

Pismenost roditelja u digitalnom svijetu i posljedicama igrice na mentalno zdravlje djece i mladih

Maja Hatvalić Capurso¹, Petra Kvartuč¹

¹ Poliklinika za zaštitu djece i mladih OB Dubrovnik

majah@bolnica-du.hr

petrak@bolnica-du.hr

U današnje digitalno vrijeme djeca su veliki broj sati dnevno ispred ekrana svojih pametnih telefona. Često igraju igrice koje nemaju nikakav edukativni ni formativni karakter. Sve je veća prisutnost zastrašujućih slika koje se prikazuju kroz digitalne igrice za djecu. Mnoga djeca koja ne igraju igrice su svejedno upoznata sa sadržajem tih igrica putem videozapisa na raznim društvenim platformama gdje se igrači snimaju dok igraju, a zatim takav video sadržaj objavljuju. Kakav utjecaj gledanje i/ili igranje digitalnih igara ostavlja na djecu je još nedovoljno istraženo. Taj utjecaj nije linearan već je ovisan o nizu osobnih faktora poput kronološke dobi djeteta, stupnja kognitivnog i verbalnog razvoja, emocionalne reaktivnosti i općenito karakternih crta. Među društvenim faktorima utjecaja možemo izdvojiti okruženje za vrijeme gledanja/igranja koje može biti samotnjačko ili društveno (igranje u grupi s više igrača), široka dostupnost i popularnost tih sadržaja, organizacija slobodnog vremena i manjak izvanškolskih aktivnosti. Uslijed dugotrajne izloženosti neprimjerenim digitalnim sadržajima, može se javiti emocionalna preplavljenost, agitiranost, agresivnost, poremećaji pažnje i hiperaktivnosti, poremećaj spavanja, specifične fobije, opća anksioznost, noćne more, noćna enureza i mnoga druga regresivna ponašanja. Izlaganje će se bazirati na primjerima iz kliničke prakse, uz smjernice za oporavak i preventivno djelovanje.

KLJUČNE RIJEČI: digitalne igrice; djeca; utjecaj na emocionalni razvoj

Literacy of parents in the digital world and the consequences of digital games on mental health of children and young people

Maja Hatvalić Capurso¹, Petra Kvartuč¹

¹ Polyclinic for Mental Health's Protection of Children and Youth, Dubrovnik General Hospital

majah@bolnica-du.hr

petrak@bolnica-du.hr

In today's digital age, children spend many hours a day in front of their smartphone screens. They often play games that have no educational or formative character. There is an increasing presence of frightening images displayed through digital games for children. Many children who do not play digital games are nevertheless introduced to the content of those games through videos on various social platforms where players are filmed playing and then post such video content. The impact of watching and/or playing digital horror games on children is still insufficiently researched. This influence is not linear, but depends on a number of personal factors such as the chronological age of the child, the level of cognitive and verbal development, emotional reactivity and character traits. Among the social factors of influence there is the environment for watching/playing, which can be solitary or social (when playing in a group with several players), the wide availability and popularity of these contents, the organization of free time and the lack of extracurricular activities. As a result of long-term exposure to inappropriate digital content, there are emotional overwhelm, agitation, aggression, attention and hyperactivity disorders, sleep disorders, specific phobias, general anxiety, nightmares, nocturnal enuresis and many other regressive behaviors can occur. The presentation will be based on examples from clinical practice, along with guidelines for recovery and preventive action.

Key words: children; digital games; social platforms; inappropriate digital content.