**Poremećaj igranja videoigara na listi bolesti**

Svjetska zdravstvena organizacija (WHO) službeno je uvrstila ovisnost o gamingu u Međunarodnu klasifikaciju bolesti. Poremećaj igranja videoigara („gaming disorder“) uvršten je kao bolest u skupinu mentalnih poremećaja ovisnog ponašanja.

No, pritom treba biti oprezan i dobro razaznavati simptome te razlikovati zaluđenost igranjem igrica od ovisnosti. WHO je u svome obrazloženju naveo tri simptoma te ovisnosti: nekontrolirano igranje video igara (u smislu učestalosti, intenziteta i trajanja igranja); davanje prednosti igranju videoigara u odnosu na ostale dnevne aktivnosti i životne interese te nastavljanje igranja unatoč lošim posljedicama koje se javljaju.

Budući da su tehnologije danas dostupne gotovo svima i da svi imaju računalo ili mobilni telefon - u svijetu je više od 4 milijarde korisnika interneta i više od 200 milijuna konzumenata videoigara na internetu.

Neki podaci govore o 4,4 posto adolescenata u Europskoj uniji s poremećajem ovisnosti o internetu.

U Hrvatskoj nema konkretnih podataka o broju ovisnika o internetu i videoigrama pa stručnjaci iznose samo procjene.

**Ovisnici rijetko sami traže pomoć**

Otprilike desatak ih se javilo i na liječenje u Psihijatrijsku bolnicu Sveti Ivan u Zagrebu gdje je otvorena Dnevna bolnica za liječenje ovisnosti o internetu i videoigricama.

Uglavnom se radi o mladićima, na prijelazu adolescencije u odraslu dob, s problemom prekomjernog igranja videoigara.

Društvo, međutim, ne percipira ovaj tip poremećaja kao bolest, odnosno, nešto što se može i treba liječiti, već kao stil suvremenog života. Ne govori se tako o patnji osoba s ovim poremećajem, njihovoj disfunkcionalnosti, raspadanju obitelji...

Zaluđenost i u krajnjoj liniji ovisnost o videoigrama, kao i drugim sadržajima koje nudi internet, ponajprije društvenim mrežama, nerijetko se pripisuje socijalnim i emocionalnim problemima osoba.

Mladi „vise“ pred kompjutorima i na raznim gadgetima, a roditelji često ne znaju prepoznati ili prekasno prepoznaju kada takve navike postaju ozbiljni problemi.

A to se obično događa kada kada ovisnicima postaje sve teže razlikovati stvarnost od virtualnog svijeta, kada postanu frustrirani, razdražljivi, čak i agresivni.

Učenici 1. razreda Tehničari za računalstvo proveli su anonimnu anketu u svome razredu kako bi se upoznali s navikama svojih prijatelja i njihovim odnosom prema igranju videoigara.

Kratka anketa od deset pitanja čije rezultate možete pogledati na poveznici pokazuje da su učenici uglavnom u stanju kontrolirati svoje aktivnosti, njihov odnos prema igranju videoigara nije zabrinjavajući, stoga ne bismo trebali prema ovoj populaciji imati predrasude u smislu ovisničkog ponašanja. Činjenica je da se to vrijeme moglo puno svrsishodnije, zdravije i kvalitetnije provesti.

 Ljiljana Mihalj, prof.