

**Prof. dr. sc. Senija Tahirović**

Internacionalni univerzitet u Sarajevu, Odsjek za psihologiju  
stahirovic@ius.edu.ba

## **MOĆ IGRE U PODSTICANJU PSIHOLOŠKOG RAZVOJA DJECE I MLADIH**

### **Sažetak**

*Igra nije samo ugodna aktivnost kojom dijete popunjava svoje slobodno vrijeme, ona je vrlo značajan faktor u podsticanju psihološkog razvoja djece. Kroz igru djeca spoznaju svijet u kojem žive kao i svoju poziciju u tom svijetu. Igra podstiče tjelesni, kognitivni, socioemocionalni i moralni razvoj djece.*

*Koristeći rezultate istraživanja, želimo ukazati na promjene **u načinu odrastanja djece koje**, između ostalog, doprinose očiglednom smanjivanju vremena koje djeca provode u igri kao slobodnoj, spontanoj, kreativnoj aktivnosti koja se odvija s vršnjacima u korist vremena provedenog za računarom u individualnoj aktivnosti vođenoj modernim medijima. Želimo podići svijest roditelja i profesionalaca o važnosti igre u podsticanju psiho-socijalnog razvoja djece te mogućim rizicima na psihološki razvoj djece ako se nastavi praksa zanemarivanja potrebe za igrom.*

*Igra bi morala biti važan dio odrastanja jer djeca koja se igraju imaju veće šanse da se razviju u psihološki stabilne osobe i vrijedne članove društva. Igra nije gubljenje vremena, nego je dugoročna investicija u akademski i životni uspjeh djece.*

**Ključne riječi:** igra, dijete, odrastanje, psihološki razvoj, moderni mediji

## Uvod

Pozicija djece u društvu kao i pogledi na njihov razvoj tokom historije značajno se mijenjala. Sve do 16. stoljeća djeca su bila članovi društva bez posebno definiranog statusa. Duštvena pozicija djece i uvjeti odrastanja nisu se značajno mijenjali tokom dužeg perioda. Sve do 19. stoljeća bilježimo pojavu radnog angažmana djece na vrlo opasnim poslovima kao što su deminiranje, rad u rudnicima, na poljima ili na mjestima štetnim za zdravlje. Početak 20. stoljeća donosi promjene pozicije djece u smislu da se razvoj djece posmatra kao posebna disciplina u psihologiji, koja se fokusira na razvoj djece od momenta začeća do adolescencije. Razvojna psihologija postaje sve više prisutna kao posebna disciplina u okviru psihologije, a saznanja o razvoju djece skreću pažnju na djecu kao važne članove društva. Žene iz pozicija majki kao i naučnica dale su značajan doprinos razvoju dječije psihologije, koja je pomogla u razumijevanju razvoja djece, skrenula pažnju na određena pitanja o tipičnom i atipičnom razvoju djece i tako utjecale na njihovu poziciju u društvu (Feldman, 2009).

Posljednjih nekoliko desetljeća, kad govorimo o djeci, govorimo o ispunjavanju njihovih prava na adekvatne uvjete života. Konvencija o pravima djece regulira minimum prava koja osiguravaju zdrav razvoj i život djece, ona ukazuje na obaveze države da osigura te uvjete i očekuje od vlada svih potpisnica konvencije da se pridržavaju preuzetih obaveza. Uvjeti odrastanja koji bi osigurali zdrav psihofizički razvoj nisu više nešto što bi bilo lijepo osigurati djetetu, nego nešto na što dijete ima pravo a društvo obavezu. Taj pozitivan trend stvaranja dobrih uvjeta za razvoj djece nastavlja se posljednjih godina i značajno je podstaknut naučnim istraživanjima u oblasti dječije psihologije na osnovu kojih se ukazuje šta podstiče tipičan razvoj djece, a koji faktori mogu voditi razvoj djece u smjeru atipičnog. Međutim, iako živimo u 21. stoljeću, još imamo djecu koja umiru od gladi, koju ubijaju u ratnim okolnostima, siluju, iskorištavaju u prostituciji ili prisilnom radu. Čini se da pozitivan trend mijenjanja pozicije djece nije jednako zastupljen u svim dijelovima svijeta i da je više na djelu u okvirima pisanih dokumenata, kao što su konvencije i zakonski akti, nego što je to u svakodnevnom životu.

Jedno od važnih obilježja savremenog doba jeste nagli razvoj tehnologija, tako da neke patološke promjene u razvoju djece možemo primi-

jetiti i eliminirati u vrlo ranom razvoju djece, kao što su intervencije na fetusu. S druge strane, razvoj tehnologija za veliku grupu djece predstavlja faktor koji značajno određuje promjene u načinu odrastanja i razvoja djece. Nove tehnologije, kao što su kompjuteri, smart telefoni, pristup internetu i videoigricama ključni su dio odrastanja koji u velikoj mjeri mijenja način komunikacije s vršnjacima i odraslim te mijenja način na koji djeca provode slobodno vrijeme. Samo desetak godina unazad djeca u Bosni i Hercegovini većinu vremena provodila su u spontanom okupljanju s vršnjacima i u zajedničkim igrama na otvorenom prostoru. Već u predškolskom periodu učili su jedni od drugih kako rješavati probleme, učili su kako komunicirati i kako prilagođavati komunikaciju tokom odrastanja, podržavali su jedni druge i učili kako rješavati probleme zajedno.

Danas se djeca okupljaju u zatvorenom prostoru i na inicijativu odraslih osoba te po unaprijed isplaniranom rasporedu. Kada su zajedno u istom prostoru, veliki dio vremena provode na kompjuterima ili telefonima ili su osnovna tema razgovora igrice i sadržaji u vezi s internetom. Roditelji koji su osviješteni o efektima modernih tehnologija na razvoj djece prave granice u dužini vremena provedenim uz elektronske medije i kontroliraju sadržaje koje djeca prate. Međutim, većina djece provodi na internetu onoliko vremena koliko žele i prate sadržaje koje žele. Granica između provođenja slobodnog vremena na elektronskim medijima i razvijanja ovisnosti o internetu vrlo je porozna, tako da roditelji iznenada shvate da je način života njihove djece u velikoj mjeri određen utjecajem elektronskih medija. Modeli po kojima djeca uče uglavnom su vezani za ono što vide na internetu, pa je često razvoj govora i terminologija koja se koristi pod utjecajem medija, ponašanja koja djeca usvajaju često su kopija onoga što vide i čuju pa čak i stil odijevanja i odnos prema ishrani i životnim vrijednostima. Pristupnost medijima u gotovo svim razvojnim fazama dodatno je osnažila njihov utjecaj na razvoj djece kako u pozitivnom razvojnom smjeru tako i u povećanom riziku na njihov psihološki razvoj.

Djeca su danas, više nego ikada u historiji, izložena raznim oblicima nasilja, posebno onim koji se smatraju manje očiglednim kao što su emocionalno nasilje, seksualno iskorištavanje, vršnjačko nasilje (*bullying*) ili nasilje kroz društvene mreže (*ciber bullying*). Moderne tehnologije pružaju mogućnost brzog širenja novih oblika nasilja i iskorištavanja kao što su pornografija, simanje pornofilmova s djecom,

seksualno roblje i dr., za koje pouzdano znamo da negativno utječu na psihološki razvoj djece.

Dječija psihologija uvijek je ukazivala da je igra nezaobilazni dio odrastanja te da igra ima ogroman utjecaj na sve aspekte psihološkog razvoja. Promjene u načinu odrastanja koje doprinose očiglednom smanjivanju vremena koje djeca provode u igri kao slobodnoj, spontanoj, kreativnoj aktivnosti koja se odvija s vršnjacima u korist vremena provedenog za računarom u individualnoj aktivnosti vođenoj modernim medijima motivirala nas je da pišemo o važnosti igre u razvoju djece kako bismo podigli svijest roditelja i profesionalaca o važnosti igre u podsticanju psihosocijalnog razvoja djece.

### **Igra u funkciji podsticanja tjelesnog, kognitivnog, socioemocionalnog i moralnog razvoja**

Pojam igre obuhvata veliki broj aktivnosti i može uključivati različite oblike i načine njene primjene. Prema Bruneru (1976), pojam igre ne može se potpuno obuhvatiti jednom operacionalnom definicijom. Igra je izvanredno kompleksna ljudska aktivnost koja se može posmatrati s više aspekata (Kamenov, 2009).

Huizinga (1992) tvrdi da je igra više nego čisto fiziološka pojava ili fiziološki uvjetovana psihička reakcija. Igra je smisljena funkcija. Svaka igra nešto znači i bit igre odražava uvijek jedan element nestvarnog. Isti autor različite definicije igre povezuje sa spoznajom da igra ima biološku svrsishodnost, što može biti opuštanje nakon napora, pripremanje na životne dužnosti ili nadoknada za neostvarivo. Živo biće, igrajući se, prati svoj urođeni nagon za opuštanjem ili mu igra služi kao vježba u samokontroli.

Huizinga (1992: 31) navodi definiciju igre na sljedeći način: "Igra je dobrovoljna radnja ili djelatnost, koja se odvija unutar nekih utvrđenih vremenskih ili prostornih granica, prema dobrovoljno prihvaćenim ali i beziznimno obaveznim pravilima, kojoj je cilj u njoj samoj, a prati je osjećaj napetosti i radosti te svijest da je ona nešto drugo nego obični život." Ovako široko postavljena definicija obuhvata razne vrste igara te igre životinja, djece i odraslih osoba. Iako je Huizingovo definiranje igre predstavljeno prije nekoliko desetina godina, mnogi se autori i danas pozivaju na ovu definiciju kao najsveobuhvatnije razumijevanje igre.

Za veliki broj autora nema dileme da igra uključuje više razvojnih aspekata i aktivnosti koji čine igru specifičnom, razvojnom, stimulativnom i ugodnom aktivnošću. Ovdje navodimo nekoliko autora koji usko povezuju igru i psihološki razvoj djece.

Igra je za djecu prirodna koliko i disanje. Predstavlja univerzalnu ekspresiju djece, igrajući se, djeca mogu prevazići etničke razlike, govorne barijere i druge kulturološke razlike (Drewes, 2006).

Prema Chaloner (2001), igra je razvojno najadekvatniji i najmoćniji medij za izgradnju odnosa između djeteta i odrasle osobe, igra razvija kritičko mišljenje, sposobnost kontrole impulsivnosti, predstavlja proces u kojem se mogu iskusiti stresne situacije i naučiti socijalne vještine. Kad gledamo dijete kako se igra, kao da gledamo umjetnika, te na osnovu igre možemo zaključiti o njegovom načinu rješavanja problema, identificirati njegovu kreativnost ili probleme u razvoju. Igra pomaže razvoju mnogih kognitivnih, afektivnih vještina ili osobina ličnosti koje su važne za razvoj adaptivnih sposobnosti. Posmatrajući ponašanje djeteta u igri, možemo zaključiti o mnogim procesima u oblasti djetetovih kognitivnih i interpersonalnih oblasti (Erikson, 1963). Igra nije samo centralna aktivnost nego i kritično važna za razvoj djece (Roopnarine & Johnson, 1994). Za razvoj čovječanstva igra može biti jednako važna kao i hrana i spavanje jer stimulacija koja se ostvari igrom pomaže razvoju neurona i podstiče razvoj mozga (Peery, 2003). Korištenje mašte, simboličke igre, razvojno je najprirodnija pojava koja se koristi u igri i predstavlja važan aspekt razvoja (Russ, 2007). Igra može osigurati djeci osjećaj moći koji se razvija kroz rješavanje problema, usvajanje novih iskustava i saznanja, ideja ali i briga. Rezultat toga je da igra može pomoći razvoju samopouzdanja i razviti osjećaj uspješnosti (Drewes, 2005). "Za kognitivne teorije dječije igre karakteristično je da igru posmatraju kao specifičnu spoznajnu djelatnost, koja je od najvećeg značaja za razvoj simboličkih funkcija." (Kamenov, 2009: 11)

Sposobnost za igru smatramo urođenom osobinom karakterističnom za ljude ali i za životinje. Djeca se počinju igrati prstima u prvim mjesecima života, u ranom razvoju uglavnom igraju funkcionalnih igara koje podstiču razvoj grube i fine motorike. Hvatanje objekata kao što su zvečke ili lopte podstiče tjelesni razvoj djece ali i stimulira razvoj mozga i spoznajne aktivnosti. Sličan proces stimulacije svih aspekata razvoja odvija se tokom odrastanja. Iako ovdje predstavljamo igru u

funkciji pojedinih razvojnih oblasti, ipak moramo imati na umu da je utjecaj igre na razvoj uvijek višestruk, te da igru uvijek možemo vezati za podsticanje više razvojnih oblasti (Elkonjin, 1990). Podržavajući ove navode, u narednom dijelu teksta donosimo tvrdnje drugih autora koji također povezuju igru s psihološkim razvojem djece i vjeruju u holistički pristup kako u odnosu na razvoja djece tako i na vezu s efektima igre na razvoj.

Prema Tahirović (2013), odrastanjem djeca razvijaju nove sposobnosti ili lakše primjenjuju ranije razvijene, što pruža djetetu priliku da se igra kompliciranijih igara, ali i da igrom podstiče razvoj složenijih sposobnosti. Ovdje navodimo primjer kako tjelesni razvoj koji pruža mogućnost djetetu da iz sjedećeg ili stojećeg položaja ima pristup većem broju objekata, pruža mu mogućnost da više koristi grubu i finu motoriku, uspostavlja veći broj kontakata s ljudima. Više kontakata znači i veće mogućnosti razvoja emocionalnih sposobnosti i socijalnih vještina ali i veće mogućnosti za slobodnu, dobrovoljnu i ugodnu aktivnost kao što je to igra. Manipuliranje objektima kako bi se upoznali s njima, prenošenje kocki kako bi se nešto gradilo, penjanje uz stepenice ili šaranje predstavljaju funkcionalne igre koje prvenstveno podstiču razvoj grube i fine motorike kao i sposobnost balansiranja tijela, međutim, ove igre također podstiču spoznajni razvoj djece.

Simboličke igre u predškolskom periodu jesu igre koje podstiču razvoj simboličkog mišljenja kod djece. Međutim, one također podstiču razvoj vještina koordinacije motorike, zadovoljavaju dječiju potrebu za radoznalošću i pružaju mogućnost upoznavanja sebe i svijeta u okruženju. Prvi oblici igre primjenjuju se u ranom odnosu roditelj i djeteta i predstavljaju prvi oblik socijalne interakcije. Igra kao društvena aktivnost pruža mogućnost za razvoj socijalne svijesti i pozitivnih emocija koje su neophodne za razvoj ličnosti i socijalnih kompetencija. Igra pruža djetetu priliku da stupa u aktivne društvene odnose i da osmišljava svoje socijalno iskustvo. Gotovo sve igrovne aktivnosti podrazumijevaju socijalne kontakte.

Igra koja je uvijek bez prisile, s umjerenom dozom novine, vrlo je stimilirajuća aktivnost koja pomaže djetetu da ovlada govornim sposobnostima. Veće mogućnosti komunikacije pružaju djeci više mogućnosti druženja s ostalim osobama, što često podrazumijeva i povremene sukobe i rješavanje konflikata. Igra pruža djetetu mogućnost da uči kako rješavati konflikte od svojih vršnjaka, podstiče emocionalni ra-

zvoj a posebno razumijevanje i kontrolu emocija. U igri djeca upoređuju sebe s vršnjacima i tako formiraju sliku o sebi, svojim sposobnostima i vještinama koje bi željeli razvijati (Tahirović, 2016).

Prema Duran (2003), igra podstiče tjelesni, kognitivni, socioemocionalni i moralni razvoj djece kroz ostvarivanje funkcija u sljedećim oblastima: igra ima funkciju prevladavanja egocentrizma; pomaže usvajanju i razumijevanju viših emocija; stvara pretpostavke za udaljšavanje od prezentne situacije; stvara uvjete za kružno uzrokovanje govornog i kognitivnog razvoja; omogućava autonomizaciju semiotičkih sredstava i prihvatanje spolne uloge i društvenih običaja svoje mikro-sredine; simbolička igra razvija simboličke funkcije i mišljenje; ima značajno mjesto u odgojno-obrazovnom procesu. Na osnovu navedenog možemo zaključiti da autor ukazuje na različite funkcije igre koje utječu na sve aspekta razvoja djece.

Način na koji dijete misli u igri jedan je od osnovnih pokretača njegovog intelektualnog razvoja. U igri ono "prelazi sa plana konkretne misli zasnovane pomoću stvari, na plan apstraktne reprezentativne misli", zbog čega se kroz nju stječe funkcija reprezentacije (Kamenov, 2009: 45). Igra utječe na intelektualni razvoj djece, budući da se dijete u njoj uči da uopćava predmete i radnje, kao i da se koristi riječima koje se ne odnose na konkretne stvari, već na ono što te stvari predstavljaju. Samo ulaženje u igrovnu situaciju zahtijeva niz intelektualnih operacija.

Igra je jedna od metoda koja se koristi u sistemu predškolskog i osnovnoškolskog obrazovanja u mnogim obrazovnim sistemima u svijetu. Primjena metode igre u obrazovanju zasniva se na velikom broju empirijskih istraživanja koja dokazuju da djeca kroz igru mnogo lakše usvajaju nova znanja i vještine i da relaksirajuća, dobrovoljna i stimulirajuća aktivnost, kakva igra jeste, pomaže djeci da usvajaju nova saznanja na aktivan i kreativan način.

Igra je povezana s dječijim potrebama i zadovoljstvima, te ona stoga podstiče razvijanje unutrašnje – intrinzičke motivacije, koja pokreće sve sposobnosti djeteta i pruža priliku isprobavanja dječijih mogućnosti. Igra, dakle, pruža mogućnost djeci da postaju svjesniji svojih mogućnosti i da njihove uspjehe prepoznaju vršnjaci i odrasle osobe. Ova činjenica vrlo je važna u procesu razvoja slike o sebi i jačanja samopouzdanja kod djece, posebno u predškolskom i ranom školskom periodu. Igra podstiče djetetove aktivnosti, interesovanja, voljne pro-

cese, radoznalost, simboličke funkcije, motorne i perceptivne kapacitete (Tahirović, 2016).

Igre imaju ogroman značaj u moralnom razvoju djece jer njihov osnovni sadržaj predstavljaju norme ponašanja koje važe za odrasle ljude. Tako dijete kroz igru prelazi u razvijeni svijet međuljudskih odnosa, koji uvijek uključuju moralne norme. Igra na taj način predstavlja neku vrstu škole morala koju dijete aktivno pohađa. Posebnu ulogu u moralnom razvoju djece imaju igre uloga, igre s pravilima i dramske igre. One u svojoj igrovnoj interakciji uključuju odnose među ljudima koje dijete kroz igru prerađuje, usvaja i primjenjuje. Učenje pravila u igri pomaže djeci da shvate svijet koji uključuje postojanje pravila kao i potrebu da ih dijete prati i poštuje.

Igra predstavlja oblik dječijeg stvaralaštva te na taj način direktno podstiče kreativnost, maštu i stvaralačke sposobnosti. Djeca kroz igru slobodno izražavaju svoje ideje, transformiraju poznata ponašanja, kreiraju nova i stvaraju kombinacije raznih ponašanja. Stoga igra pomaže razvoju fleksibilne kombinatoričke sposobnosti i mogućnost procjene raznih vrsta ponašanja. Djeca u igri mogu izraziti originalne misli i povezati ih sa stvaralačkim sposobnostima.

Na osnovu svega navedenog vidimo da igra predstavlja vrlo bogat sadržaj koji može podstaknuti dijete u njegovom tjelesnom, kognitivnom, moralnom i socioemocionalnom razvoju. Međutim, djeca u različitim razvojnim fazama igraju različite vrste igara koje imaju zadatak da podstaknu upravo ona razvojna ostvarenja koja su karakteristična za određenu razvojnu dob. Ovdje navodimo nekoliko elaboracija u razvojnim aspektima igre.

Djeca se u ranom razvoju igraju s djecom koja su im na raspolaganju ili onom koja imaju interesantne igračke, dok prema Vandelu i Muelleru (1980), djeca već s navršene dvije godine počinju selektirati vršnjake s kojima se žele igrati na osnovu vrste igara koje preferiraju. Igra za djecu predstavlja volontersku, zajedničku i dugotrajnu aktivnost koja osigurava socijalnu interakciju.

Tokom *predškolskog perioda* djeca provode više vremena u igri i postaju prijatelji ako provode dosta vremena igrajući se zajedno. Igra ustvari stvara mogućnosti za interakciju i razvoj socijalnih vještina, pogotovo onih koje su potrebne za rješavanje konflikata. Djeca žele provesti više vremena zajedno bez supervizije odraslih osoba i počinju



vršnjake zvati prijateljima ili najboljim prijateljima. Predškolski period jeste period razvoja socioemocionalnih sposobnosti kod djece. Igra je dio tog razvoja na način da u periodu kad djeca još nemaju razvijene sposobnosti komunikacije s drugom djecom, koriste igre koje zahtijevaju manji nivo komunikacije. Kako se socijalne vještine razvijaju, tako djeca ostvaruju kompleksniju interakciju u grupi djece i imaju sposobnost da igraju igre koje zahtijevaju sposobnosti komunikacije i saradnje. Međutim, pogrešno bi bilo zaključiti da socioemocionalni razvoj djece određuje vrstu igara koju će dijete igrati. Igra, naime, podstiče razvoj dječijih, socijalnih i emocionalnih kompetencija te se ovaj proces odvija ukруг i uz stalnu međusobnu interakciju.

Kao potvrdu da tokom razvoja djeca koriste različite vrste igara, Cook (2009) navodi igre koje djeca igraju u određenim fazama kognitivnog razvoja, pri čemu koristi faze kognitivnog razvoja Jeana Piageta. Prve godine djetetova života obilježene su razvojem senzomotornih sposobnosti, usmjerenim na primjenu motornih funkcija. Ovaj period poklapa se sa senzomotornom fazom razvoja prema Piagetu i obilježen je primjenom senzomotornih igara. Već s tri mjeseca djeca počinju uzimati objekte i stavljati ih u usta kako bi se igrala ali i kako bi upoznala svijet oko sebe, ali istovremeno i razvijala finu motoriku. Djeca u periodu od šest do devet mjeseci počinju se igrati s objektima na različite načine i shvataju da se lopta baca, ali da se kašika stavlja u usta. Ovo je period kada djeca počinju uživati u proizvođenju zvukova i učenju da njihova akcija, kao što je npr. pritisak dugmeta, proizvodi reakciju kao što je muzika. Oni uživaju u spoznaji da njihove akcije imaju utjecaj na okruženje, što je važno za proces formiranja slike o sebi. Period od tri godine jeste period kad djeca počinju koristiti igre koje uključuju socijalna pravila koja mogu biti bazirana na realnim situacijama, ali mogu uključivati i vrlo visok nivo mašte. Prema Hughesu (1999), ove vrste igara, između ostalog, mogu ostvariti svrhu imitacije odraslih, ponavljanje pravila i situacija iz odnosa u porodici i okruženju, iznošenje potreba koje dijete ima, ekspresija impulsa koji su zabranjeni u životu, kada dijete u igri može biti vrlo agresivno ili igrati uloge u vezi sa seksualnosti, koju ne razumije, ili pokazivati ljubav prema nekome. Period od tri do šest godina jeste period kada djeca koriste maštu u igri i često igraju "kobajagi igre" u kojima se pretvaraju u određene osobe ili životinje, ponekad da bi se samo zabavili ali ponekad i da nam pokažu svoje

skrivenne impulse, frustracije ili nerazumijevanje ponašanja odraslih osoba.

Period *srednjeg djetinjstva* jeste period naglog razvoja djece u oblasti logičkih i fizičkih vještina. Većina djece sa sedam godina ulazi u fazu konkretnih operacija kad njihova mišljenja postaju logičnija i konkretnija. Igre koje igraju djeca u ovom period pomažu im da spoznaju svijet na realističniji način. Djeca u ovom periodu uživaju da igraju više strukturirane igre koje zahtijevaju praćenje pravila, logičko razmišljanje ili strateško planiranje. Logičke igre, kao što su videoigre u kojima dijete rješava određene situacije, postaju zabavne za djecu ali i izazovne u isto vrijeme, što podstiče njihov interes za specifične oblasti u igrama. Igre u ovom periodu uključuju također stjecanje novih i poboljšanje stečenih fizičkih vještina. Igre koje djeca biraju u ovom periodu uključuju igre s loptom, skakanje, penjanje na drvo, vožnju biciklom i tome slično. Ove su igre ponekad instrument za pozicioniranje u grupi vršnjaka kada biti najbolji u fudbalu znači biti prihvaćen u grupi vršnjaka ili biti vrlo vješt u vožnji bicikla znači impresionirati vršnjake u vještinama kojima dijete raspolaže.

*Period adolescencije* period je formalnih operacija kada mlade osobe više razvijaju hipotetičko i idealizirano mišljenje. Ovo je period blagog povratka u maštanje koje je bilo prisutno u predškolskom periodu. Mladi ljudi koriste maštu kako bi zamišljali kako bi svijet trebao izgledati i kakva bi njihova uloga bila u tom svijetu. Igre koje uključuju muziku, gledanje televizije i filmova, te videoigrice vrlo su popularne. One im pružaju mogućnost privremenog "bijega" iz realnog svijeta i istražuju interesantnije mogućnosti u životu. Mladi ljudi biraju aktivnosti koje im pružaju mogućnost da provode vrijeme zajedno s vršnjacima i u skladu s vlastitim interesovanjima (Hughes, 1999).

U prethodnom dijelu teksta razmatrali smo razvojne aspekte igre i predstavili saznanja o ulozi igre u razvoju djece. Kao što smo to naglasili u uvodnom dijelu, kontekst u kojem djeca odrastaju značajno je promijenio način odrastanja djece. Među vrlo važnim faktorima koji određuju odrastanje djece jesu nagli razvoj i prisustvo modernih medija koji imaju utjecaj na psihološki razvoj djece i mladih. Vrlo široka lepeza savremenih medija kao što su kompjuter, internet, virtualne igre, mobiteli te razne elektronske mreže predstavljaju u značajnoj mjeri zamjenu za igre i igranje s vršnjacima.

Djeca koriste kompjuter, koji predstavlja *modernu igračku*, kako bi igrali individualne i grupne igrice i na taj način aktivno participirali u virtualnom svijetu kreiranom određenom igrom. Više sati provedenih u virtualnoj igri za dijete znači potpuno isključivanje iz realnog svijeta i odlazak u “svijet likova”, koji vrlo često ubijaju ili rade nadnaravne aktivnosti. S obzirom na djetetovu prirodnu radoznalost i sposobnost maštanja, virtualni svijet može ostavljati utisak stvarnog svijeta u kojem se dešavanja doživljavaju na emotivnom i kognitivnom nivou vrlo intenzivno, kao što je to moguće u realnom svijetu (Tahirović, 2016). Prema Beu i Boydu (2010), broj djece koja koriste kompjuter kod kuće značajno se povećao u posljednjih deset godina. Djeca uglavnom koriste kompjuter i internet kako bi završavala školske zadatke, kako bi igrala igrice ili bila dio elektronskih mreža. Kompjuteri su postali dio okruženja u kojem djeca odrastaju te ga oni stoga koriste na isti način na koji se ponašaju prema drugim stvarima u svom okruženju. Istraživanja koja su uključila opservaciju korištenja kompjutera u školi (Foehn, 2006) pokazala su da učenici kada rade školske zadatke na kompjuteru, uglavnom uporedo s tim igraju igrice ili slušaju muziku. Mnogo djece, osim toga, također se dopisuje s prijateljima na društvenim mrežama istovremeno. Dakle, djeca uporedo rade tri do četiri vrste različitih aktivnosti za vrijeme pisanja školskih zadataka. Imajući na umu da se tokom djetinjstva maturacija mozga odvija vrlo intenzivno i da je, prema istraživanjima neuropsihologa, određeni dio kore velikog mozga specijaliziran za izvršavanje više zadataka istovremeno, mogli bismo zaključiti da je ovakvo ponašanje stimulativno za psihološki razvoj djece. Ipak, prema istraživanjima Lawa, Logiea i Pearsona, (2006) ovakav način procesuiranja informacija ne pokazuje se kao efikasan način obrade razumljivih informacija. Prema Beu i Boydu (2010), istraživanja su pokazala da realizacija više zadataka u isto vrijeme povećava šanse za razvoj rizičnih ponašanja kod djece i ovakva praksa povezana je s povećanjem nivoa anksioznosti kod djece. Prema Berku (2009), već trogodišnje dijete ima sposobnost koristiti miš i tastaturu kompjutera. Neosporno je da ovakve aktivnosti podstiču razvoj fine motorike kod djece. Kako djeca nauče pisati i čitati, oni imaju mogućnost koristiti druge kompjuterske programe i tako usavršavati vještine čitanja i pisanja. Na ovaj način podstiče se kognitivni razvoj djece, a posebno u oblasti usvajanju znanja o svojstvima objekata, brojeva, logičkih i matematičkih problema.

Istraživanja (Jakson i drugi, 2006) su pokazala da kada djeca koriste kompjuter za rješavanja akademskih zadataka, to im može pomoći u postizanju boljih rezultata i lakšeg savladavanja gradiva. Koristeći virtualni svijet, djeca na očigledan način mogu razumjeti prilično komplicirane sadržaje. Određeni sadržaji koji se mogu naći na internetu podstiču razvoj mišljenja i analitičke sposobnosti i na taj način stimuliraju intelektualno sazrijevanje i razvoj kreativnih potencijala. Veliki broj djece uz pomoć kompjutera nauči strane jezike i koriste ih tokom igranja igrica ili tokom komunikacije s ljudima širom svijeta. Širok spektar ponuđenih informacija, šarenilo boja i imaginarne situacije predstavljaju stimulans razvoju dječije radoznalosti i razvijanju strategija rješavanja problema. Međutim, važno je naglasiti da prerano, nepravilno ili pretjerano korištenja kompjutera nosi mnogo mogućnosti za njihov negativan utjecaj na razvoj djece.

Negativni utjecaji mogu se odnositi na nekoliko razvojnih aspekata, koje predstavljamo u narednom dijelu teksta. Predugo sjedenje za kompjuterom smanjuje mogućnost kretanja djeteta i negativno utječe na razvoj grube motorike. U ekstremnim situacijama može doći do deformiteta kičme, poremećaja u radu mozga, dehidracije ili čak razvijanja ovisnosti o internetu i elektronskim mrežama. Djeca koja provode više sati za kompjuterom igrajući videoigrice stalno razmišljaju o igri i imaju ozbiljne probleme da zaustave igru i kad moraju da zadovolje osnovne fiziološke potrebe. Pojedini sadržaji, kao što su pornografija, ubistva i dr., koji su djeci lako dostupni na internetu, mogu zbuniti ili uplašiti dijete, pogotovo kada nivo kognitivnog razvoja djeteta ne podržava obradu takvih vrsta informacija. Stil govora i rječnik koji se koristi na mrežama uglavnom je pogrđan, sadrži veliki broj psovki, potpuno je emocionalno nesenzitivan te tako podstiče agresivnost u komunikaciji (Tahirović, 2016).

Sadržaji nasilja i agresivnosti čine djecu manje osjetljivim na nasilje, učeći ih nasilnom ponašanju i podstičući razvoj negativnih stavova i netolerantnosti. Istraživanja Andersona (2004) pokazala su da igranje nasilnih igrica povećava agresivnost i mržnju kod djece. Prema Berku (2009), u zavisnosti od sadržaja videoigara, one mogu podsticati nekooperativnost i antisocijalna ponašanja kod djece. Videoigrice često motiviraju djecu na agresivna ponašanja na način da je igra uspostavljena tako da više agresivnih ponašanja direktno doprinosi ostvarivanju boljih rezultata u igrici. Postoji također rizik da djeca koja dugo i

često igraju igrice izgube granicu između realnog života i virtualnog svijeta dječijih igrica. Svaki izazov u realnom životu kod djeteta izaziva osjećaj straha, što dugoročno utječe na povećanje nivoa anksioznosti. Anksiozna osjećanja najčešće se iskazuju kroz specifične fobije i generalnu zabrinutost za sve što se dešava u djetetovom okruženju.

Više vremena provedeno na kompjuteru smanjuje mogućnost direktne komunikacije s drugom djecom i tako smanjuje šanse za razvoj socijalnih vještina, a često čak dovodi do potpunog socijalno otuđivanja. Novi način komunikacije preko internetskih mreža zadovoljava potrebu djeteta da komunicira s drugim i da osjeti pripadnost grupama vršnjaka, ali ne podstiče razvoj vještina direktne komunikacije i rješavanja socijalnih problema. Istraživanja Whitlocka i drugih pokazala su da djeca koja pate od socijalne anksioznosti, depresije i bulimije ili anoreksije lakše stupaju u kontakt s vršnjacima putem virtualnih društvenih mreža, što im pruža osjećaj pripadnosti socijalnom miljeu. Međutim, ova kva komunikacija predstavlja i opasnost, jer neoprezna komunikacija s nepoznatim ljudima predstavlja ogroman rizik za seksualno zlostavljanje, emocionano nasilje i etničku diskriminaciju (Whitlock, Powers, Eckenrode, 2006). Odsustvo direktne komunikacije ne pruža mogućnost djetetu da razvija adekvatne moralne principe, odnosno čak i više potiče njihov razvoj u pogrešnom smjeru, jer je mnogo lakše slagati, nepravilno optužiti, odnosno ponašati se suprotno moralnim uvjerenjima ako nemamo direktnu, tj. tzv. "licem u lice" komunikaciju.

Način uspostavljanja prijateljstva u školi također je pod utjecajem društvenih promjena, novih tehnologija i polarizacije socioekonomskih odnosa. Prema Feldmanu (2006), popularnost djece ostvaruje se pod utjecajem nekoliko faktora: status, odnosno pozicija i uloga koju dijete ima prema mišljenju vršnjaka (1), socijalne kompetencije, koje uključuju socijalne vještine koje pojedinac primjenjuje u socijalnom okruženju (2) te način rješavanja socijalnih problema, odnosno način na koji dijete koristi strategije rješavanja konflikta na obostrano zadovoljstvo svih članova grupe (3). Ako se podsjetimo na ranije elaborirane promjene u odrastanju novih generacija djece koja sve manje vremena provode u direktnom druženju a sve više u individualnim igrama na elektronskim medijima ili u grupnim komunikacijama na elektronskim mrežama što ne uključuju direktan kontakt, onda je očekivati da upravo ranije navedena razvojna ostvarenja niti se dovoljno razvijaju niti se primjenjuju u svakodnevnom životu. Simboli društve-

nog statusa predstavljaju najnoviji i najskuplji telefon ili tablet, upravo ovi simboli određuje popularnost djeteta u razredu. Teme o kojima djeca razgovaraju odnose se uglavnom na vrste elektronskih igara koje igraju i na moderne tehnologije koje koriste pa je popularnije dijete koje ima razvijene kompetencije u ovoj oblasti. Način rješavanja konflikata uključuje više agresivne komunikacije i manje empatije pa popularniji postaju oni koji primjenjuju instrumentalnu agresivnost u komunikaciji. Djeca koja ne mogu pratiti ove trendove uglavnom su isključena, usamljena i ponekad čak i žrtve nasilja.

Nepravilno korištenje interneta može ugroziti sigurnost djece i učiniti ih žrtvama nasilja ili nekog od oblika zloupotrebe djece. *Ciber bullying* oblik je vršnjačkog nasilja u virtualnom svijetu. Specifičnost ovog nasilja jeste što za razliku od običnog, koji se dešava u školi ili na ulici, žrtva može doživjeti neprijatnosti i u svojoj kući i da to nasilje traje 24 sata svih sedam dana u nedjelji. Nasilnik, skrivajući se iza anonimnosti koju pruža internet, često je nepoznat i teško je otkriti njegov identitet. Putem socijalnih mreža upućuju se vrlo pogrdne riječi žrtvama nasilja, prijeti im se, isključuju se iz kontakta s drugima, podstiču se drugi na upotrebu govora mržnje i nasilja, ismijavaju se njihove slabosti ili se na portale postavljaju ponižavajuće i intimne fotografije ili se žrtva iskorištava u seksualnoj konotaciji.

Bez obzira na činjenicu da je lista navedenih mogućih negativnih utjecaja korištenja kompjutera duga, važno je naglasiti da pravilno korištenje kompjutera, kao moderne igračke, može podsticati razvoj djece. Kad odlučujemo o tome šta je pravilan način korištenja kompjutera, važno je prije svega imati na umu dob djece kako bismo odredili najadekvatnije vrijeme i sadržaje kojima dijete može imati pristup. U predškolskom periodu bitno je uspostaviti adekvatne načine kontrole korištenja kompjutera i istovremeno raditi na jačanju svijesti djeteta o samozaštiti te podučavanju djeteta o prednostima ali i mogućim opasnostima neadekvatnog korištenja kompjutera i interneta. Na taj bi način kompjuter kao moderna igračka mogao ostvariti bar u jednom dijelu podsticajnu razvojnu funkciju koju igračke i dječija igra, dokazano, imaju na razvoj djece.

## Zaključak

Razvojna psihologija bavi se objašnjavanjem važnosti dječije igre u odrastanju djece i eksplicitno tvrdi da je igra najprirodniji oblik dječije aktivnosti, da je spontana, dobrovoljna aktivnost koja podstiče tjelesni, kognitivni i socioemocionalni razvoj djeteta. Igra podstiče radoznalost, potrebu za komunikacijom i saradnjom. Dijete kroz igru stječe nova saznanja o sebi, ljudima kao i svijetu oko sebe. Kroz igru dijete se oslobađa napetosti, smanjuje frustracije, uči se rješavanju konflikata i spoznaje svijet odraslih. U igri nema prisile, to je slobodna i spontana aktivnost u kojoj se dijete osjeća slobodno i otvoreno, u kojoj dijete može pratiti zamišljeni tok igre te svoje želje i emocije.

Tokom historije čovječanstva igra se pokazala kao osnovna aktivnost djece ali i odraslih osoba. Promjena u odrastanju djece te promjene u vrsti i načinu igranja novih generacija stavila je nove izazove u istraživanju kako u razvojnoj psihologiji tako i u drugim naučnim oblastima. Važno je istražiti, objasniti i dokazati koji su to stvarni pozitivni i negativni utjecaji novog načina odrastanja na psihološki razvoj djece i mladih. Koliko je važno dalje istraživati ovu oblast, govore nalaze sljedećeg istraživanja. Prema Grayu (2013), u posljednjih 50 do 70 godina broj djece s anksioznim i depresivnim poremećajima značajno se povećava. Po njegovom mišljenju, ove promjene nisu uzrokovane promjenama u definiranju kriterija u klasifikacijama psiholoških poremećaja, niti u pogoršanju socioekonomske situacije, prisutnim ratovima i sl. Autor vjeruje da je ovo povećanje prisustva anksioznih i depresivnih poremećaja među mladima više vezano za način na koji mladi ljudi vide svijet nego za ono što svijet i okruženje zapravo jeste. Ova se pojava objašnjava činjenicom da je evidentno da posljednjih decenija djeca sve manje provode vremena u slobodnoj igri, sve manje sami osmišljavaju svoje slobodno vrijeme, što je u suprotnosti s historijskom i naučno dokazanom ulogom igre u odrastanju djece. Djeca tako propuštaju da kroz igru nauče kako rješavati vlastite probleme koji su u skladu s njihovom dobi, kako preuzeti kontrolu nad svojim životom, razvijaju vlastite interese i postaju kompetentni u ostvarivanju ličnih interesa. Odvajajući djecu od igre a preuzimajući organizaciju slobodnog vremena i usmjeravajući djecu prema onome što odrasli vjeruju da je za djecu bolje, djeci se uskraćuje mogućnost da nauče kako kontrolirati sebe i svoj život. Po svojoj definiciji, igra

je aktivnost koja se kreira i koju kontrolira igrač i koja se uglavnom motivira intrinzičnom a ne ekstrinzičnom motivacijom i ciljevima, ona ima ogromne potencijale na razvoj djece koji danas nisu iskorišteni s obzirom na promjene načina odrastanja djece. Moderni način odrastanja uskraćuje djeci uživanje u slobodnim aktivnostima, smanjuje osjećaj kontrole, ne razvija interesovanja i kreativnost te samim tim povećava rizik za razvoj anksioznosti, depresije i drugih psiholoških smetnji (Gray, 2013).

Sve je veći broj roditelja koji svoju djecu u školskom ili čak u predškolskom periodu opisuju kao nesretnu, nezadovoljnu djecu, bez interesovanja i zadovoljstva, bez inicijative i osjećaja sreće iako žive u vrlo dobrim ekonomskim uvjetima, iako putuju i mogu koristiti najnovija tehnološka dostignuća. Ova su djeca često dobri učenici, vrlo su poslušni i ne prave probleme ni roditeljima ni u školi, ali ne posjeduju energiju i sreću koju nosi djetinjstvo. Navedeno predstavlja ozbiljne signale koji nas upozoravaju da ako djeci uskratimo zadovoljavanja prirodne potrebe da se igraju, da imaju osjećaj da raspolažu bar dijelom svog vremena, da sami razvijaju životne vještine u igri u saradnji s vršnjacima, da sami otkrivaju sebe i svijet oko sebe, da uče na greškama i razmišljaju kako da izbjegnju iste greške, mi im zapravo uskraćujemo da žive život s malim ili velikim izazovima koji su karakteristični za njihovu dob.

Načini odrastanja i potrebe da se odrasta uz igru, zadovoljstvo u okruženju porodice koja pruža sigurnost i ljubav i dalje su osnovne potrebe svakog djeteta i predstavljaju preduvjet za zdrav rast i razvoj. Ove potrebe nisu se promijenile bez obzira na nove tehnologije i kulturnu i društvenu materijalizaciju. Djeca koja osjete koherentnost porodice, koja odrastaju u atmosferi poštovanja i emocionalne podrške, djeca koja razviju svoj identitet s roditeljima koji ih podržavaju u razvoju ličnih i akademskih kompetencija jesu djeca koja postižu psihološku i emocionalnu stabilnost. Ovi faktori razvoja nisu se značajno promijenili u odnosu na prethodnih nekoliko desetljeća i vjerovatno se neće mijenjati u narednom periodu. Dakle, ono što je ključno za razvoj djece, bilo je ključno i u prošlosti, danas je, i bit će jednako bitno ubuduće. Ljubav, podrška, sigurnost porodice, podrška u ostvarivanju obrazovnih ciljeva, razvoj samopouzdanja, socijalizacija jesu faktori razvoja djece koji se ne mijenjaju tako brzo kao globalne društvene promjene. Međutim, globalne promjene utječu na



način kako je organiziran život u porodici i kako roditelji vide svoje životne ciljeve te kako se njihova djeca uklapaju u te ciljeve.

Kako bismo izbjegli ili umanjili moguće negativne utjecaje naglih i nekontroliranih promjena konteksta na razvoj djece, razumijevanje važnosti porodice i roditelja te jačanje porodičnog mikrokruženja može biti značajan faktor zaštite djece. Razumijevanje da je igra dio odrastanja i da djeca koja se igraju imaju veće šanse da se razviju u psihološki stabilne osobe, trebalo bi biti dio odgovornog roditeljstva. Igra nije gubljenje vremena, to je investicija u akademski i životni uspjeh.

Svjesnost o specifičnostima odrastanja novih generacija, što često podrazumijeva provođenje više vremena u virtualnom svijetu a manje vremena u igri u realnom svijetu, ne bi trebalo obeshrabriti profesionalce i roditelje da podstiču djecu na igranje s vršnjacima na otvorenom prostoru i u spontanoj i kreativnoj aktivnosti, koja je osnovno obilježje igre.

## Literatura

- Anderson, C., Funk, J. B. i Griffiths, M. D. (2004). Contemporary Issues in Adolescence Video Game Playing: Brief Overview and Introduction to the Special Issue. *Journal of Adolescence*, 27, 1–3.
- Axline, V. (1950). Entering the child's world via play experiences. *Progressive Education*, 27, 68–75.
- Baron, R. A. i Kalsher, M. J. (2008). *Psychology: From Science to Practice*. Boston: Pearson.
- Bee, H. i Boyd, D. (2010). *The Developing Child*. Boston: Pearson Education.
- Belsky, J. et al. (1984). *The Child in the Family*, MA: Adison-Wesley.
- Berk, L. E. (2009). *Child Development*. Pearson.
- Bruner, J. S. (1976). *Play Its Role in Development and Evaluation*. New York: Penguin Books.
- Connor, D. F. (2002). *Aggression and Antisocial Behaviour in Children and Adolescent*. New York: Guilford Press.
- Cook, J. L. i Cook, G. (2009). *Child Development, Principles and Perspectives*. Boston: Pearson.
- Davison, G. C. i Neal, J. M. (1999). *Psihologija abnormalnog doživljavanja i ponašanja*. Zagreb: Naklada Slap.
- DeHart, G., Sroufe, L. A. i Cooper, R. G. (2004). *Child Development, Its Nature and Courses*. New York: McGraw Hill.
- Duran, M. (2003). *Dijete i igra*. Jastrebsko: Naklada Slap.
- Eckerman, C. O. (1993). Initiation and toddlers achievement of coordinated actions of others. *New perspective in early communicative development*. London: Routledge.
- Eljkonjin, D. B. (1990). *Psihologija dječije igre*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Erikson, E. H. (1963). *Child and Society*. New York: Norton.
- Essau, C. A. i Conradt, J. (2004). *Agresivnost kod djece i mladih*. Zagreb: Naklada Slap.
- Feldman, S.R. (2009). *Development Across the Life Span*. Boston: Pearson.
- Foehn, U. G. (2006). *Media multitasking among American youth: Prevalence, predictors, and pairing*. Dostupno na: <http://www.kff.org/entemedial7593.cfm> [12.3.2014].
- Gray, P. (2013). *Free to Learn: Why Unleashing the Instinct to Play Will Make Our Children Happier, More Self-Reliant, and Better Students for Life*. USA: Basic Books.

- Grey, P. *The Decline of Play and Rise in Children's Mental Disorders*. Dostupno na: <https://www.psychologytoday.com/blog/freedom-learn/201001/the-decline-play-and-rise-in-childrens-mental-disorders> [15.1.2016].
- Gruden, Z. (1996). *Dječija psihoterapija*. Zagreb: Medicinska naklada. 191–204.
- How the Media Affects a Child's Development*. Dostupno na: <http://www.study-mode.com/essays/How-The-Media-Affects-a-Child%E2%80%99s-150877.html> [12.3.2015].
- Hughes, F. P. (1999). *Children, Play, and development*. Boston: Allyn & Bacon.
- Huizinga, J. (1992). *Homo ludens: O podrijetlu kulture i igre*. Zagreb: Naprijed.
- Huizinga, J. (1970). *Homo ludens*. Zagreb: Matica Hrvatska.
- Jackson i dr., (2006). *Classroom contextual effects of race on children's peer nominations*. *Child development*, 77, 1325–1337.
- Kamenov, E. (2009). *Dječja igra*. Beograd: Zavod za udžbenike.
- Law, A., Logie, R. i Pearson, D. (2006). The impact of secondary tasks on multitasking in virtual environment. *Acta Psychologica*, 121, 27–44.
- Lewis, M. (Ed.) (2002). *Child and Adolescent Psychiatry*. Baltimore: Williams & Wilkins. 145–161.
- Mash, E. J. i Wolf, D. A. (2010). *Abnormal Child Psychology*. Canada: Wadsworth Cengage Learning.
- Mash, E. J. i Hunsley, J. (2007). *Assessment of child and family disturbance: A developmental –systems approach*. New York: Guilford Press.
- Morton, C. (2008). *Tehnike u dječjoj terapiji*. Psihodinmske strategije. Zagreb: Alinaja.
- Ross, V., Haith, M. M. i Miller, S. A. (2005). *Dječija psihologija*. Zagreb: Naklada Slap.
- Shaffer, D. R. (1996). *Developmental Psychology, Childhood and adolescence*. CA:Brooks / Cole publishing Co.
- Sutton-Smith, B. (1979). *Play and Learning*. New York: University of Pennsylvania, Gardener press.
- Tahirović, S., Jusic, M (2016) *Earliest Memories, Positive Emotional Memories of Warmth and Safeness, and Attachment Style in Adolescent*, Epiphany Vol. 7 No1.
- Tahirović, S. (2016). *Psihologija dječije igre*. Sarajevo: Dobra knjiga.
- Tahirović, S. (2015). *Teacher's Perception of Aggressive Behavior in Children: Case of Bosnia and Herzegovina*. Sarajevo: Epiphany. Vol. 8 No1 149–165.
- Tahirović, S. (2014). *Interakcija u porodici i razvoj agresivnih ponašanja djece u Bosni i Hercegovini - Analiza studije slučaja*. Tuzla: Univerzitet u Tuzli.
- Tahirović, S. (2013). *Psihološki razvoj djece i mladih*. Sarajevo: IUS.
- Vandell, D. L., i Mueller, E. C. (1980). *Peer Play and Friendship during the first two years. Friendship and social relationship in children*. New York: Wiley. 181–208
- Wenar, C. (2003). *Razvojna psihopatologija i psihijatrija, od dojenačke dobi do adolescencije*. Zagreb: Naklada Slap.

Wilmshurst, L. (2009). *Abnormal child psychology: a developmental perspective*. New York: Taylor & Francis Group.

Whitlock, J., Powers L. i Eckenrode, J. (2006). *The virtual cutting edge: The internet and adolescence self-injure*. *Developmental psychology*. 42, 407–417.

## Senija Tahirovic

### THE POWER OF PLAY FOR PROMOTING THE PSYCHOLOGICAL DEVELOPMENT OF CHILDREN AND ADOLESCENTS

#### Abstract

*Play is not only an enjoyable activity with which a child fills his/her free time, but it presents a very important factor in promoting the psychological development of children. Playing, children learn about the world in which they live as well as about their own position in it. Play encourages the physical, cognitive, socio-emotional and moral development of children.*

*Relying on the research results we want to point to the changes in the way children grow up, which, inter alia, contribute to the apparent reduction of time children spend involved in play like in a free, spontaneous, creative activity together with their peers due to the time they spend at a computer in an individual activity being led by the modern media. Our objective is to raise parents' and professionals' awareness about the importance of play in promoting the psychosocial development of children and about the possible risks to the psychological development of children if play keeps being disregarded.*

*Play should be an important part of growing up since through it children are more likely to grow up into psychologically stable persons and valuable society members. Play is not a waste of time, but a long-term investment in children's academic and life success.*

**Keywords:** play, child, growing up, psychological development, modern media

## قدرة الألعاب على تحفيز النمو النفسي للأطفال

أ.د. سنية طاهروفيتش

### ملخص

اللعب لا يقتصر فقط على كونه نشاطاً ممتعاً يملأ الطفل به وقت فراغه ، بل هو عامل مهم جداً في تحفيز النمو النفسي للأطفال . من خلال اللعب يتعرف الطفل الى العالم الذي يعيش فيه فضلاً عن مكائته في هذا العالم . يحفز اللعب على النمو البدني والمعرفي والاجتماعي والعاطفي والأخلاقي للأطفال .

باستخدام نتائج البحث نرغب بالاشارة الى التغيرات في طريقة تنشئة الأطفال والتي من بين أمور أخرى تساهم في الحد من الوقت الذي يقضيه الأطفال في اللعب كنشاط عفوي ابداعي حر مع أقرانهم لصالح الوقت الذي يقضيه مع الكمبيوتر في نشاط فردي موجه من قبل وسائل الاعلام الحديثة . نريد أن نرفع درجة الوعي لدى الآباء والأمهات والمتخصصين حول اهمية اللعب في تحفيز النمو النفسي للأطفال والمخاطر المحتملة على النمو النفسي اذا استمروا في تجاهل أهمية اللعب .

يجب أن يكون اللعب جزءاً هاماً من النمو ، لأن الأطفال الذين يلعبون هم أكثر قابلية لينشأوا كأشخاص مستقرين من الناحية النفسية وأعضاء نشطين في المجتمع . اللعب ليس مضيعة للوقت ، ولكنه استثمار طويل الأجل في النجاح الأكاديمي ونجاح الطفل في الحياة .

**الكلمات المفتاحية :** اللعب ، الطفل ، النشأة ، النمو النفسي ، وسائل الاعلام الحديثة