

Dani medijske pismenosti:
„U ravnoteži – online i offline”

Stručni skup:

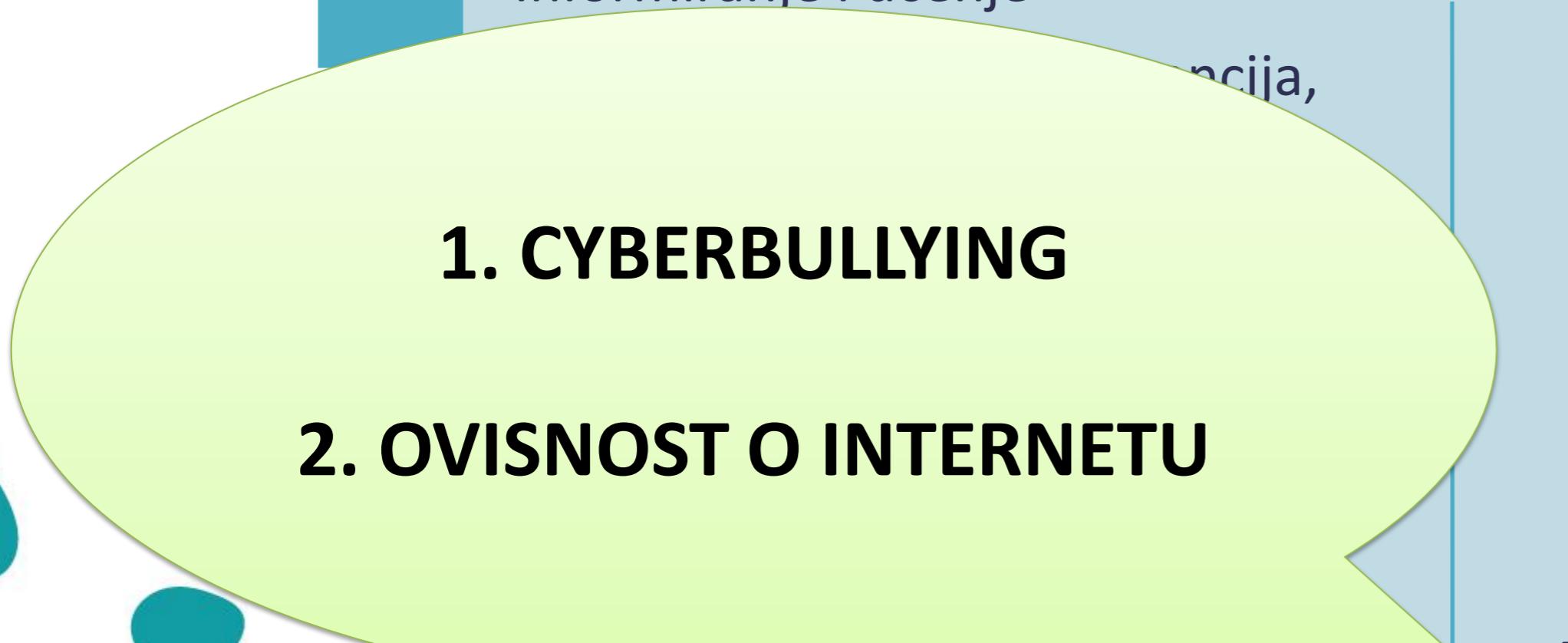
„Kako podržati mentalno zdravlje učenika u virtualnom i medijskom okruženju”

MLADI - IZMEĐU RIZIKA I ZAŠTITE U VIRTUALNOM MEDIJSKOM OKRUŽENJU

Dr. sc. Sabina Mandić

Odsjek za poremećaje u ponašanju
Edukacijsko-rehabilitacijski fakultet
Sveučilište u Zagrebu

28. travnja 2023.



„akcije... u društvenim mrežama“

Zabava i opuštanje

Organizacija putovanja

Informiranje i učenje

Prezentacija,

1. CYBERBULLYING

2. OVISNOST O INTERNETU

Lažni profili i zlouporaba osobnih podataka

Anonimnost, računalne prevare

Rizična ponašanja

Dezinformacije i lažne vijesti

Stereotipni prikazi, promocija nerealnih standarda ljepote

Seksualizacija djece i mladih

Prikriveno oglašavanje, poticanje na konzumerizam

Elektroničko nasilje i zlostavljanje

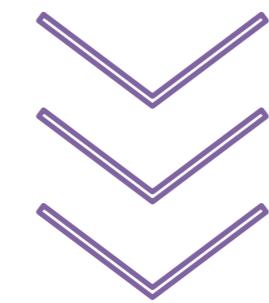
Ovisnost o Internetu

CYBERBULLYING

(vršnjačko elektroničko nasilje)

CYBERBULLYING

“
**Namjerna i ponavljana povreda
druge osobe nanesena
korištenjem Interneta i/ili
kompjutera, mobitela ili drugog
elektroničkog uređaja.**
”



Znamo li prepoznati oblike NEPRIHVATLJIVOГ ponašanja?

CATFISHING

TROLLING

FRAPING

BOMBING

FLAMING

HAPPY SLAPPING

STALKING

SEXTORTION

„REVENGE
PORN”

SEXTING i NEŽELJENO
PROSLJEĐIVANJE SEKSTOVA

CYBERGROOMING

- ✓ **zastršivanje**, slanje **uznemirujućih i/ili prijetećih poruka**
- ✓ **omalovažavanje, vrijeđanje, izrugivanje**, objavljivanje ponižavajućih komentara o nekome na društvenim mrežama, forumima, platformama
- ✓ **objavljivanje i dijeljenje (intimnih) fotografija i/ili videozapisa** putem društvenih mreža i aplikacija, snimljenih sa ili bez dozvole žrtve
- ✓ širenje **glasina**, istinitih i/ili lažnih informacija o drugoj osobi te **ugrožavanje njezina ugleda** (ali i članova obitelji i prijatelja)
- ✓ širenje **povjerljivih informacija** namijenjenih samo primatelju
- ✓ **ignoriranje i/ili nepoštivanje** nekog člana unutar postojeće grupe, **blokiranje, izoliranje i socijalno isključivanje**
- ✓ širenje **virusa** na drugi uređaj, itd.

Koje su specifičnosti cyberbullyinga?

- neograničena publika
- anonimnost počinitelja
- velika izloženost (vrijeme, mjesto) žrtve
- (ne)vidljivost posljedica
- lako brisanje dokaza
- nepostojanje „sigurnog“ mesta

0 94



Što nam govore podaci?

Ciboci i sur., 2020.

- 7% djece u dobi od 9 do 17 godina imalo je iskustvo da se netko ponašao prema njima na povrjeđujući ili neugodan način, dok je 4,5% priznalo nasilno ponašanje prema drugima
- najčešća iskustva elektroničkog nasilja: **primanje povrjeđujućih ili neprimjerenih poruka** (61%), **isključivanje ili izostavljanje iz grupe ili aktivnosti** (33%) te **objavljivanje i prenošenje povrjeđujućih poruka** tamo gdje ih drugi mogu vidjeti

Poliklinika za zaštitu djece i mladih Grada Zagreba, 2019.

- **35%** mladih otišlo je na susret s osobom koji su upoznali putem društvenih mreža
- **42,3%** mladih **razmjenjivalo** je s drugima seksualno izazovne poruke/fotografije/video uratke
- **17%** mladih kaže da su **prosljeđivali** seksualno izazovan video ili fotografiju poznanika **bez njegova pristanka**
- **gotovo svaki peti adolescent** **sekstao je pod nagоворom ili prisilom**
- o sekstingu **ne razgovara** s nikim oko **64,3%** mladih

Što nam govore podaci?

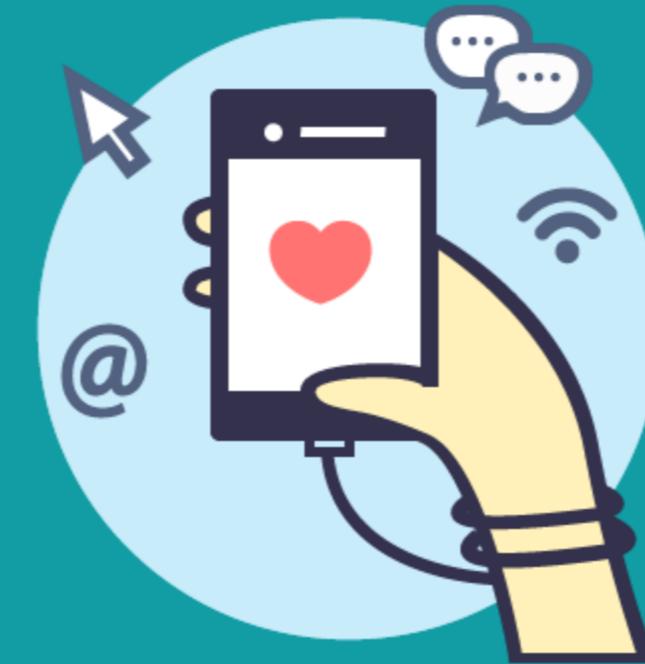
deShame, 2022

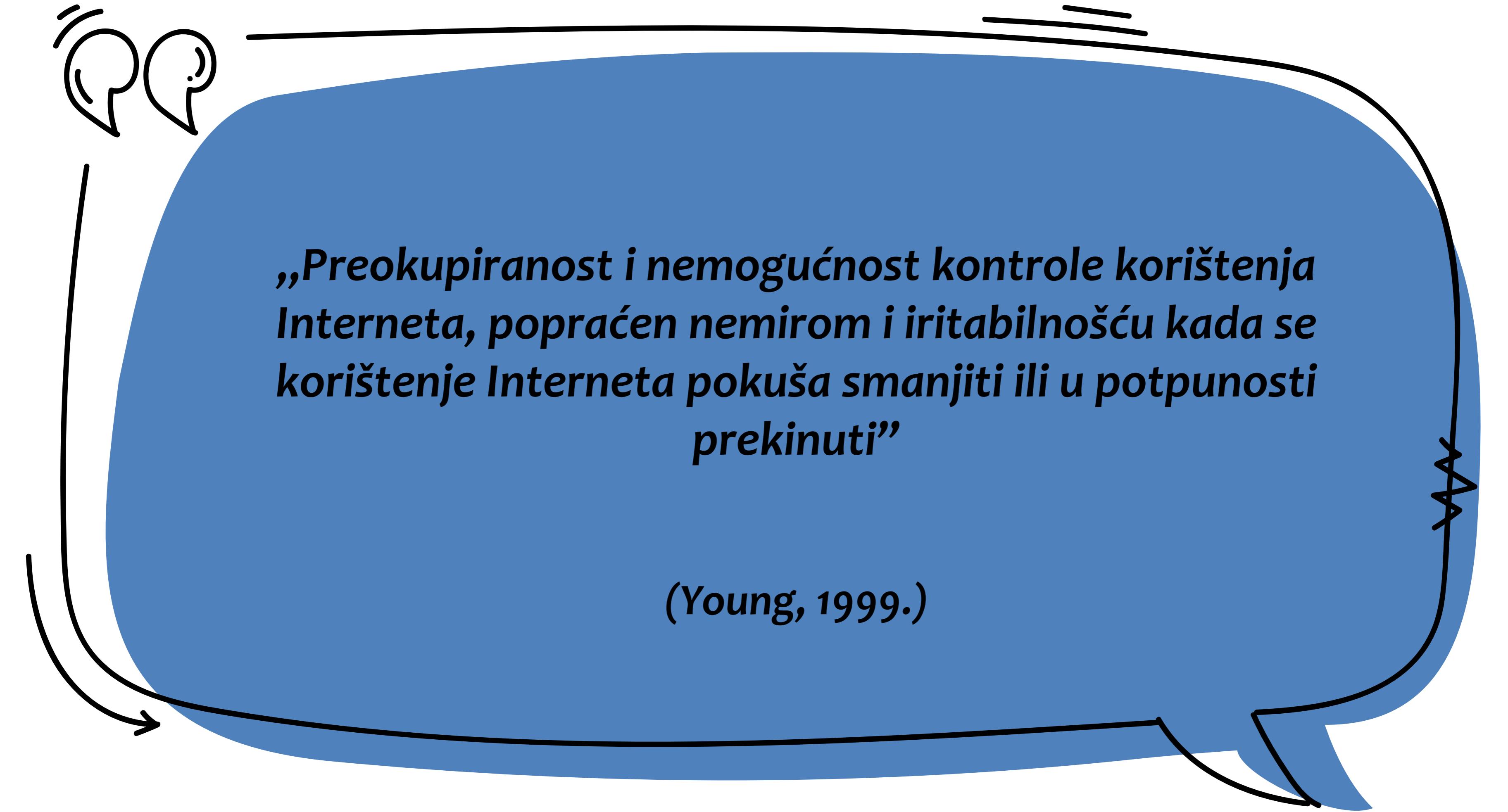
- Gotovo 40% mladih izjavljuje da je primilo sadržaje seksualne tematike od nepoznatih osoba
- **10% učenika izjavljuje da šalje VLASTITE seksualne sadržaje drugima**
- **4% izjavljuje da svoje seksualne sadržaje šalje osobama koje NE poznaju**
- Slanje vlastitih seksualnih sadržaja – najčešće „motivirano“ nagovorom (56%) ili ucjenom (22%)
- Oko 41% mladih – doživjelo barem jedno od brojnih oblika seksualnog uznemiravanja u posljednjih godinu dana

IDIZ, 2022

- **49%** učenika smatra cyberbullying **dosta velikim ili izrazitim problemom** u generaciji
- Prisutne RODNE razlike → 56,4% djevojaka zlostavljanje u ONLINE okružju smatra dosta velikim i izrazitim problemom dok to isto smatra 42,1% mladića.

OVISNOST O INTERNETU





„Preokupiranost i nemogućnost kontrole korištenja Interneta, popraćen nemirom i iritabilnošću kada se korištenje Interneta pokuša smanjiti ili u potpunosti prekinuti”

(Young, 1999.)

- ✓ Razvijamo li uopće ovisnost o društvenim mrežama?
- ✓ U podlozi problem mentalnog zdravlja?
- ✓ Intenzivnije korištenje DM vodi prema problemima mentalnog zdravlja?



OVISNOST O DRUŠTVENIM MREŽAMA

OVISNOST O INTERNETU

Mandić, 2022.

- 825 zagrebačkih srednjoškolaca:
- Vrlo rana dob prvog igranja (9.g.) te korištenja društvenih mreža (11.g.)
 - Manje od 1% - ovisnost o internetu
 - Gotovo 30% - prisutnost brojnih problema povezanih uz korištenje interneta
 - RODNE razlike → D>M
 - DOBNE razlike → mlađi>stariji
 - Razlike s obzirom na VRSTU ŠKOLE

OVISNOST O ONLINE VIDEO IGRAMA

- Razvojem tehnologije i povećanjem dostupnosti mobitela i ostalih prijenosnih uređaja s pristupom Internetu → video igre postale još dostupnije i kompleksnije
- Prevalencijski podaci → Europa=2-4% adolescenata ovisnost o video igrana

2018. – Svjetska zdravstvena organizacija (WHO) – *uvrstila „Ovisnost o video igrama“ (6C51) u najnovije izdanje Međunarodne klasifikacije bolesti (MKB-11)*

- 6C51.0 → dominantno online
- 6C51.1 → dominantno offline
- 6C51.Z → nespecificirano





KLJUČNI KRITERIJI ZA DIJAGNOSTICIRANJE (MKB-11):

GUBITAK KONTROLE NAD IGROM
(UČESTALOST, INTENZITET, KONTEKST, ITD.)

DAVANJE VEĆEG PRIORITETA IGRI U TOLIKOJ MJERI
DA ONA POTISNE DRUGA SREDIŠTA INTERESA I
SVAKODNEVNE AKTIVNOSTI POJEDINCA

NASTAVAK I INTENZIVNIJE IGRANJE UNATOČ ŠTETNIM
POSLJEDICAMA

OVISNOST O ONLINE VIDEO IGRAMA

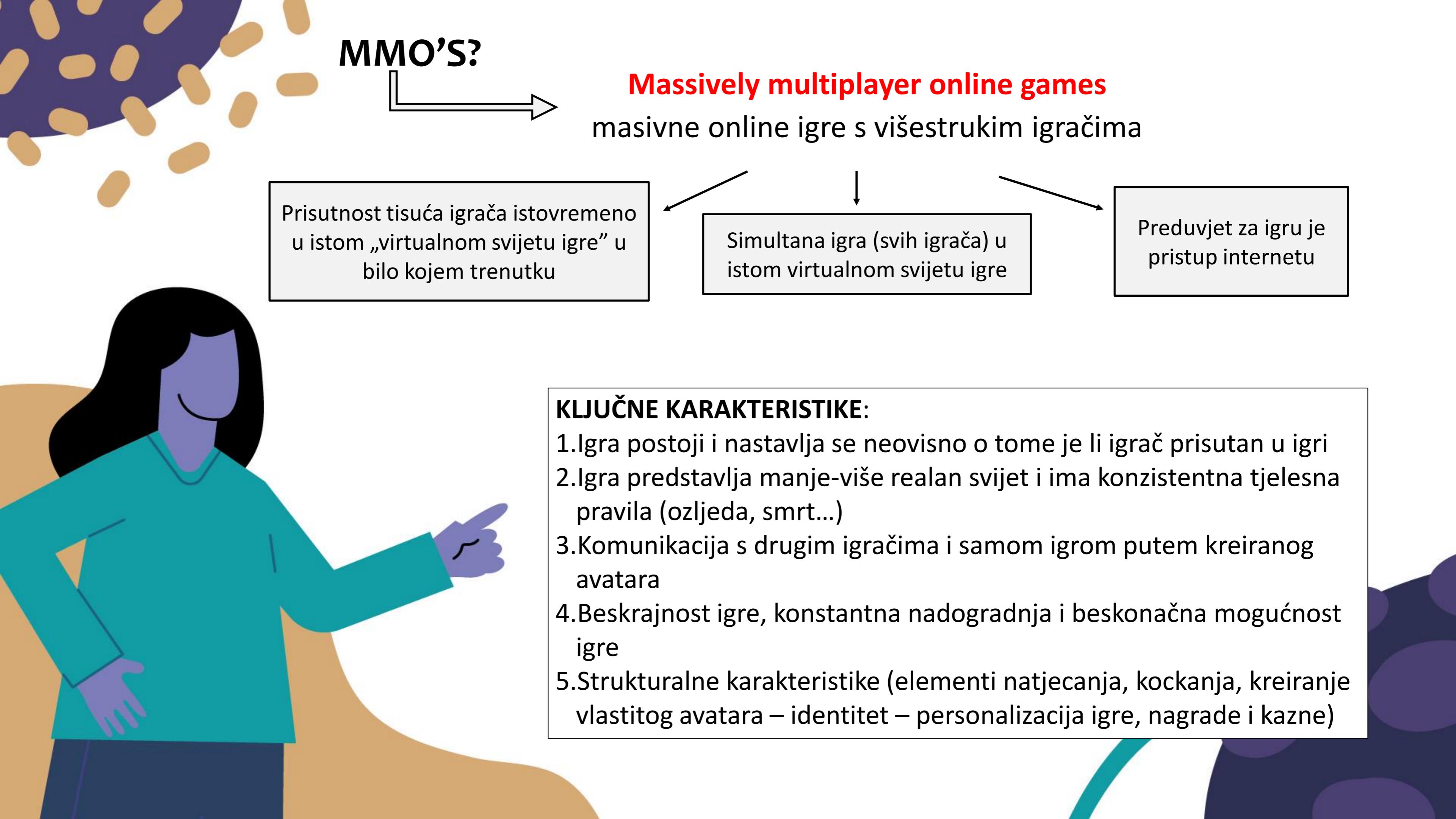
- Razvojem tehnologije i povećanjem dostupnosti mobitela i ostalih prijenosnih uređaja s pristupom Internetu → video igre postale još dostupnije i kompleksnije
- Prevalencijski podaci → Europa=2-4% adolescenata ovisnost o video igrana

2018. – Svjetska zdravstvena organizacija (WHO) – *uvrstila „Ovisnost o video igrama“ (6C51) u najnovije izdanje Međunarodne klasifikacije bolesti (MKB-11)*

- 6C51.0 → dominantno online
- 6C51.1 → dominantno offline
- 6C51.Z → nespecificirano

NAJVEĆI ADIKTIVNI POTENCIJAL → MMO'S





MMO'S?



Massively multiplayer online games

masivne online igre s višestrukim igračima

Prisutnost tisuća igrača istovremeno
u istom „virtualnom svijetu igre“ u
bilo kojem trenutku

Simultana igra (svih igrača) u
istom virtualnom svijetu igre

Preduvjet za igru je
pristup internetu

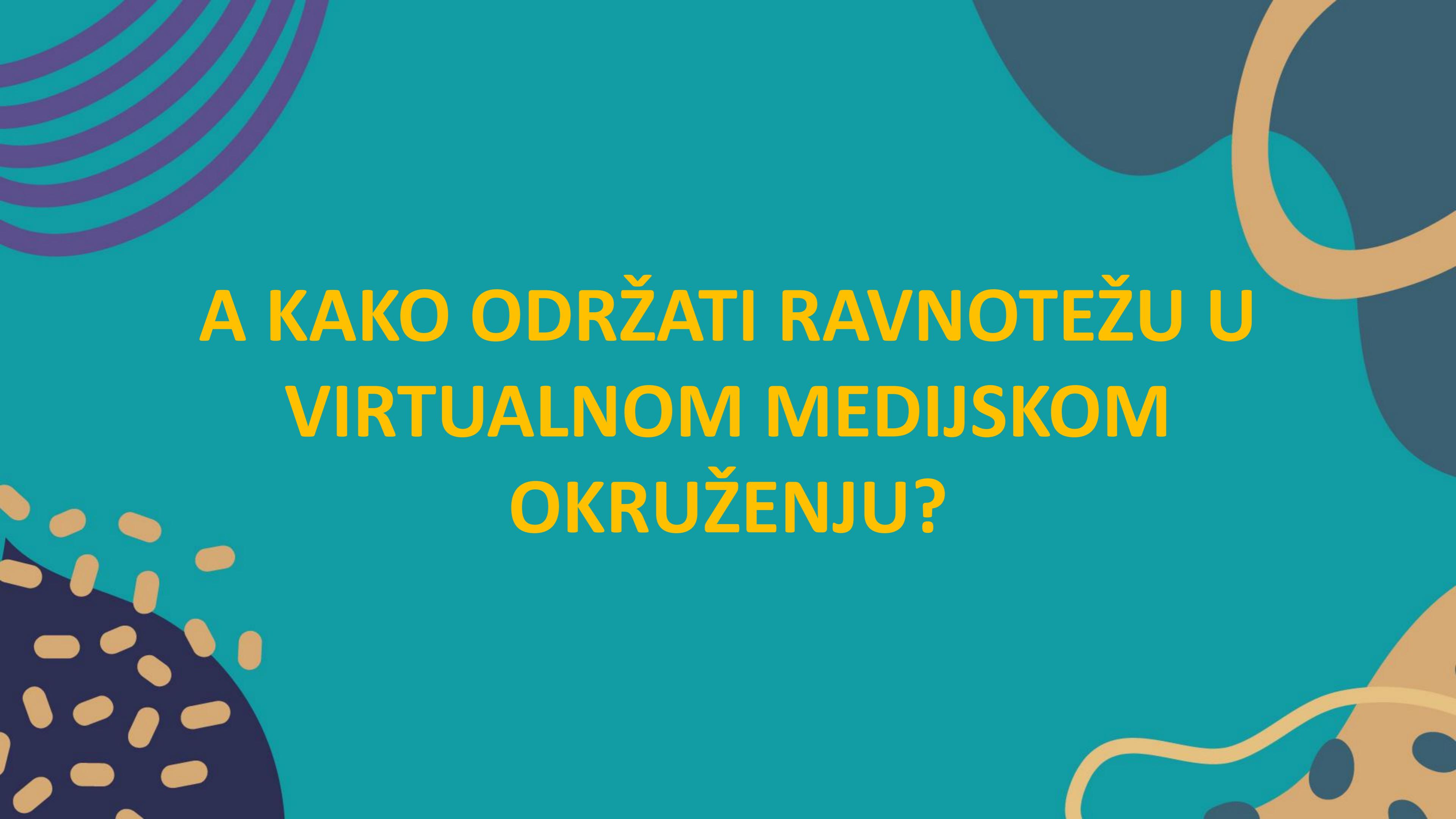
KLJUČNE KARAKTERISTIKE:

1. Igra postoji i nastavlja se neovisno o tome je li igrač prisutan u igri
2. Igra predstavlja manje-više realan svijet i ima konzistentna tjelesna pravila (ozljeda, smrt...)
3. Komunikacija s drugim igračima i samom igrom putem kreiranog avatara
4. Beskrajnost igre, konstantna nadogradnja i beskonačna mogućnost igre
5. Strukturalne karakteristike (elementi natjecanja, kockanja, kreiranje vlastitog avatara – identitet – personalizacija igre, nagrade i kazne)

POSLJEDICE?

- Narušena slika o sebi, samopoštovanje i samopouzdanje
- Psihosomatski problemi
- Narušena vizualna selektivna pažnja
- Narušeno kognitivno funkcioniranje i verbalna memorija
- Problemi sa spavanjem, održavanjem osobne higijene, iritabilnost
- Narušen školski uspjeh
- Odustajanje od hobija i interesa
- Interpersonalni konflikti
- Impluzivno ponašanje
- Emocionalni problemi
- Samoozljeđivanje, povlačenje u sebe, itd.
- Brojni drugi...





A KAKO ODRŽATI RAVNOTEŽU U
VIRTUALNOM MEDIJSKOM
OKRUŽENJU?

A KAKO ODRŽATI RAVNOTEŽU U VIRTUALNOM MEDIJSKOM OKRUŽENJU?

- ✓ OSOBNO ODGOVORNO PONAŠANJE u realnom i virtualnom okruženju
- ✓ Znanje i svjesnost o modalitetima, VRSTAMA električkog nasilja
- ✓ Svjesnost o POSLJEDICAMA električkog nasilja
- ✓ Svjesnost o rizicima i posljedicama prekomjernog korištenja interneta (DM i VI)

+ materijali prikazani u idućim predavanjima! ☺



Zahvaljujem na pozornosti!



sabina.mandic@erf.unizg.hr

PITANJA?

