



*14letému Vojtovi se zhoršil školní prospěch. Rodiče říkají, že s nimi v poslední době už vůbec není, nechce chodit ven, veškerý čas tráví doma sám ve svém pokojíčku, dlouho do noci hraje počítačové hry, brouzdá na sociálních sítích, nebo se dívá na videa na youtube. Často si ani nepřijde pro večeři, sprchování a večerní hygienu považuje za ztrátu času. Ráno bývá nevyspalý, unavený, někdy zaspí a chodí do školy pozdě. Ačkoliv se rodiče opakovaně snažili, Vojta žádná pravidla ohledně počítače dodržovat nechce, v posledním roce se nestalo, že by některý den na počítači nebyl. Ve škole je šikanovaný, ve třídě nemá žádného kamaráda. Vojta říká, že jediné, co mu jde, jsou počítačové hry, že jediné kamarády má na internetu, a že ti všichni hrají, že když on nějaký den nebude na počítači, tak je ztratí.*

Počátek 20. století se nesl v duchu mediálního rozmachu s prvním rozhlasovým přenosem a zahájením televizního vysílání. Necelých sto let vývoje a tradiční média s jednosměrným přenosem, která umožňovala pasivní příjem informací, se přetvořila na moderní technologie podporující maximální interaktivitu a sociální zapojení, kdy se na tvorbě obsahu uživatelé aktivně podílejí. Digitální technologie nabízejí okamžitý přístup k zábavě, informacím, znalostem, sociálnímu kontaktu a marketingu. Chytré telefony, herní konzole, DVD a MP3 přehrávače, notebooky, tablety, kapesní elektronické interaktivní hračky – domácí zvířátka... Značně se také proměňuje využívání médií. V sedmdesátých letech se u pravidelného sledování televizního vysílání objevovaly děti čtyřleté, v současnosti se setkávají s digitálními médii už děti čtyřměsíční. Zkušenost s mobilním telefonem má 92 % ročních dětí a většina dvouletých dětí používá mobilní telefon každý den (1). Tablety a chytré telefony se tak stávají moderní verzí dudlíku, když je potřeba dítě zabavit, uklidnit, odvést pozornost, aby měl rodič čas, nebo aby se mohl sám věnovat svému chytrému telefonu... Řada rodi-

čů tak činí s vnitřním přesvědčením, že brzké seznamování s moderními technologiemi je pro děti prospěšné. I v tomto případě ale platí „dobrý sluha – zlý pán“ a ruku v ruce s vývojem jde i problematika patologického používání. Databáze odborných biomedicínských článků Pubmed nabízí první článek o závislosti na TV již z roku 1956, k první zmínce o závislosti na videohrách odkazují články do osmdesátých let. Do klasifikace duševních nemocí se problematika nadměrného hraní internetových her dostala v roce 2013 (DSM-5) a od června 2018 je součástí anglické verze MKN-11.

Stovky mobilních aplikací a počítačových programů se vnucují rodičům s nabídkou zajištění maximálního rozvoje dítěte, zlepšení myšlení, řeči a naučení se spousty nových dovedností. Vývojová psychologie podpořená současnými studii má však vcelku jasno. Aplikace mohou mít určitý potenciál při učení a rozvíjení některých dovedností. Nicméně minimálně v raném věku do 2 let je pro přiměřený vývoj dítěte nezbytné praktické zkoumání světa („hands-on“) a sociální interakce s důvěryhodnou blízkou osobou (2).

Batolata ve věku 15–24 měsíců mají značně omezenou schopnost učit se novým dovednostem čistě z obrazovky. K tomu, aby uměla využít v praxi to, co viděla na videu, potřebují přítomnost dospělého průvodce, který jim vysvětluje okolnosti a podněcuje je k aktivitě (3). Při sledování některých interaktivních programů se však již děti mladší dvou let dokážou nové dovednosti naučit – např. opakovat prvky ze znakového jazyka (4) nebo manipulovat s hrníčky určitým způsobem podle zadání (5). Mozek prochází v prvních třech letech života největším vývojem a v tomto období je také mimořádně zranitelný. Mezi rizika používání technologií v raném věku patří např. opožděný vývoj řeči nebo narušený spánek. Opožděný vývoj expresivní řeči byl popsán v kanadské studii kojenců do 2 let věku,