Évkönyv, 2025, 20(1), 31–40
evkonyv.magister.uns.ac.rs
Učiteljski fakultet na mađarskom nastavnom jeziku u Subotici
ISSN: 2217-8198 (Print)
ISSN: 3042-0350 (Online)

DOI:https://doi.org/10.18485/uns_evkonyv.2025.3
ETO/УДК/UDC: 371.3::796-053.4
Originalni naučni rad
Primljeno: 17. 06. 2025.
Prihvaćeno za štampu: 10. 11. 2025.



Sonja Iža[1]
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti, Osijek, Republika Hrvatska

Tomislav Ramljak[2]
Centar za nestalu i zlostavljanu djecu; Centar za sigurniji Internet, Osijek

Roblox kao ogledalo suvremenog digitalnog djetinjstva

Roblox as a Mirror of Contemporary Digital Childhood

A Roblox mint a kortárs digitális gyermekkor tükre

Sažetak

Platforme poput Robloxa potiču dječju kreativnost kroz igru, ali istovremeno otvaraju prostor za izloženost neprimjerenom i nasilnom sadržaju. Ovaj pregledni rad analizira izazove i mogućnosti digitalne igre u kontekstu dječje sigurnosti, s naglaskom na online seksualno uznemiravanje i mehanizme zaštite. Cilj rada je prikazati postojeća istraživanja i prakse koje balansiraju kreativnost i

igru s potrebom za nadzorom, osobito kod mlađe djece. Istražuje se uloga roditelja, digitalnih alata, zakonodavnog okvira i platformskih politika u stvaranju sigurnijeg digitalnog okruženja. Poseban fokus stavlja se na nedostatke u prevenciji i edukaciji, te potrebu za integriranim pristupom zaštiti djece na internetu. Rad pruža smjernice za daljnje djelovanje institucija i dionika u području odgoja, socijalne skrbi i tehnologije.

Ključne riječi: igra, kreativnost, online seksualno uznemiravanje, Roblox

[1] sonja.iza@gmail.com, 0000-0002-6769-1286
[2] ramljak.tomislav@gmail.com, 0009-0004-7759-932X

Uvod

Način dječje igre u modernom dobu uvelike se promijenio (Sadović i sur., 2024). Platforme metaverse pojavile su se kao nova kulturna arena za MZ i Alfa generacije (MZ = Millennials + Generation Z), omogućujući različite aktivnosti koje nalikuju stvarnom životu u virtualnom prostoru (Han, Heo & You, 2021:35). Roblox Corporation razvila je Roblox 2003. godine, a javnosti je predstavljen 2006. godine. Tradicionalne igre sve se češće zamjenjuju digitalnim oblicima zabave, pri čemu platforme poput Robloxa zauzimaju posebno mjesto. Dostupan je besplatno na svim glavnim platformama, a to su Windows, Linux, iOS, Android, PlayStation i Xbox. On korisnicima nudi mogućnost stvaranja i igranja 3D igara, kao i dijeljenja tih sadržaja putem interneta (Rastovac i Ilić, 2023:197). Takva dostupnost i pristupačnost doprinijela je njegovoj globalnoj popularnosti i širenju među djecom i mladima. Roblox ima milijune korisnika diljem svijeta (Alhasan & Alhasan, 2023) te omogućuje korisnicima stvaranje i oblikovanje vlastitih svjetova. Platforma uključuje zajednice, virtualne svjetove i sadržaje kreirane od strane korisnika te je najveća globalna multiplayer zajednica za online izradu sandbox igara (Rospidliosi., 2022:2). Osim same igre, Roblox funkcionira i kao društveni prostor u kojem korisnici surađuju, uče jedni od drugih i razvijaju kreativnost. Roblox se razvio u smjeru igre i suradničke komunikacije (Han, Heo i You, 2021:34). Istodobno, njen potencijal prepoznala je i jedna velika svjetska marka, Gucci, koji je u suradnji s Robloxom lansirao ekskluzivnu kolekciju digitalnih odjevnih predmeta i dodataka za avatare, čime je luksuzna moda ušla u svijet virtualnih igara (Ugrešić, 2024:26). Ovaj primjer pokazuje kako se u metaverseu brišu granice između igre, druženja i potrošnje, stvarajući nove načine digitalnog doživljaja.

Roblox

Digitalno ili informacijsko doba označava razdoblje koje je započelo razvojem suvremene tehnologije, omogućujući brz i slobodan protok informacija (Vlašimsky, 2025:1). Roblox je globalno popularna platforma koja nudi više od same igre odnosno ona korisnicima omogućuje stvaranje vlastitih likova, svjetova i igara uz pomoć 3D modela i programskog jezika Lua. Kroz taj proces korisnici, posebice učenici, razvijaju algoritamsko razmišljanje, prostornu maštu i kritičko mišljenje, čime se Roblox ističe kao edukativan alat, a ne samo sredstvo zabave (Бужинская & Таначева, 2024:2). Istraživanja (Meier i sur., 2020; Rospigliosi, 2022:2) pokazuju da djeca usmjerena u igranje igrica mogu razviti veći interes za učenje i poučavanje, a Roblox pritom pruža okruženje u kojem je moguće programirati različite svjetove. Platforme za igre, poput Robloxa, sve češće omogućuju korisnicima da sami kreiraju igre, no istodobno se kritiziraju jer među takvim sadržajem nerijetko postoje i štetne igre, primjerice s eksplicitnim ili nasilnim temama (Zhang et al, 2024).

Skriveni rizici

Internet, iako nudi brojne prednosti, nosi i značajne rizike. Kada je riječ o djeci i mladima, potreban je poseban oprez jer među najveće opasnosti spadaju zlonamjerne osobe koje nastoje uspostaviti kontakt s najranjivijima (Nović, 2022:12). Elektroničko nasilje jedno je od najprepoznatljivijih i najistraženijih rizičnih ponašanja na internetu, no djeca i mladi izloženi su i drugim opasnostima. Među njima su dopisivanje i dijeljenje osobnih podataka s nepoznatim osobama, seksting, iznuđivanje, uznemiravanje, prijetnje i širenje laži. Posebno zabrinjava činjenica da takva ponašanja nerijetko vode i do susreta u stvarnom, odnosno offline svijetu s osobama koje su prethodno upoznali putem društvenih mreža (Raguž, Buljan Flander i Boričević Maršanić, 2021:228). Osim toga prema Ružiću (2019), igranje računalnih igara može izazvati negativne emocije poput tuge, frustracije i anksioznosti, budući da su igrači često suočeni s neuspjehom. Dodatnu prijetnju predstavlja online seksualno uznemiravanje koje obuhvaća svako neželjeno seksualno ponašanje na digitalnim platformama. U virtualnom prostoru ono se prepoznaje kao oblik seksualnog nasilja, te se istodobno svrstava u internetsko nasilje (Ramljak, 2023:26). U svom istraživanju autori ističu četiri glavne manifestacije ovakvog uznemiravanja: prisiljavanje, prijetnje i iskorištavanje, neželjenu seksualizaciju, seksualizirano maltretiranje, te distribuciju intimnih fotografija i videozapisa bez pristanka (Vejmelka i sur., 2022). Unatoč tim izazovima digitalni prostori i igre sve su privlačniji mlađim generacijama. U 3D okruženju korisnici se mogu sastati, graditi mreže i trgovati (Lee et al., 2022), pritom se druže ili igraju zajedno (Kim & Kim, 2021:3) te razmijene skoro 60 milijardi. poruka na dan (Hirsch, 2022), što pokazuje intenzitet komunikacije i interakcije u virtualnom prostoru. Upravo zbog ovakve razine povezanosti, potrebno je kontinuirano raditi na podizanju svijesti o sigurnosti i razvijanju digitalnih kompetencija.

Smjernice i zaštita djece

Porubanová (2019) ističe da su Minecraft i Roblox platforme podjednako privlačni djevojčicama i dječacima. Istraživanje pokazuje da djeca igre igraju samostalno ili u društvu druge djece, što upućuje na prisutnost određene razine društvene interakcije. Međutim, digitalna okruženja sa sobom donose i značajne rizike.

Nacionalno istraživanje deSHAME Hrvatska (Vejmelka i sur., 2023) provedeno 2021. godine, na uzorku od 2016 srednjoškolaca ispitalo je kako adolescenti reagiraju na online seksualno uznemiravanje s obzirom na vlastitu ulogu kao žrtva, počinitelj, dvostruka uloga (i žrtva i počinitelj) ili neuključeni. Rezultati pokazuju da dob nije razlikovni čimbenik počinjenja/doživljavanja, dok su rodne razlike izražene: dječaci su češće počinitelji, djevojke češće žrtve. Većina mladih bira samopomoćne strategije (blokiranje, izbjegavanje, brisanje sadržaja, suočavanje) i povjeravanje prijateljima; neuključeni bi najčešće tražili pomoć roditelja, nastavnika ili linija pomoći. Počinitelji

se rjeđe povjeravaju vršnjacima, a učenici s dvostrukom ulogom najrjeđe traže odrasle te često odražavaju uznemiravanje koje su doživjeli, što upućuje na ciklus odmazde i zamagljene granice između žrtve i počinitelja. Nisu nađene značajne razlike među skupinama u pasivnim odgovorima (npr. ignoriranje) niti u spremnosti na prijavu platformama; prijava policiji najrjeđa je upravo kod skupine s dvostrukom ulogom Ovo istraživanje naglašava potrebu za intervencijama prilagođenima ulozi učenika u online seksualnom uznemiravanju. Za one koji su istodobno i žrtve i počinitelji preporučuju se programi socio-emocionalnog učenja i restorativne pravde radi prekida ciklusa odmazde. Uočene su i rodne razlike, pa se dječacima preporučuje edukacija o digitalnom pristanku i granicama, dok je kod djevojaka važno jačati vještine samozaštite i poticati prijavljivanje. Istaknuta je važnost vršnjačke podrške, uloge roditelja i nastavnika u stvaranju sigurnih i empatičnih kanala za razgovor. Također, platforme društvenih mreža imaju odgovornost dosljedno provoditi pravila nulte tolerancije i pružiti korisnicima jednostavne alate za prijavu (Vejmelka i sur., 2025:9).

U sličnom smjeru Tomac (2023) daje preporuke za prevenciju online seksualnog uznemiravanja, pri čemu se naglašava važnost pravovremenog prepoznavanja rizičnih i štetnih ponašanja („žuta ponašanja"= rizični signali koje treba odmah prepoznati) kako bi se spriječio razvoj težih oblika („crvena ponašanja"= teški oblici nasilja koji zahtijevaju hitnu i ozbiljnu reakciju). Autorica ističe potrebu primjene sekundarne i tercijarne prevencije, uz aktivno uključivanje roditelja, škola i stručnjaka u sustavno prepoznavanje i reagiranje na online rizike. Navodi i da je za prevenciju ključno da se roditelje educira o digitalnim opasnostima i uključi ih u kontinuirano praćenje online aktivnosti djece te da se škole trebaju obvezati na sustavnu provedbu preventivnih programa i integraciju digitalne sigurnosti u kurikulume i da se osigura međusektorska suradnja (škola, socijalne službe, stručnjaci za mentalno zdravlje) u cilju zaštite djece i mladih (Tomac, 2023: 80–82).

U kontekstu Robloxa i sličnih digitalnih okruženja, istraživanja ističu potrebu za sustavnim i sigurnim uključivanjem ovih alata u obrazovni proces. Sustavni pregled Han, Liu i Gao (2023) preporučuje veća empirijska istraživanja, longitudinalno praćenje i kvalitativne studije radi boljeg razumijevanja prednosti i izazova Robloxa u učenju.

Long (2019) u svojoj anketi među nastavnicima naglašava motivaciju, rješavanje problema i STEM pristup kao ključne obrazovne strategije, dok kao izazove navodi sigurnosne rizike, distrakcije i kupnje unutar igre.

Dodatno, Hernández i suradnici (2022.) ukazuju na smjernice za budućnost koje uključuju bolju i kvalitetniju pripremu nastavnika i učenika prije korištenja Robloxa, pažljiv odabir igara u skladu s nastavnim ciljevima, kombiniranje igre s drugim oblicima nastave te razvoj programa koji mogu dodatno istražiti potencijal Robloxa u učenju jezika, programiranja i socijalno-emocionalnih vještina. Također se naglašava potreba za razvojem sigurnosnih protokola i podizanje svijesti o rizicima poput ovisnosti, groominga i cyberbullyinga. Sve navedene spoznaje ukazuju na to da suvremeni digitalni svijet zahtijeva dvosmjerni pristup, s jedne strane razvijanje obrazovnih

potencijala platformi poput Robloxa, a s druge strane sustavnu zaštitu djece kroz prevenciju, edukaciju i međusektorsku suradnju. Nadalje, Europska komisija donijela je novu strategiju kako bi djeca imala sigurno i poticajno digitalno okruženje. Strategija naglašava važnost pristupa digitalnim uređajima i razvoju digitalnih vještina, osobito za djecu u ranjivim situacijama. Poseban je cilj zaštita mladih od internetskog zlostavljanja i štetnih sadržaja te osiguravanje da internetske usluge budu dostupne, dobno primjerene i usklađene s interesima djece (Europska komisija, 2022).

Djeca, prema članku 38. Opće uredbe o zaštiti podataka (2016), trebaju posebnu zaštitu svojih osobnih podataka jer mogu biti manje svjesna rizika, posljedica, mjera zaštite te svojih prava u vezi s obradom podataka. Kako bi djeca bila pravilno zaštićena i usmjerena na odgovorno korištenje medija, važnu ulogu pritom imaju digitalna pismenost roditelja, zakonskih skrbnika i odgojitelja.

Prevencija

Djeca odrastaju u digitalnom okruženju u koje se vrlo brzo uklope. To okruženje donosi brojne mogućnosti, ali i rizike. Zbog toga je važno razvijati dječje vještine i sposobnosti kako bi mogli iskoristiti prednosti digitalnog svijeta, a istovremeno izbjeći njegove opasnosti (Bukvić i Omić, 2023:4).

Prevencija obuhvaća primjenu metoda, tehnika i postupaka kojima se stvaraju uvjeti u kojima neće doći do pojave, jačanja ili napredovanja rizičnih faktora. Cilj je njihovo uklanjanje, sprječavanje njihova djelovanja ili omogućavanje učinkovitog suočavanja s posljedicama. Time se postiže učinkovita provedba preventivnih aktivnosti (Kraljić Babić i Vejmelka, 2015:103).

Prema Šaljiću (2017), postoje tri oblika prevencije: pravna, situacijska i prevencija u zajednici. Pravna i pravosudna prevencija temelji se na zakonskim propisima kojima se određena ponašanja proglašavaju neprihvatljivima i podložnima sankcijama. Situacijska prevencija uključuje intervencije kojima se ograničavaju prilike za neprihvatljivo ponašanje djece i mladih, dok se prevencija u zajednici odnosi na promjene društvenih uvjeta života koji mogu utjecati na pojavu digitalnog nasilja. Istraživanja o nasilju među djecom pokazala su da su mnogi školski programi prevencije nasilja učinkoviti. Ipak, preporučuje se da prevencija započne već u vrtićkoj dobi. Na taj način djeci se olakšava kasnija prilagodba na školski život i druge socijalne sredine (Kraljić Babić i Vejmelka, 2015:104)

Rasprava

Analiza literature i istraživanja o platformi Roblox pokazuje dvoznačan odnos između njezina obrazovnog potencijala i rizika kojima su djeca izložena. S jedne strane, Roblox omogućuje razvoj kreativnosti, algoritamskog mišljenja i suradničkih vještina te se prepoznaje kao vrijedan alat u obrazovnom procesu (Бужинская & Таначева,

2024:2; Meier et al., 2020; Rospigliosi, 2022:2). Integracija digitalnih igara u nastavu, posebice u području STEM-a i razvoja socijalno-emocionalnih kompetencija, potvrđuje važnost korištenja novih tehnologija u pedagoškoj praksi (Long, 2019; Hernández i sur., 2022). S druge strane, brojna istraživanja naglašavaju ozbiljne izazove vezane uz sigurnost djece na internetu, uključujući online seksualno uznemiravanje, elektroničko nasilje, grooming i izloženost neprimjerenom sadržaju (Ramljak, 2023:26; Vejmelka i sur., 2022; Zhang i sur., 2024). Ova kontrastna slika ukazuje na potrebu stalnog balansiranja između poticanja obrazovnih potencijala digitalnih platformi i osiguravanja sigurnosti djece.

Europska komisija (2022) kroz novu Strategiju za bolji internet za djecu naglašava važnost stvaranja digitalnog okruženja koje je sigurno, dostupno i usklađeno s interesima djece. Nadalje, Opća uredba o zaštiti podataka (2016, čl. 38) posebno ističe obvezu zaštite djece u pogledu osobnih podataka jer su često manje svjesna rizika, posljedica i mjera zaštite.

Daljnja rasprava upućuje i na ključnu ulogu roditelja, nastavnika i odgojitelja u razvoju digitalne pismenosti. Istraživanje deSHAME Hrvatska (Vejmelka i sur., 2023) provedeno na uzorku od 2016 srednjoškolaca pokazalo je da mladi najčešće biraju „samopomoćne" strategije kada se suoče s online nasiljem, dok se rijetko obraćaju odraslima. Ovakvi nalazi upućuju na potrebu jačanja povjerenja te stvaranja sigurnih i empatičnih kanala komunikacije u obitelji i školi.

Uočene su i rodne razlike gdje dječaci češće preuzimaju ulogu počinitelja, a djevojčice ulogu žrtve, što zahtijeva ciljana preventivna rješenja. Dok se dječacima preporučuje edukacija o digitalnom pristanku i granicama, kod djevojčica je nužno jačati vještine samozaštite i poticati prijavljivanje nasilja (Vejmelka i sur., 2023; Tomac, 2023, :80–82).

Pregled literature također pokazuje da su potrebna daljnja empirijska istraživanja, posebice longitudinalna i kvalitativna, kako bi se razumjelo dugoročno djelovanje platformi poput Robloxa na dječji razvoj i obrazovanje (Han, Liu & Gao, 2023). Istraživanje Longa (2019) ističe motivaciju, rješavanje problema i STEM pristup kao ključne obrazovne strategije, ali i sigurnosne rizike, distrakcije i opasnosti povezanih s kupnjama unutar igre. Hernández i sur. (2022) naglašavaju važnost kvalitetne pripreme nastavnika i učenika, pažljivog odabira igara u skladu s nastavnim ciljevima te razvoja programa za učenje jezika, programiranja i socio-emocionalnih vještina.

Sve navedeno potvrđuje da Roblox i slične platforme predstavljaju ogledalo suvremenog digitalnog djetinjstva to jest prostor u kojem se susreću kreativnost, igra i obrazovanje, ali i ozbiljni rizici. Stoga je nužno razvijati integrirani pristup koji uključuje roditelje, škole, stručnjake i zakonodavce kako bi se osiguralo da digitalne igre budu alat učenja i razvoja, a ne izvor opasnosti.

Évkönyv, 2025, 20(1), 31–40
DOI:https://doi.org/10.18485/uns_evkonyv.2025.3

Zaključak

Platforme poput Robloxa odražavaju kontrast suvremenog digitalnog djetinjstva, s jedne strane nude prostor za igru, kreativnost i razvoj suradničkih vještina, dok s druge otvaraju vrata rizicima poput online seksualnog uznemiravanja, kibernetičkog nasilja i izloženosti neprimjerenom sadržaju. Pregled istraživanja pokazuje da je nužno stalno balansirati između poticanja obrazovnih potencijala ovakvih digitalnih alata i osiguravanja sigurnosti djece. Posebno se ističe važnost uključenosti roditelja, nastavnika i institucija kroz edukaciju, prevencijske programe i pravovremeno prepoznavanje rizičnih ponašanja. Smjernice za budućnost ukazuju na potrebu integriranja digitalne sigurnosti u obrazovne kurikulume, izgradnje sigurnosnih protokola te međusektorske suradnje stručnjaka. Time se djeci i mladima omogućuje da u digitalnom prostoru istovremeno budu kreativni i zaštićeni, a Roblox i slične platforme da postanu alat učenja i razvoja, a ne izvor opasnosti. Smjernice i preporuke za buduće djelovanje usmjerene su na jačanje sigurnosti djece u digitalnom okruženju uz istodobno poticanje obrazovnih potencijala platformi poput Robloxa. Potrebno je sustavno uključiti digitalnu sigurnost u odgojno-obrazovne kurikulume te razviti sigurnosne protokole i jasna pravila zaštite djece. Ključnu ulogu imaju roditelji i nastavnici, koje je važno kontinuirano educirati o digitalnim rizicima i strategijama zaštite, dok međusektorska suradnja škola, socijalnih službi, stručnjaka za mentalno zdravlje i IT sektora osigurava cjelovit pristup. Preporučuje se poticanje vršnjačke podrške i stvaranje sigurnih kanala za povjeravanje, kao i primjena programa socio-emocionalnog učenja i restorativne pravde za djecu koja su istodobno žrtve i počinitelji. Poseban naglasak treba staviti na pravovremeno prepoznavanje i reagiranje na rizična ponašanja te osiguravanje alata unutar digitalnih platformi koji omogućuju jednostavno prijavljivanje nasilja i neprimjerenog sadržaja. Time se otvara prostor za odgovorno i kreativno korištenje digitalnih alata u obrazovne svrhe, uz zaštitu djece i mladih.

Literatura

Alhasan, K., & Alhasan, K. (2023). Roblox in higher education: opportunities, challenges, and future directions for multimedia learning. International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), 18(19), 32-46.

Bukvić, E. D., & Omić, A. (2023). Iskustva roditelja u prevenciji digitalnog nasilja.

Europska komisija (EK), pristupljeno 1. listopada 2025. na:https://commission.europa.eu/publications/european-commission-digital-strategy_en

Han, J., Heo, J., & You, E. (2021, October). Analysis of metaverse platform as a new play culture: Focusing on roblox and zepeto. In International conference on human-centered artificial intelligence (pp. 1-10).

Han, J., Liu, G., & Gao, Y. (2023). Learners in the Metaverse: A systematic review on the use of roblox in learning. Education Sciences, 13(3), 296.

Hernández, L., Hernández, V., Neyra, F., & Carrillo, J. (2022). The use of Massive Online Games in game-based learning activities. Revista Innova Educación, 4(3), 7-30.

Hirsch, P. B. (2022). Adventures in the metaverse. Journal of Business Strategy, 43(5), 332-336.

Kim, S., & Kim, D. J. (2021). Structural relationship of key factors for student satisfaction and achievement in asynchronous online learning. Sustainability, 13(12), 6734.

Kraljic Babić, K. i Vejmelka, L. (2015). Specifičnosti nasilja među djecom, prevencije i tretmana nasilnog ponašanja u predškolskoj dobi. Socijalne teme, 1 (2), 91-114. Preuzeto s https://hrcak.srce.hr/177308

Lee, J., Lee, T. S., Lee, S., Jang, J., Yoo, S., Choi, Y., & Park, Y. R. (2022). Development and application of a metaverse-based social skills training program for children with autism spectrum disorder to improve social interaction: protocol for a randomized controlled trial. JMIR research protocols, 11(6), e35960.

Long, R. U. (2019). Roblox and effect on education. Springfield (MO): Drury University.

Meier, A., & Schäfer, S. (2018). The positive side of social comparison on social network sites: How envy can drive inspiration on Instagram. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 21(7), 411-417.

Porubanová, M. (2019). Playing digital games by middle years children (6-10 years of age) and its potential. Megatrendy a médiá, 6(1), 420-434.

Raguž, A., Buljan Flander, G. i Boričević Maršanić, V. (2021). Uporaba modernih tehnologija kao rizik za seksualno zlostavljanje i iskorištavanje djece i adolescenata putem interneta. Kriminologija & socijalna integracija, 29 (2), 226-247. https://doi.org/10.31299/ksi.29.2.2

Ramljak, T. (2023). Seksualno zlostavljanje i iskorištavanje djece u digitalnom okruženju: implikacije za psihosocijalnu praksu. Završni rad. Sveučilište u Zagrebu, Pravni fakultet.

Ramljak, T., Vejmelka, L., & Matković, R. (2025). Adolescent Roles and Reactions to Online Sexual Harassment: Insights from a Croatian deSHAME Study. Psychology international, 7(1), 26.

Rastovac, D., & Ilić, B. (2023). Vizuelno programiranje za decu petog razreda osnovne škole-ROBLOX STUDIO. Zbornik radova, 39, 30-31.

Rospigliosi, P. A. (2022). Metaverse or Simulacra? Roblox, Minecraft, Meta and the turn to virtual reality for education, socialisation and work. Interactive learning environments, 30(1), 1-3.

Ružić, V. (2019). Računalne igre. U Velki, T., Krešimir, Š. (ur.), Izazovi digitalnog svijeta (str. 123-147). Osijek: Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku.

Sadović, F. P., Demirović, E., Dedeić, A. T., & Karaahmetović, H. (2024). Kvalitet i edukativna vrednost popularnih digitalnih igara u mlađem školskom uzrastu.

Šaljić, Z. (2017). Prevencija antisocijalnog ponašanja učenika. Šta i kako raditi u školi? Beograd: Institut za pedagogiju i andragogiju Filozofskog fakulteta Univerziteta u Beogradu.

Tomac, L. (2024). Seksualna edukacija u obitelji kao mehanizam prevencije štetnih i rizičnih seksualnih ponašanja djece i mladih. Metodički obzori, 19 (2(37)), 73-89. https://doi.org/10.32728/mo.19.2.2024.04

Ugrešić, N. (2024). Metaverse prostor i virtualne tehnologije kod interakcije čovjeka i računala (Diplomski rad). Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Fakultet strojarstva i brodogradnje. Preuzeto s https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:235:649384

Uredba (EU) 2016/679 Europskog parlamenta i Vijeća od 27. travnja 2016. o zaštiti pojedinaca u vezi s obradom osobnih podataka i o slobodnom kretanju takvih podataka te o stavljanju izvan snage Direktive 95/46/EZ, dostupno 1. listopada 2025. na: https://eurlex.europa.eu/legal-content/HR/TXT/?uri=CELEX:32016R0679

Vejmelka, L., Matković, R., Rajter, M., & Ramljak, T. (2023, May). DeShame Croatia: Student Reactions and Consequences of Online Sexual Harassment in High Schools. In 2023 46th MIPRO ICT and Electronics Convention (MIPRO) (pp. 1501-1507). IEEE.

Vejmelka, L., Matković, R., Škorić, J., Ramljak, T. i Jurinić, J. (23.–27. svibnja 2022.). Sudjelovanje djece u pripremi istraživanja: Iskustvo deSHAME Hrvatska i deSHAME Srbija [Izlaganje na konferenciji, Izlaganje na konferenciji] . 2022. 45. jubilarna Međunarodna konvencija o informacijskoj, komunikacijskoj i elektroničkoj tehnologiji (MIPRO) (str. 1270–1277), Opatija, Hrvatska

Vlašimsky, A. (2025). Djetinjstvo u digitalno doba : Djetinjstvo u digitalno doba (Undergraduate thesis). Pula: University of Pula. Retrieved from https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:137:167413

Zhang, Z., Moradzadeh, S., Gui, X., & Kou, Y. (2024). Harmful design in user-generated games and its ethical and governance challenges: An investigation of design co-ideation of game creators on roblox. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 8(CHI PLAY), 1-31.

Buzhinskaya, N. V., & Tanacheva, Ye. G. (2024). PROGRAMMIROVANIYe V SREDE ROBLOX STUDIO. Nauka i perspektivy, (1), 2.

Abstract

Platforms like Roblox encourage children's creativity through play but simultaneously expose them to inappropriate and violent content. This review paper analyzes the challenges and opportunities of digital play in the context of child safety, with a focus on online sexual harassment and protection mechanisms. The aim is to present existing research and practices that balance creativity and play with the need for supervision, especially for younger children. The paper explores the role of parents, digital tools, legislative frameworks, and platform policies in creating a safer digital environment. Special attention is given to gaps in prevention and education, and the need for an integrated approach to online child protection. The paper offers guidelines for further action by institutions and stakeholders in education, social care, and technology.

Keywords: game, creativity, online sexual harassment, Roblox