

Internetska panaceja

Irena Rojnić Palavra

CSC24: Umjetna inteligencija u kibernetičkoj sigurnosti

Osijek, 10. listopada 2024.

www.menti.com
83207795



- Zavirite u svoju Digitalnu dobrobit. Koliko ste sati jučer proveli na internetu?
- U kojem emocionalnom stanju najčešće posežete za internetom?
- Što najčešće radite na društvenim mrežama?

- **internet** (engl., od inter- + *net[work]*: mrežni sustav), svjetski sustav međusobno povezanih računalnih mreža. Zahvaljujući razvoju informacijske i komunikacijske tehnologije, postao je osnova suvremene elektroničke komunikacije, a postupno dobiva i značenje vodećega komunikacijskoga medija današnjice.
- **panaceja** (lat. *panacea* < grč. *πανάκεια*, prema *Πανάκεια*: Panakeja, Asklepijeva kći i Higijejina sestra), čudotvorni lijek za sve bolesti koji se spominjao već u III. st. pr. Kr. u Grčkoj. Njegovim su se pronalaženjem bavili alkemičari. – U prenesenom značenju, rješenje za sve probleme, lijek za sve.
- www.enciklopedija.hr

JAN
2024

OVERVIEW OF INTERNET USE

ESSENTIAL INDICATORS OF INTERNET ADOPTION AND USE



INDIVIDUALS
USING THE
INTERNET



5.35
BILLION



INDIVIDUALS USING THE
INTERNET AS A PERCENTAGE
OF TOTAL POPULATION



66.2%
YOY: +0.9% (+60 BPS)



YEAR-ON-YEAR CHANGE IN
THE NUMBER OF INDIVIDUALS
USING THE INTERNET



+1.8%
+97 MILLION



PERCENTAGE OF THE
TOTAL FEMALE POPULATION
THAT USES THE INTERNET



63.5%
YOY: +4.9% (+304 BPS)



PERCENTAGE OF THE
TOTAL MALE POPULATION
THAT USES THE INTERNET



68.8%
YOY: +4.2% (+285 BPS)

AVERAGE DAILY TIME
SPENT USING THE INTERNET
BY EACH INTERNET USER



6H 40M
YOY: +0.8% (+3 MINS)



PERCENTAGE OF USERS
ACCESSING THE INTERNET
VIA MOBILE PHONES



96.5%
YOY: +4.6% (+420 BPS)



PERCENTAGE OF USERS
ACCESSING THE INTERNET
VIA LAPTOPS AND DESKTOPS



61.8%
YOY: -5.8% (-380 BPS)



PERCENTAGE OF THE
TOTAL URBAN POPULATION
THAT USES THE INTERNET



78.8%
YOY: +3.2% (+252 BPS)



PERCENTAGE OF THE
TOTAL RURAL POPULATION
THAT USES THE INTERNET



48.9%
YOY: +7.2% (+340 BPS)

SOURCES: KEPIOS ANALYSIS; ITU; GSMA INTELLIGENCE; EUROSTAT; GOOGLE'S ADVERTISING RESOURCES; CNNIC; KANTAR & IAMA; GOVERNMENT RESOURCES; UNITED NATIONS. TIME SPENT AND MOBILE SHARE DATA FROM GWI (Q3 2023). SEE [GWI.COM](https://www.gwi.com). **NOTES:** GENDER DATA ARE ONLY AVAILABLE FOR "FEMALE" AND "MALE". PERCENTAGE CHANGE FIGURES SHOW RELATIVE YEAR-ON-YEAR CHANGE. "BPS" FIGURES REPRESENT BASIS POINTS, AND SHOW ABSOLUTE YEAR-ON-YEAR CHANGE. **COMPARABILITY:** SOURCE AND BASE CHANGES. ALL FIGURES USE THE LATEST AVAILABLE DATA, BUT SOME SOURCES DO NOT PUBLISH REGULAR UPDATES, SO FIGURES MAY UNDER-REPRESENT ACTUAL USE. SEE [NOTES ON DATA](#).

Društvene mreže

- „Volim lajkove”
- „Inače bih bio posve sam”
- „Lakše mi je pričati tako nego uživo”
- „Mogu odabrati kako ću se prezentirati”
- „Imam veći osjećaj kontrole nego uživo”
- „Istresem ljutnju bez posljedica”

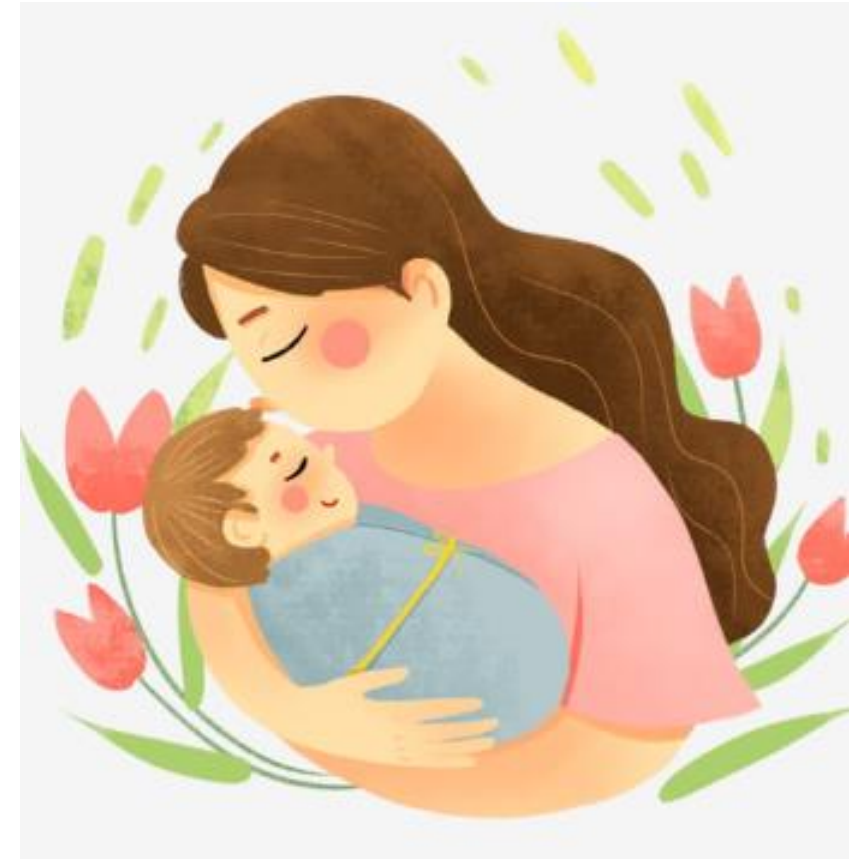
Videoigre

- „Smire me”
- „Problemi nestaju”
- „Odgađam obaveze”
- „Mogu živjeti neki drugi život”
- „Tu se osjećam sigurno”
- „Osjetim adrenalin i ugodu”



Mati sveta interneta

- Na internetu postoje izvori svih mogućih razina osjećaja... Ljudi mogu živjeti kroz internet sve moguće razine i stresa, i smirivanja, i uzbuđivanja, i drugih osjećaja... Na taj način internet postaje velika majka koja te može zagrliti, ponuditi ti sve, od najranijih utjeha do pornografije, nasilja, umirivanja, pameti, mudrosti... I kako onda ne bi bio ovisan o tome. H. Handl
- OMNIPOTENTNI, UNIVERZALNI, KONTEJNIRAJUĆI OBJEKT







**INTERNET JE VIŠE
PSIHOLOŠKI I
SOCIOLOŠKI, DOLI
TEHNOLOŠKI
FENOMEN.**

Ovisnost

- Kronična
- Recidivirajuća
- Izlječiva
- Bolest
- Mozga (srca)

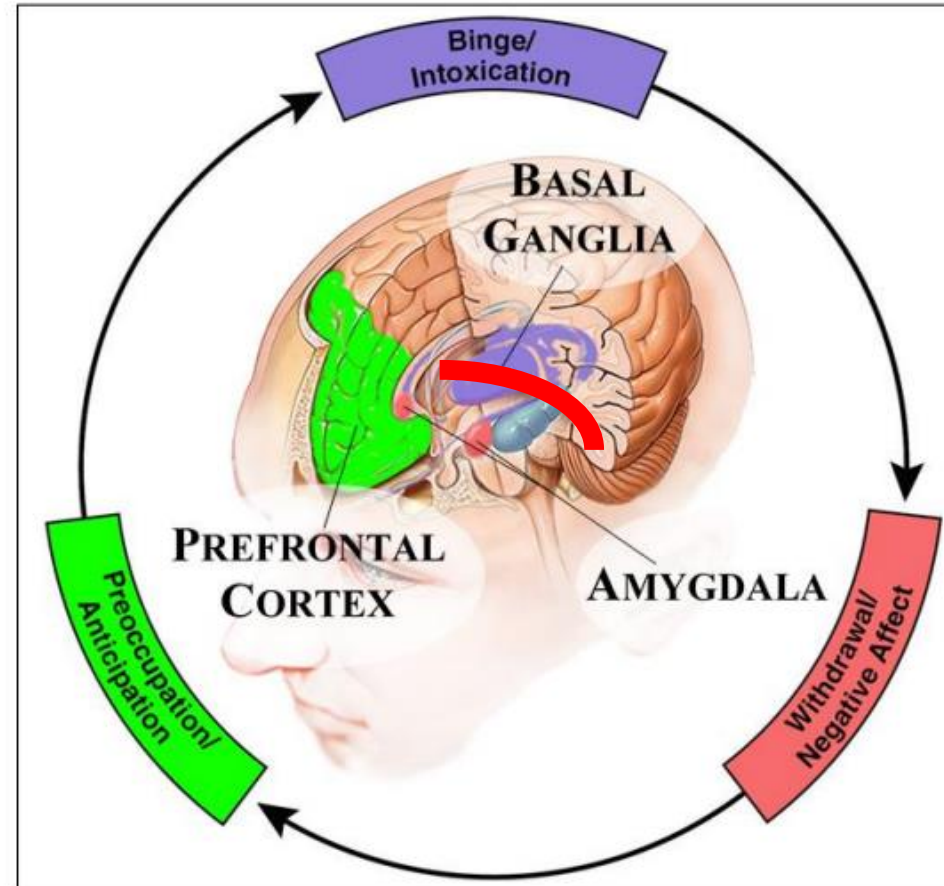
- O psihoaktivnim tvarima i ponašajne

- Svjesna i nesvjesna komponenta

- Samoliječenje



Neurobiologija





Mladi i ovisnosti

- Adolescencija kao uobičajeno vrijeme početka
- Biološka i psihološka hipomaturacija (nezrela samoregulacija)
- Veća osjetljivost na pozitivna (nagrađujuća) svojstva u odnosu na odrasle, manja otpornost
- Raniji početak i prisutnost drugih psiholoških tegoba povećavaju rizik razvoja ovisnosti



Gaming disorder

- DSM-V - Internet Gaming Disorder (appendix) 2013.
- MKB-11 - Gaming Disorder („addictive behaviours”) 2018./2019.
- Gubitak kontrole nad igranjem videoigara
- Prioritet dan igranju videoigara nad ostalim aktivnostima do razine da ono postaje važnije od drugih interesa i dnevnih obveza
- Nastavljanje ili pogoršavanje ponašanja vezanog uz igranje videoigara unatoč pojavi negativnih posljedica
- Ponašanje mora biti dovoljno ozbiljno te rezultirati oštećenjem u osobnom, obiteljskom, socijalnom, edukacijskom, radnom ili drugim vidovima funkcioniranja osobe u periodu od najmanje 12 mjeseci





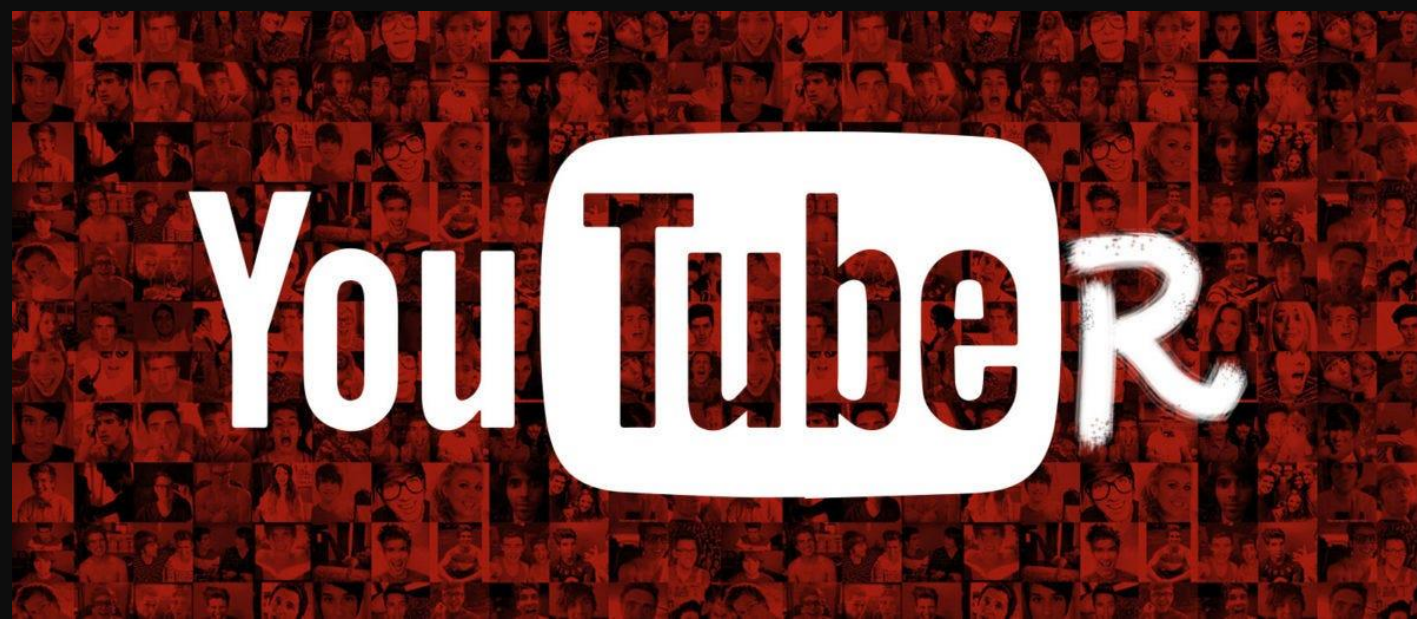
„Tipičan” pacijent

- Introvertiran
- Socijalno disfunkcionalan (nema prijatelja, nije u vezi, ne izlazi, nema hobija...)
- Niskog samopouzdanja/samopoštovanja
- Nezreo
- Iskustvo traume/emocionalnog gubitka
- Disfunkcionalnost obitelji
- Česti dodatni psihijatrijski komorbiditeti



„Netipičan” pacijent

- Mlad
 - Poznat
 - Bogat
 - ALI
 - Nesretan
 - Usamljen
 - Ovisan
-



APSTINENCIJA

ŠTETNI SADRŽAJI (VIDEOIGRE)

**KONTROLIRANA
UPORABA**

INTERNET (NUŽNI/KORISNI/KREATIVNI
SADRŽAJI)





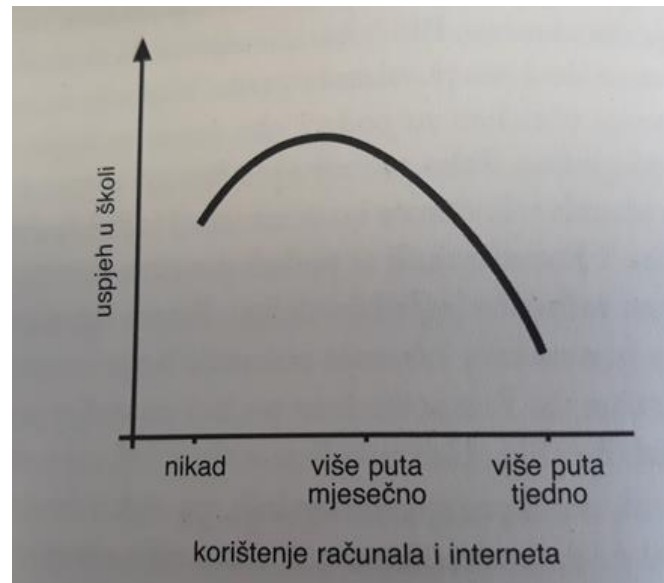
Klinika za psihijatriju Sveti Ivan



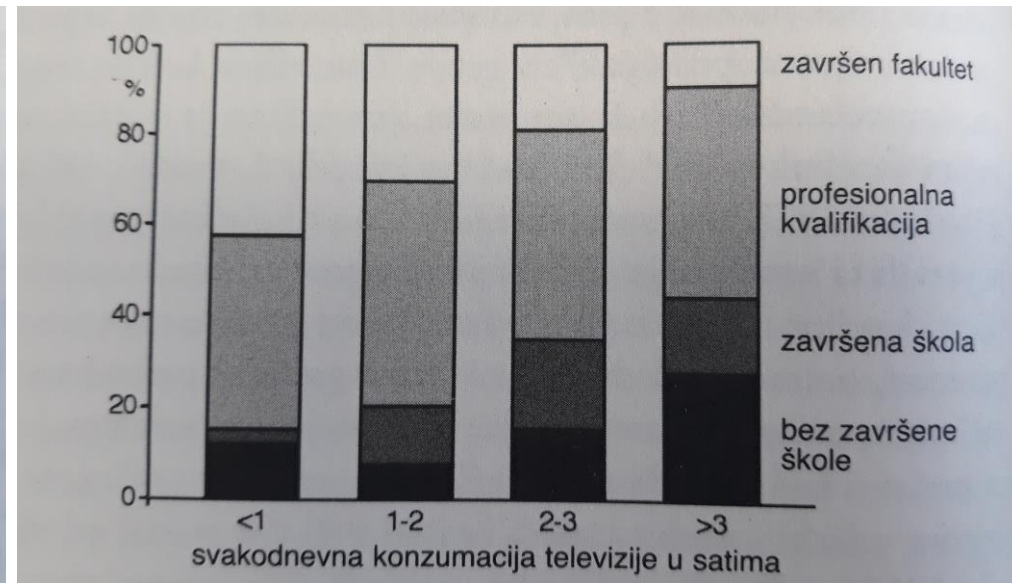


Dodatni rizici

Učenje i akademski uspjeh

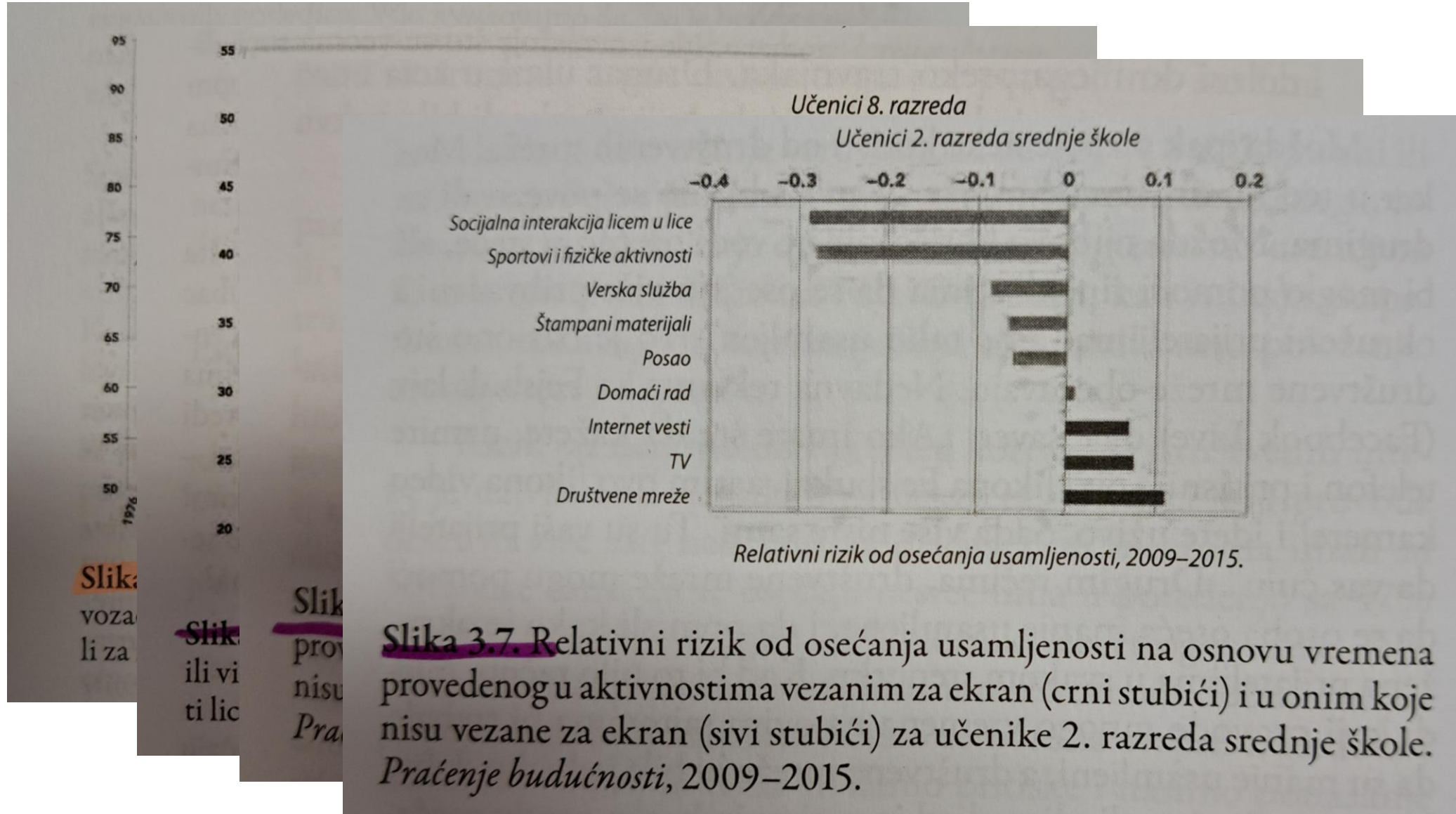


Fuchs et Wössmann, 2004.

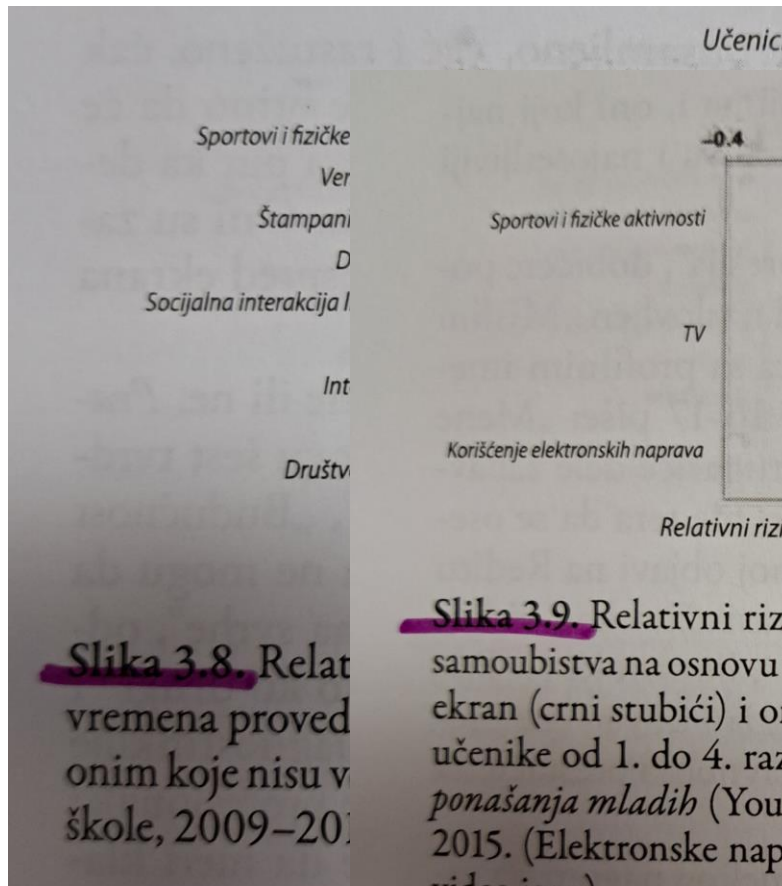


Hancox et al., 2005.

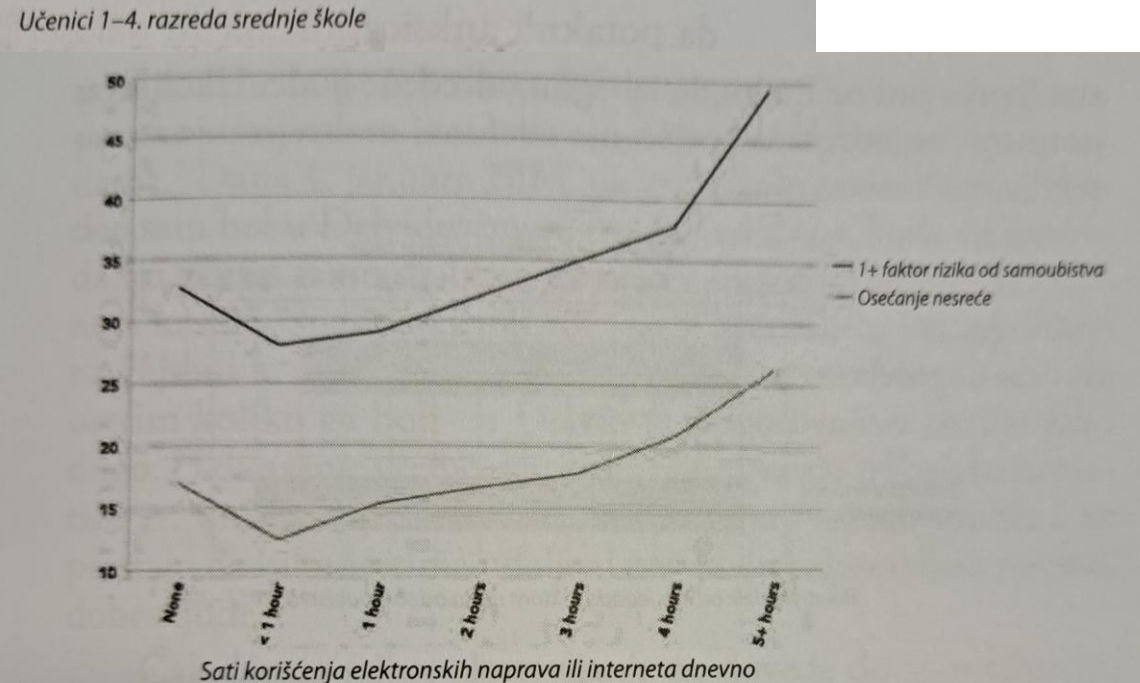
iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy - and Completely Unprepared for Adulthood, Jean M. Twenge, 2017. 1/2



iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy - and Completely Unprepared for Adulthood, Jean M. Twenge, 2017. 2/2

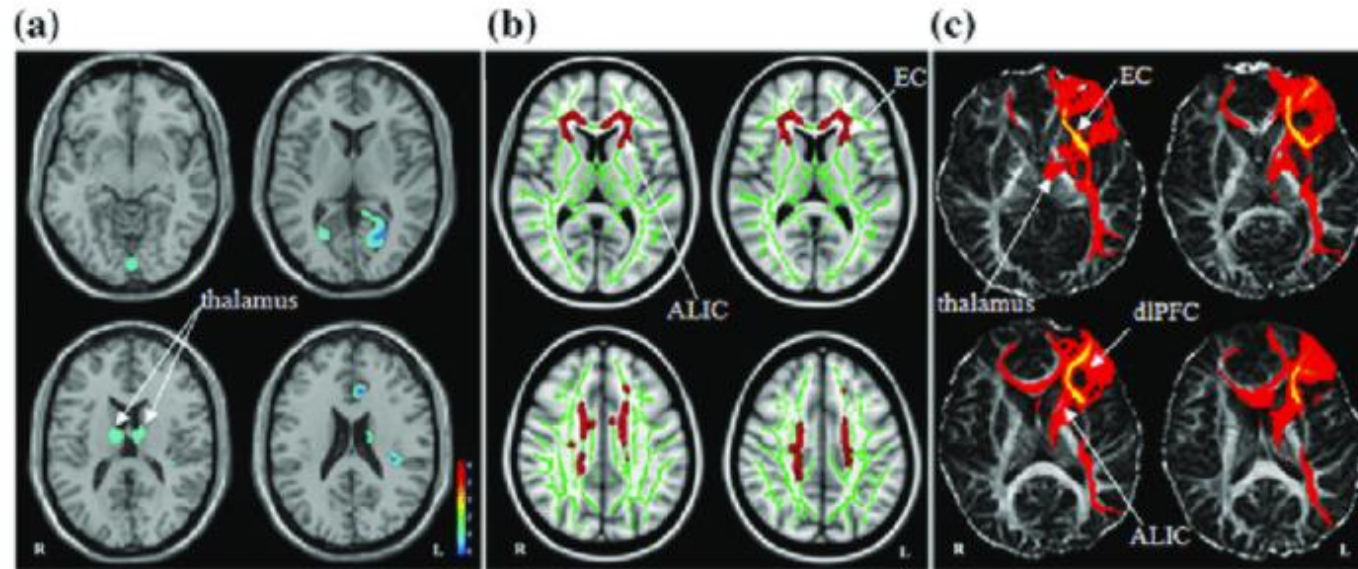


Slika 3.9. Relativni rizik samoubistva na osnovu vremena provedenog na ekranu (crni stubići) i ostalih aktivnosti kod učenika od 1. do 4. razreda srednje škole (Sistem za praćenje rizičnog ponašanja mladih) i učenici 8. razreda osnovne i 2. i 4. srednje škole (Praćenje budućnosti) 2013–2015. (Elektronske naprave uključuju video igre.)



Slika 3.10. Procenat sa bar jednim faktorom rizika od samoubistva i procenat sa osećajem nesreće po satima provedenim na elektronskim napravama ili na internetu (krivulja izlaganja i reagovanja), učenici srednje škole (Sistem za praćenje rizičnog ponašanja mladih) i učenici 8. razreda osnovne i 2. i 4. srednje škole (Praćenje budućnosti) 2013–2015.

Digitalna demencija



3 Structural abnormalities associated with Internet addiction disorder (IAD) as revealed by voxel-based morphometry (VBM) and tract-based spatial statistics (TBSS). The data shown in this figure are from the same cohort of subjects reported in the papers by Zhou et al. (2011) and Lin et al. (2012), but analyzed in different ways. Panel a shows the brain regions with significantly ($p < 0.001$, uncorrected; voxel size > 200) decreased gray matter density (GMD) in IAD subjects, as compared to normal controls. In addition to the regions reported in the original VBM paper (Zhou et al. 2011), decreased GMD was found in the left (-14, -9, 19; 822 voxels) and right (10, -7, 14; 962 voxels) anterior thalamus. Please note that a different statistical threshold ($p < 0.05$, with FDR correction) was used in the original paper (Zhou et al. 2011). Panel b shows the white matter (WM) tracts with abnormal microstructural integrity in IAD subjects. This figure is adapted from 1 of the original DTI paper (Lin et al. 2012). Panel c shows the results of probabilistic tractography using the segment of external capsule (EC) showing IAD-related FA reduction as the seed. Interestingly, the IAD-related atrophic brain regions revealed by VBM are interconnected via WM tracts showing compromised microstructural integrity. For example, the atrophic thalamus and insula are interconnected to dorsolateral prefrontal cortex (dlPFC) via EC and anterior limb of the internal capsule (ALIC)

Lin, Fuchun & Lei, Hao. (2017). Structural Brain Imaging and Internet Addiction. 10.1007/978-3-319-46276-9_3.

- Challenge
- Sexting
- Sextortion
- Grooming
- Cyberbullying
- Catfishing/catphishing
- Phishing
- Flaming
- Vamping
- Nomophobia
- Phubbing
- Slaktivizam
- Infobesity
- Clickbait
- Filter bubble
- TikTok brain...



„Promijenilo se sve“

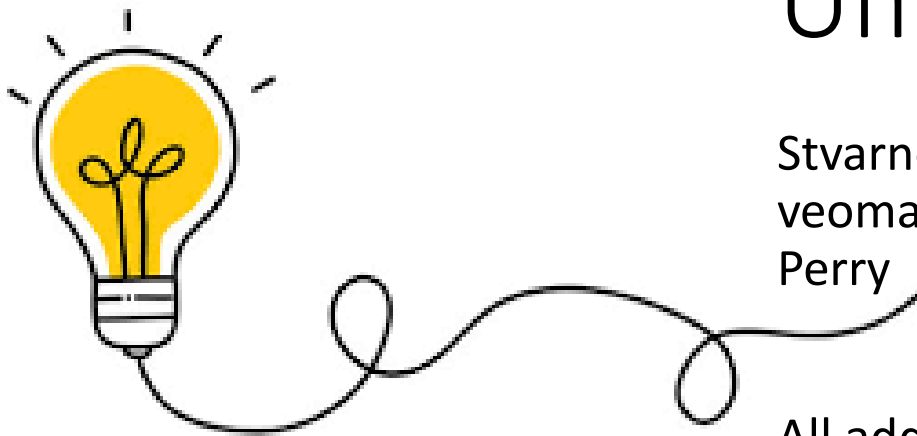
- Igra
- Odgoj
- Učenje
- Zanimanja
- Slobodno vrijeme
- Upoznavanje i druženje
- Jezik i komunikacija
- Sustav vrijednosti
- Pogled na sebe i druge („technoself“)
- Liječenje
- ...

Digital sociology is a sub-discipline of sociology that focuses on understanding the use of digital media as part of everyday life, and how these various technologies contribute to patterns of human behavior, social relationships, and concepts of the self.



If the whole world depends on today's youth, I can't see the world lasting another 100 years.

~ Socrates



Umjesto zaključka...

Stvarno bi trebali biti veoma puni ljubavi, veoma puni prihvaćanja i veoma strpljivi s ljudima koji imaju problem ovisnosti. Bruce D. Perry

All addiction, no matter what, corresponds to human pain.

Not why the addiction, but why the pain.

It is impossible to understand addiction without asking what relief the addict finds, or hopes to find, in the drug or the addictive behaviour. G. Maté

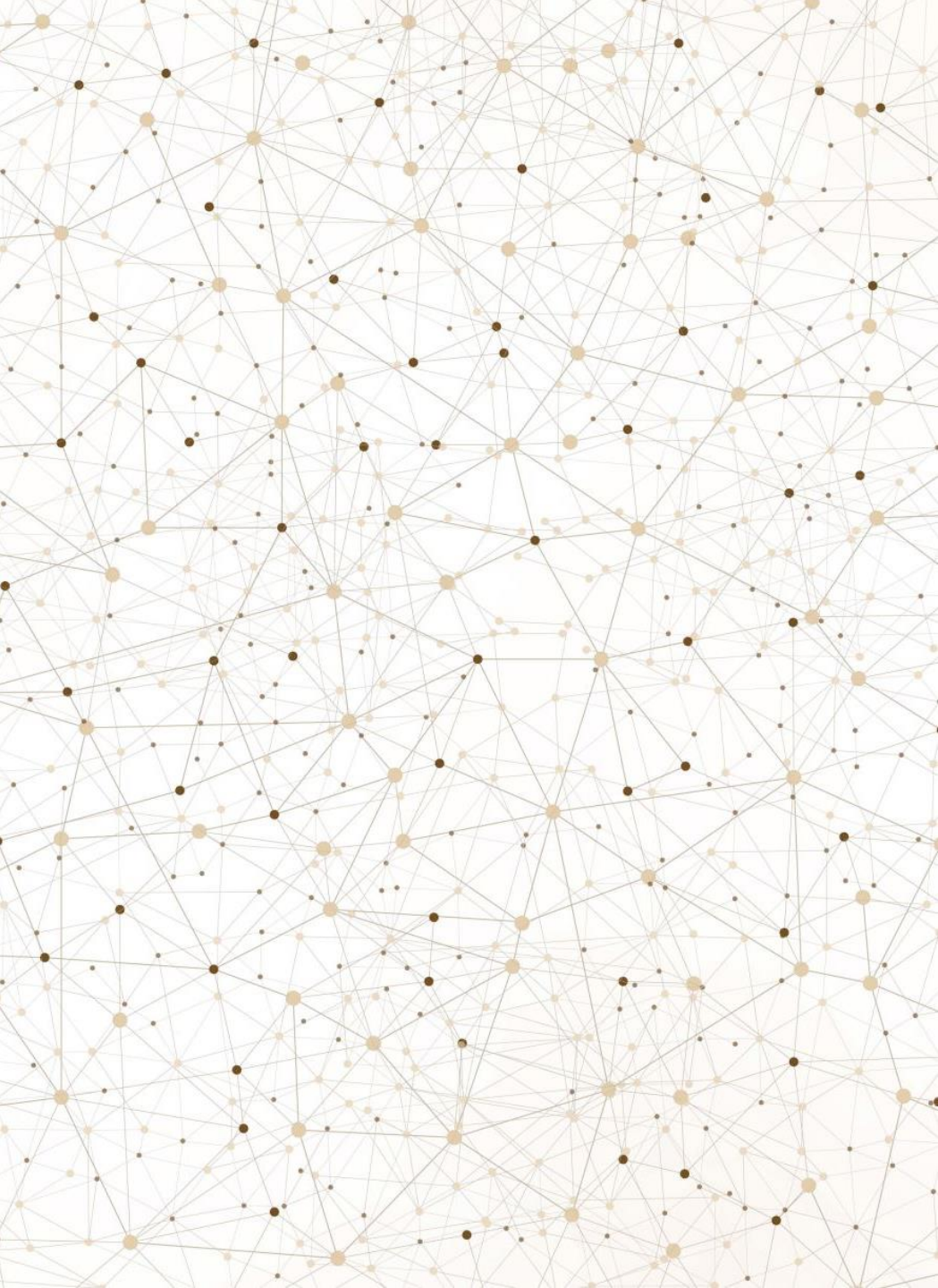
Addictions begin with pain and end with pain. E. Tolle

The attempt to escape from pain is what creates more pain. S. Rinpoche



*Sretan Svjetski dan
mentalnog zdravlja!*

Mentalno zdravlje Svjetska zdravstvena organizacija (SZO) definirala je kao stanje dobrobiti u kojem pojedinac ostvaruje svoje potencijale, može se nositi s normalnim životnim stresom, može raditi produktivno i plodno te je sposoban pridonositi zajednici (WHO; 2001). Prema definiciji Svjetske zdravstvene organizacije duševno zdravlje dio je općeg zdravlja, a ne samo odsutnost bolesti.



Klinika za
psihijatriju
Sveti Ivan
Zagreb

Hvala na pažnji!

irena.rojnic@pbsvi.hr

irojnicpalavra@gmail.com