

Důsledek nadužívání digitálních „screen“ technologií v raném věku. Virtuální autismus v kontextu postnatálního vývoje mozku

doc. MUDr. Hana Ošlejšková, Ph.D.^{1,2,*}, doc. PhDr. Ilona Bytešníková, Ph.D.^{2,*}

¹Klinika dětské neurologie Lékařská fakulta Masarykovy univerzity a Fakultní nemocnice Brno; Centrum pro diagnostiku a výzkum autismu, Brno

²Katedra speciální a inkluzivní pedagogiky, Pedagogická fakulta Masarykovy univerzity, Brno

*autorky se na zpracování článku podílely stejným dílem

V průběhu posledních desetiletí zažíváme digitální revoluci. Digitální média jsou součástí našich životů. Dramaticky se zvyšuje čas, který děti tráví před různými „obrazovkami – screens“ včetně televizorů, videoher, videoportálů, jako je YouTube, chytrých telefonů, počítačů a dalších „gatget“. Je to celospolečenský trend posledních 15–20 let, který navíc dramaticky eskalovala pandemie covidu (1, 2). Výsledky studií a pozorování se shodují v tom, že nadměrná expozice dětí digitálním „screen“ technologiím má výrazně negativní dopad na duševní i fyzický vývoj dětí i dospívajících. Termín „virtuální autismus“ alias „pseudoautismus“ popisuje stav, který je důsledkem extrémní expozice velmi malých dětí „screens technologiím“ bez náležitého vyvážení běžnou sociální interakcí „face to face“, spánkem, fyzickou aktivitou a komplexní interakcí s reálným světem. „Virtuální autismus“ zahrnuje příznaky v duševní oblasti, tedy abnormální kognitivní, behaviorální, jazykové, sociální a emoční vývoj dítěte, jeho zpoždování nebo dokonce i jeho zástavu. Globální kognitivně-behaviorální projev dítěte pak nejen „imituje“, ale je získanou poruchou autistického spektra (autismem). Příspěvek připomíná rizika nevhodného nadužívání „screens technologií“ u malých dětí z pohledu dětského neurologa a logopeda.

Klíčová slova: virtuální autismus, pseudoautismus, autismus, nevhodné užívání digitálních technologií, intenzivní časné vystavení obrazovkám, technologie založené na obrazovkách, gadget.

Virtual autism. The consequence of overusing digital “screen” technologies at an early age

Over the past few decades, we have experienced a digital revolution. Digital media are now part of our lives. The amount of time children spend in front of various “screens” has dramatically increased, including televisions, video games, video portals like YouTube, smartphones, computers, and other gadgets. This has been a societal trend for the past 15–20 years, which has further escalated dramatically due to the COVID pandemic (1, 2). The results of many studies agree that excessive exposure of children to digital screen technologies has significantly negative impacts on both the mental and physical development of children and adolescents. The term “virtual autism” or “pseudo-autism” describes a condition that results from extreme exposure of very young children to screen technologies without proper balance with normal face-to-face social interactions, sleep, physical activity, and complex interactions with the

DECLARATIONS:

Declaration of originality:

The manuscript is original and has not been published or submitted elsewhere.

Ethical principles compliance:

The authors attest that their study was approved by the local Ethical Committee and is in compliance with human studies and animal welfare regulations of the authors' institutions as well as with the World Medical Association Declaration of Helsinki on Ethical Principles for Medical Research Involving Human Subjects adopted by the 18th WMA General Assembly in Helsinki, Finland, in June 1964, with subsequent amendments, as well as with the ICMJE Recommendations for the Conduct, Reporting, Editing, and Publication of Scholarly Work in Medical Journals, updated in December 2018, including patient consent where appropriate.

Conflict of interest and financial disclosures:

None.

Funding/Support:

None.

Cit. zkr: *Pediatr. praxi.* 2024;25(4):224-229

<https://doi.org/10.36290/ped.2024.044>

Článek přijat redakcí: 4. 6. 2024

Článek přijat k tisku: 2. 8. 2024

doc. MUDr. Hana Ošlejšková, Ph.D.

oslejskova.hana@nrbno.cz