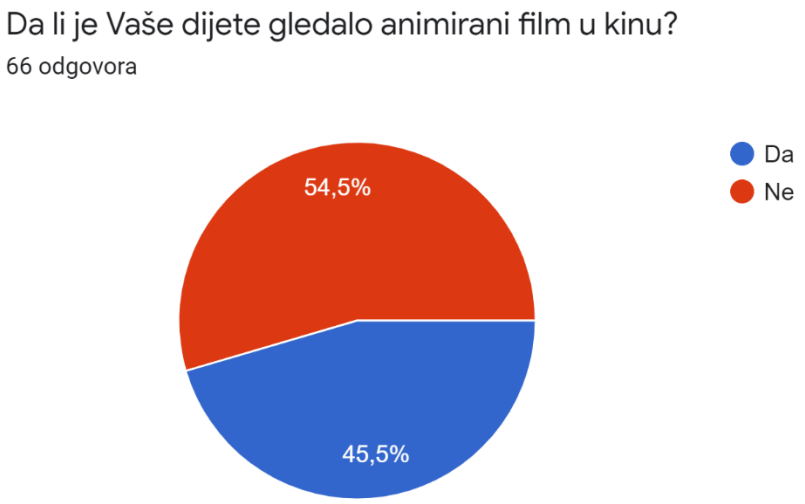
Slika 12. Grafički prikaz medija na kojem djeca gledaju animirane filmove

Iz ankete možemo vidjeti da 21.2 % djece provede manje od 1 sata u danu gledajući animirane filmove. Njih 75.8 % odgovorilo je da im djeca gledaju animirane filmove između 1 i 3 sata u danu, a 3 % djece gleda više od 3 sata dnevno.



Slika 13. Grafički prikaz vremena u danu koliko dugo djeca gledaju animirane filmove

Na pitanje da li je dijete gledalo animirani film u kinu, njih 45.5 % je odgovorilo potvrdno, a ostatak od 54.5% je odgovorilo negativno.



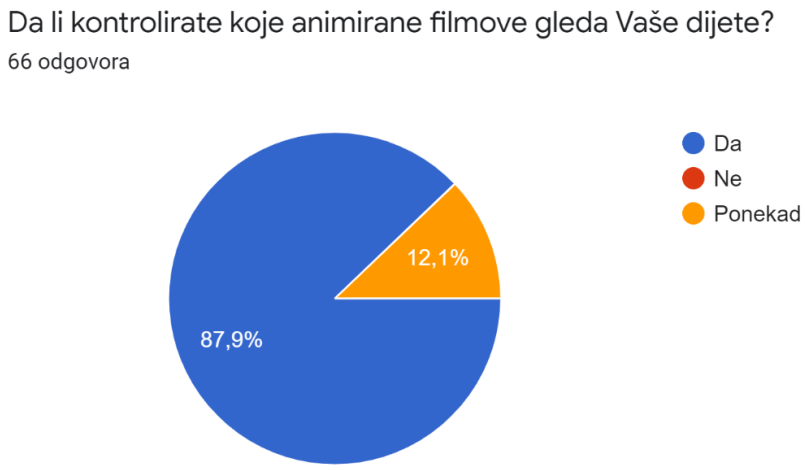
Slika 14. Grafički prikaz postotka djece koji je gledao animirani film u kinu

Nakon pitanja da li je dijete gledalo film u kinu bilo je potrebno odgovoriti koje je dijete bilo dobi kada je prvi put gledalo animirani film u kinu. Od 45.5% potvrdnih 25.8 % je dobi od 1 do 3 godine, od 3 do 5 godina ih je 67.7 % , a 6.5 % su djeca od 5 do 7 godina.



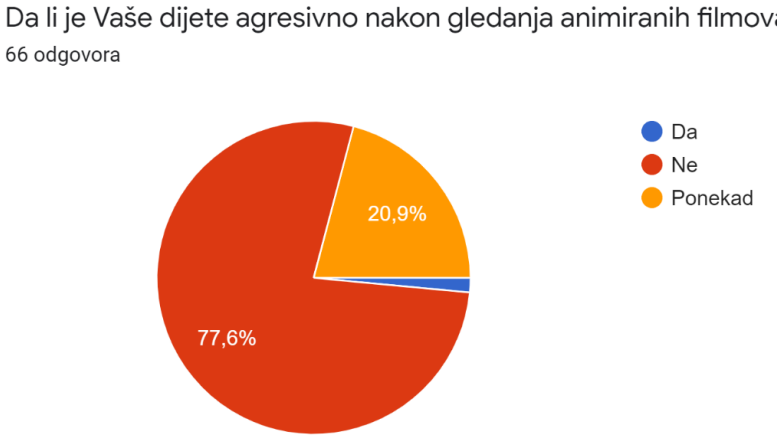
Slika 15. Grafički prikaz dobi koje su djeca bila kada su prvi put išli u kino.

Iduće pitanje je bilo za roditelje da li kontroliraju koje animirane filmove im gledaju djeca. Potvrdno je odgovorilo 87.9 %, a na stavku Ponekad ih je odgovorilo 12.1. posto. Nitko nije označio negativan odgovor.



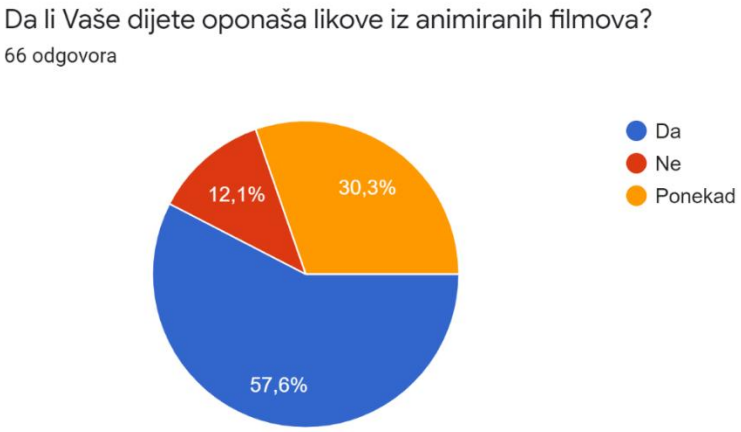
Slika 16. Grafički prikaz koliko roditelja kontrolira kakve animirane filmove im djeca prate

Nadalje me zanimalo da li su djeca nakon gledanja animiranih filmova, agresivna. Postotak od 77.6 je bilo odgovora pod Ne, 20.9 je označilo Ponekad, a 1.5% ih je označilo sa potvrdnim odgovorom pod kojim ja smatram da je dijete agresivno u većini slučajeva.



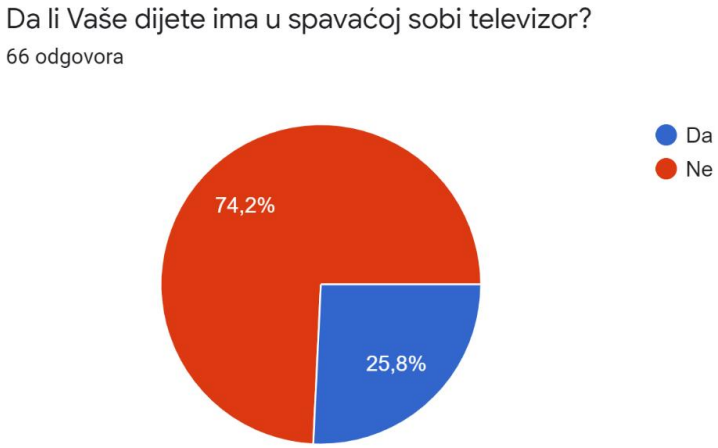
Slika 17. Grafički prikaz odgovora da li su djeca agresivna nakon gledanja animiranih filmova

Za jedno od pitanja odabrala sam pitanje da li djeca oponašaju likove iz animiranih filmova. %7.6 % ih je odgovorilo potvrdno. 12.1 % ih je odgovorilo negativno, a ostatak od 30.3 % je odgovorilo da ponekad.



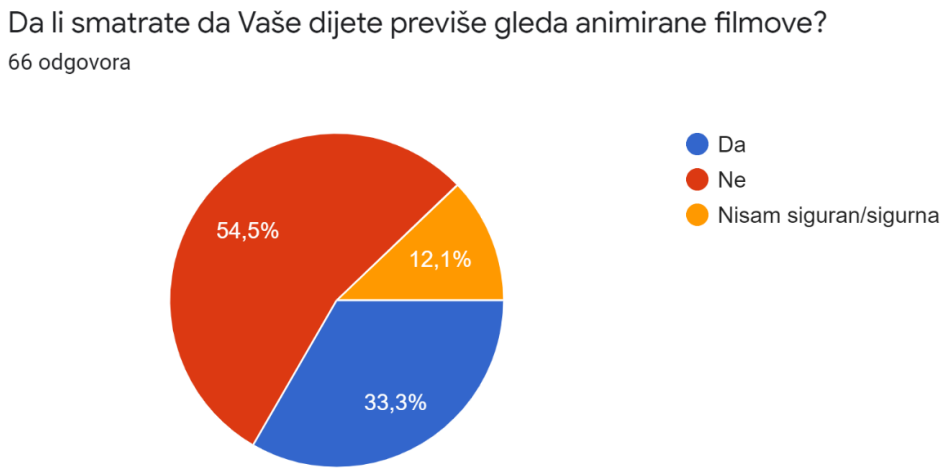
Slika 18. Grafički prikaz odgovora da li djeca oponašaju likove iz animiranih filmova

Nadalje me zanimalo da li djeca imaju u svojim spavaćim sobama televizore. Potvrdno ih je bilo čak 25.8 %, a negativno 74.2 %.



Slika 19. Grafički prikaz količine djece koja imaju televizor u spavaćoj sobi

Finalno pitanje je bilo za roditelja da li smatra da njegovo dijete previše gleda animirane filmove. Čak 54.5 % ih je odgovorilo negativno. Potvrdno ih je odgovorilo njih 33.3 % , a 12.1 % ih je odgovorilo da nije sigurno.



Slika 20. Grafički prikaz osobnog mišljenja roditelja da li im dijete previše gledaju animirane filmove

10.2. ANALIZA ISTRAŽIVANJA

Anketu sam provela u svrhu istraživanja za pisanje diplomskog rada. Anketu sam objavila u grupama na društvenim mrežama kako bi dobila što više roditelja da ju ispune. Jedini uvjet je bio da ju ispunjava roditelj djeteta do 7.godina. U istraživanju je sudjelovalo 66 roditelja. Od ukupnog broja 32 su bili roditelji djevojčica, a ostatak od 34 su bili roditelji dječaka. U dobi od 1 do 3 godine ih je bilo 13. U dobi od 3 do 5 godina ih je bilo 28, a njih 25 je bilo u dobi od 5 do 7 godina. Od 66 roditelja samo je jedan naveo da mu dijete ne gleda animirane filmove. Taj odgovor me iznenadio jer osobno ne znam niti jedno dijete koje ne gleda taj tip filmova. Iz odgovora se moglo vidjeti da najviše djece gleda animirane filmove na televizoru, a nakon toga slijedi mobitel. Najveći postotak djece gleda animirane filmove između 1 i 3 sata dnevno. Što se tiče kina, nešto malo manje od pola ispitanika je odvelo svoje dijete u kino. Iznenadilo me to da je čak 25.8 % djece koji su išli u kino prvi put bili dobi od 1 do 3 godine. Osobno mišljenje je da je to prerano. Sudeći po svom djetetu koje ima 3 i pol godine, još o tome ni ne razmišljam. Ne znam kako bi on mogao izdržati cijeli film u nepoznatom okruženju i sa tak glasnim zvukovima. Na pitanje da li roditelji kontroliraju koje animirane filmove njihova djeca gledaju, dobila sam očekivani odgovor od 87.9 % da kontroliraju. Zanimalo me također da li su djeca agresivna nakon gledanja animiranih filmova., te na to pitanje sam dobila većinski odgovor da ne. Njih 20.9 % se izjasnilo da ponekad, a potvrdan odgovor ih je dalo 1.5 %. Jedno od pitanja na koje sam htjela odgovor je da li djeca oponašaju likove iz animiranih filmova i to čine čak njih 57.6 %. Također sam htjela saznati koliko djece ima televizor u svojoj sobi te sam dobila potvrdan odgovor da ima njih 25.8 %. Ja smatram da televizor u spavaćoj sobi nije potreban jer to ometa san djeteta. Zadnje pitanje je bilo da li roditelji smatraju da njihova djeca previše gledaju animirane filmove i njih 33.3 % smatra da da. Ja sam jedna od njih iako pokušavam bazirati vrijeme na drugim aktivnostima. Iz ovog istraživanja sam zaključila da zapravo na moje mišljenje da djeca previše gledaju animirane filmove i da to ima veliki utjecaj na njih u negativnom smislu utječu mediji i društvene mreže.

5. ZAKLJUČAK

Danas kada su nam mediji dostupni u raznim oblicima, animirani filmovi su jedan od glavne zabave za djecu predškolske i školske dobi. Animirani filmovi stvaraju djeci zabavnu i opuštenu atmosferu. Ali ova vrsta zabave može imati negativne i pozitivne posljedice na dijete. Utječe na dječje ponašanje prema roditeljima, odgajateljima, učiteljima te ostalim ljudima koje susrećeu u svom životu. Utječu na dječji razvoj mozga i kako oni percipiraju život oko sebe. Sada se animacija sve više koristi i u edukaciji djece, pa tako djeca prije nauče neke osnovne stvari koje su im potrebne za daljnji razvoj i učenje. Također u te svrhe se koristi i strip. U Japanu su se pojavile „mange“ tj. stripovi koji imaju oko 300 stranica. Takvi stripovi nemaju tekst pa se dobiva efekt animiranog filma. Razne tvrtke koje se bave izradom animiranih filmova imaju veliki profit od istih. Tvrtka koja ima najveći profit na svijetu je Disney. Zarađuje, ne samo od animacije, nego i od prodaje igračaka i ostalih popratnih sadržaja sa likovima iz svojih filmova. Vjerujem da će još dugo zarađivati od takvog sadržaja jer kako tehnologija napreduje tako ju djeca sve više uče koristiti i u ranijoj dobi pa tako i od ranije dobi djeca žele igračke i odjeću sa likovima iz animiranih filmova. Jako je važno roditelje naučiti da doziraju djeci animirane filmove na ispravan način jer iako im je to velika zabava ipak ništa ne može zamijeniti park i socijalizaciju sa ostalom djecom.

U Varaždinu, 2020. Ivona Kovačević

UNIVERSITY NORTH

Sveučilište Sjever

SVEUČILIŠTE SJEVER

IZJAVA O AUTORSTVU
I
SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, IVONA KOVAČEVIĆ *(ime i prezime)* pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica ~~završnog~~/diplomskog (*obrisati nepotrebno*) rada pod naslovom UTJECAJ ANIMIRANIH FILMOVA NA DJECU OD 1 DO 7 G. *(upisati naslov)* te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)
Kovačević Ivona
(vlastoručni potpis)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnost i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Ja, IVONA KOVAČEVIĆ *(ime i prezime)* neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom ~~završnog~~/diplomskog (*obrisati nepotrebno*) rada pod naslovom UTJECAJ ANIMIRANIH FILMOVA NA DJECU OD 1 DO 7 GODINA *(upisati naslov)* čiji sam autor/ica.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)
Kovačević Ivona
(vlastoručni potpis)

LITERATURA

[01] Hrvatska enciklopedija, Leksikografski zavod Miroslav Krleža

Preuzeto s : https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=2819 (07.07.2020.) 12:20

[02] Portal za škole

Preuzeto s: http://www.skole.hr/dobro-je-znati/osnovnoskolci?news_id=3740 (07.07.2020.) 13:00

[03] Hrvatska enciklopedija, Leksikografski zavod Miroslav Krleža

Preuzeto s : https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=37629 (09.07.20202.) 12:18

[04] Pojmovnik/Obilježja stripa

Preuzeto:https://edutorij.e-skole.hr/share/proxy/alfresco-noauth/edutorij/api/proxy-guest/df4dc771-5c46-4a4f-8328-5c1f35aed47f/html/693_uocavamo_obiljezja_stripa.html

(02.08.2020. 11:01)

[05] Enlight University- The influance of cartoons on children`s socialization

Preuzeto s: https://enlightngo.org/language/en/post/7795 (02.08.2020. 12:11)

[06] Parenting Firstcry

Preuzeto s: https://parenting.firstcry.com/articles/positive-and-negative-effects-of-cartoons-on-child-behaviour-and-development/ (03.08.2020. 20:11)

[07] Žanrovi filmova

Preuzeto s: https://sites.google.com/site/zanrovifilmova/animirani (04.08.2020. 13:11)

[08] Medijska pismenost

Preuzeto s: https://www.medijskapismenost.hr/nasilje-u-crticima/ (05.08.2020. 12:02)

[09] Medijska pismenost

Preuzeto s: https://www.medijskapismenost.hr/na-koje-sve-nacine-nasilje-u-medijima-utjece-na-djecu-i-koja-su-djeca-najosjetljivija/ (05.08.2020. 12:25)

[10]Djeca uvijek žele gledati isti crtić

Preuzeto s: https://novi.ba/clanak/75982/djeca-uvijek-zele-gledati-isti-crtic-ali-zasto?page=2 (12.08.2020. 23:08)

[11] 24 sata

Preuzeto s: https://www.24sata.hr/news/sok-u-garesnici-djecak-5-je-uzeo-kisobran-i-skocio-s-3-kata-520789 (13.08.2020. 00:45)

[12] Wyzowl- 20 of the best animated commercial videos

Preuzeto s: https://www.wyzowl.com/commercial-videos/(14.08.2020. 01:07)

[13]ScreenRant- 19 Cartoons that were made just to sell toys

https://screenrant.com/cartoons-tv-shows-just-made-to-sell-toys-transformers/(14.08.2020. 01:39)

[14] PMC- Nacionalna medicinska ustanova SAD-a

Preuzeto s: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6110260/ (18.8.2020. 11:43)

[15] Global Medija Journal

Preuzeto s: http://www.globalmediajournal.com/open-access/animating-hierarchy-disney-and-the-globalization-of-capitalism.php?aid=35055 (18.8.2020. 19:53)

[16] Zagreb Info

Preuzeto s: https://www.zagreb.info/ritam-grad/video-zabavite-djecu-originalnom-serijom-online-edukativnih-crtica/182926/ (19.8.2020. 15:50)

[17] Dječji vrtić Osmjeh Šibenik

Preuzeto s : http://dvosmijeh.hr/index.php?act=savjet&id=59(20.8.2020. 10:06)

[18] Lauren Dundas- The_Psychosocial_Implications_of_Disney_Movies

Stranice: 17,18,20,26-29,51,52, 71, 161 (21.8.2020. 11:34)

[19] Razumjevanje filma: ogledi iz teorije filma Hrvoje Turković

Preuzeto s: https://elektronickeknjige.com/knjiga/turkovic-hrvoje/razumijevanje-filma/10-tipovi-animacije-br/ (21.8.2020. 16:05)

[20] Animirani filmovi

Preuzeto s : https://animiranifilm.weebly.com/kako-nastaju.html# (22.8.2020. 17:40)

[21] Živim.hr- Crtići koje preporučuju psiholozi (23.8.2020. 23:40)

Preuzeto s: https://zivim.gloria.hr/ucim/ove-crtice-preporucuju-psiholozi-a-donosimo-i-10-filmova-koje-mora-pogledati-svako-dijete-do-svoje-10-godine/10089508/

[22] Target study- Importance of cartoons in teaching (23.8.2020. 12:30)

Preuzeto s: https://targetstudy.com/articles/importance-of-cartoons-in-teaching.html

[23] Cartoons' Effect in Changing Children Mental Response and Behavior

Stranice : 256-257 (24.8.2020. 17:30)

[24] Tipovi filmskih vrsta, Hrvoje Turković, stranica 12 (25.8.2020. 21:49)

[25] Faze proizvodnje animiranog filma (25.8.2020. 22:00)

Preuzeto s: https://sites.google.com/site/animiranifilm200/faze-proizvodnje-animiranog-filma

[26] Torben Grodal, Aesthetics of animated films (25.8.2020. 23:20)

[27] Likovna kultura- Strip

Preuzeto s: http://likovna-kultura.ufzg.unizg.hr/strip.htm (26.8. 23:50)

POPIS SLIKA I GRAFOVA

Slika 1. Slikovni prikaz dijela treće faze…….7

Slika 2. Primjer 2D (Tom i Jerry), lutkarskog (Pat i Mat) i 3D animiranog filma (Frozen)..…9

Slika 3. Primjer stripa Superman i animiranog filma Superman…….....11

Slika 4. Mickey Mouse……13

Slika 5. My Little Pony…….15

Slika 6. Transformers……....16

Slika 7. Ninja kornjače …….16

Slika 8. Primjer seksualnih scena iz serijala Pokemon…….21

Slika 9. Grafički prikaz dobi djeteta ispitanika…….28

Slika 10. Grafički prikaz broja muške i ženske djece……..…….29

Slika 11. Grafički prikaz broja djece koji gledaju animirane filmove……..29

Slika 12. Grafički prikaz medija na kojem djeca gledaju animirane filmove……...30

Slika 13. Grafički prikaz vremena u danu koliko dugo djeca gledaju animirane filmove……30

Slika 14. Grafički prikaz postotka djece koji je gledao animirani film u kinu…….....31

Slika 15. Grafički prikaz dobi koje su djeca bila kada su prvi put išli u kino……...31

Slika 16. Grafički prikaz koliko roditelja kontrolira kakve animirane filmove im djeca prate…….…..32

Slika 17. Grafički prikaz odgovora da li su djeca agresivna nakon gledanja animiranih filmova…….…….32

Slika 18. Grafički prikaz odgovora da li djeca oponašaju likove iz animiranih filmova.…….33

Slika 19. Grafički prikaz količine djece koja imaju televizor u spavaćoj sobi…….……33

Slika 20. Grafički prikaz osobnog mišljenja roditelja da li im dijete previše gledaju animirane filmove…….…….34

PRILOG

ANKETNI UPITNIK

Poštovani, moje ime je Ivona Kovačević i provodim anonimnu anketu na temu. Utjecaj animiranih filmova na djecu od 1 do 7 godina. Cilj ankete je prikupljanje podataka za izradu diplomskog rada na Sveučilištu Sjever, smjer Multimedija. Anketa je namijenjena za roditelje djece za navedenu dob, pa bi molila da odvojite nekoliko minuta kako bi ste ju ispunili. Hvala

1. **Dob djeteta**
   - **1-3 godine**
   - **3-5 godina**
   - **5-7 godina**

2. **Spol djeteta**
   - **Muško**
   - **Ženski**

3. **Da li Vaše dijete gleda animirane filmove? (Crtane filmove)**
   - **Da**
   - **Ne**

4. **Na čemu Vaše dijete gleda animirane filmove'**
   - **Tv**
   - **Tablet**
   - **Računalo**
   - **Mobitel**
   - **Drugo**

5. **Koliko vremenski Vaše dijete provede gledajući animirane filmove u jednom danu?**

   Manje od 1 sata

   1 do 3 sata

   Više od 3 sata

6. **Da li je Vaše dijete gledalo animirani film u kinu?**

   Da

   Ne

7. **Ako ste odgovorili potvrdno na prethodno pitanje, odgovorite koje je dobi bilo Vaše dijete kada ste ga prvi put odveli u kino?**

   1-3 godine

   3-5 godina

   5-7 godina

8. **Da li kontrolirate koje animirane filmove gleda Vaše dijete?**

   Da

   Ne

   Ponekad

9. **Da li je Vaše dijete agresivno nakon gledanja animiranih filmova?**

   Da

   Ne

   Ponekad

10. **Da li Vaše dijete oponaša likove iz animiranih filmova?**

    Da

Ne

Ponekad

11. Da li Vaše dijete ima u spavaćoj sobi televizor?

Da

Ne

12.Da li smatrate da Vaše dijete previše gleda animirane filmove?

Da

Ne

Nisam siguran/sigurna

ŽIVOTOPIS

Moje ime je Ivona Kovačević. Rođena sam u Pakracu 11.09.1990. godine te do svoje 18. godine živjela sam u Zdenčacu kraj Garešnice. Svoje osnovnoškolsko obrazovanje sam završila u OŠ u Garešnici, a srednješkolsko u Kutini u Tehničkoj školi Kutina, smjer Ekološki tehničar. Tada sam se doselila u Međimurje te radila u tvrtci kao Ekološki tehničar Eko Tersus godinu dana, te uz posao upisala i Multimediju na Veleučilištu u Varaždinu. U tvrtci mi je izašao ugovor od godinu dana pa sam uz studiranje nastavila raditi u Kaufland-u d.d. u Čakovcu. Stručnu praksu sam obavila u fotostudiu Puna d.o.o. u Čakovcu te nakon završetka trogodišnjeg studija se zaposlila upravo kod njih i još uvijek radim. Imam sina od 3 godine koji mi je najveći motivator. Bavim se i honorarnim poslom. Vrijeme najviše volim provoditi u društvu svoga sina i obitelji koji su mi najveća podrška.