

TATJANA TAPAVIČKI DURONJIĆ  
Fakultet političkih nauka  
Banja Luka

UDK 316.7:004.5  
Monografska studija  
Primljen: 21.8.2011  
Odobren: 30.9.2011

## POSTMILENIJUMSKA GENERACIJA U UMNOŽENOJ STVARNOSTI

**Sažetak:** Rad prikazuje „nove” i „posebne” korisnike kompjuterske i internet tehnologije i mali deo janusove prirode te tehnologije i njene upotrebe. Paradigmat-ski okvir za razmatranje teme je vreme integrisanja tehnologije u kulturu i doba per-sonifikacije odnosa: odrasli - deca i mladi - kompjuter. Kategorija „dece i mladi” po-smatrana je kroz kategoriju postmilenijumske generacije rođene kao digitalne gene-racije mladih ljudi (Seely-Brown, 2008) i transformisane iz „generacije M” (medijske generacije) u „generaciju V” (virtuelne) i „generacije C” (konektovani) do Eriksen-ovih brzomislećih generacija u Holmsovom drugom medijskog dobu. Aktuelna stvar-nost je proširena, umrežena, nastala uvećanjem egzistencije stvarnosti na paralelno postojeći, ali konceptualno divergentni prostor-vremene na internetu – virtuelnu stvarnost Jarona Laniera. Digitalni život odraslih je imperativ i spoljšnji impuls, digi-talno detinjstvo, podsticajno, ali i potencijalno rizično, jeste životni stil i duh novih ljudi koji nadolaze. Neuravnoteženi, ali stabilini, moćni, ali rizični, svi zajedno su u iščekivanju da se odnosi uredi u prostorima proširene stvarnosti i tako otvore dveri za novo komunikacijsko doba.

**Ključne reči:** milenijumska i postmilenijumska generacija, drugo medijsko doba, proširena stvarnost, digitalno detinjstvo;potencijali, mogući rizici

Čovek i kompjuter razvili su posebne odnose i konstruisali nove sveto-ve kao podloge za nastavak bioničke komunikacije. Komunikacija bez maši-ne više nije moguća, ali su komunikacijski tokovi bez čoveka ostvarivi u su-permašinama, sasvim izvesni. Pitanje: čovek ili mašina više nije racionalno.

Sinergično i, još uvek u korist čoveka, deluju i jedni i drugi. Ali, sasvim je pragmatično da se dovede u pitanje mera uspešnosti te komunikacije, posebno kada je reč o odnosu novih tehnologija komuniciranja i novih generacija ljudi koji odrastaju u kompjuterskoj kulturi i kompjuterskom sveprisustvu.

„Postmilenijumska generacija” u „umnoženoj stvarnosti” razmatra se u okvirima negroponteovog postinformatičkog vremena i Bodrijarovog hiperrealizma koji se konkretizuju kroz učenje Dejvida Holmsa (David Holmes, 2005) o drugom medijskom dobu, dominantno obeleženim kompjuterskom i internet tehnologijom. S obzirom na sveobuhvatnost definisanja drugog medijskog doba, može se zapravo reći da je reč o relativno dugom istorijskom vremenu, koji je počeo 1969. godine s ARPA projektom američke Vlade, osnaženom 1991, nakon konstituisanja mrežnog, generičkog servisa interneta, *World Wide Web-a* (WWW), te konceptualno ustrojen i definisan nakon zrele faze razvoja onlajn medija na internetu 1995. godine. Umnoženu stvarnost možemo razumeti kao stvarnost nastalu proširenjem egzistencije stvarnosti na paralelno postojeći, ali konceptualno divergentni prostor-vremene na internetu – virtuelnu stvarnost.<sup>1</sup> Proširenje stvarnosti u imaginarnom, fluidnom, intrigantnom prostoru interneta, virtuelnoj stvarnosti, samo po sebi ne bi bilo dovoljno da se govori o konceptu „umnoženosti.” Ovome su doprineli isprepleteni odnosi obeju stvarnosti kroz medijaciju čoveka i njegovih potreba da živi i koristi oba prostora. Umnoženi koncept se u ovim okvirima odnosi na koncept nove stvarnosti, shvaćene kao paralelni vremensko-prostorni konstrukt determinisan čovekovim vizijama, potrebama, željama i posredovana njegovim postojanjem i aktivnim delovanjem „unutar” (virtuelna stvarnost) i „izvan” (nevirtuelna stvarnost) nje.

S namerom da se ukaže na sveprisutnost mašine i usvajanje njenog koncepta kao načina savremenog života, koristiće se naziv sajber doba, koji već samom etimologijom značenja podseća na mašinu kao konstrukt. U drugom medijskom dobu, sajber dobu, komunikacija teče tokovima u obliku levka: informacije „na ulazu” nekog kanala umnožavaju se „na izlazu” kanala. Eriksenov eksponencijalni rast koji je doveo do infomatičkog zasićenja kao savremenog oblika opterećenja komunikacionih tokova, u sajber dobu se transformiše u oblik uvećanog talasa izazvanog uznemirenjem površine vode nakon nekog spolja izazvanog fizičkog kontakta ili impulsa. U ovom slučaju uznemirenje se odnosi i na čovekovu sredinu – javnu sferu kao širu i, medijasferu (Tapavički-Duronjić, 2011) kao užu prostornu celinu, uključujući i njen virtuelni deo, ali i na samog čoveka kao sudeonika tog uznemirenja izazvanih vlastitim konstituisanim zahtevima „za još”, „za više” i „za drugačije” informacije.

---

<sup>1</sup> Jaron Lanier je idejni tvorac koncepta „virtuelne stvarnosti.”

Ova dvostruka priroda čoveka aktivno je inicirala razvoj mrežnog koncepta društva kao nove zajednice čovečanstva, isprepletene i nametljivo standardizovane kroz komunikacijske obrasce. Potpuno preseljenje „realnog” u „virtuelni” život nije se još dogodio, ali procesi koji vode ka tome postoje i sve su društveno vidljiviji. Posebno snažno ovim tokovima<sup>2</sup> zaokupirane su generacije mladih ljudi rođenih u devedesetim godinama dvadesetog veka, u periodu multiplikovanog razvoja kompjuterske tehnologije i, posebno, interneta. Sinhronizacija, koja se u uvom upoređivanju ogleda u podudarnosti vremena rođenja jedne generacije i nastanka novih potencijala mašine-kompjuteru, omogućila je, možda prvi i rani, empatični i bionički kontakt čoveka i mašine. Kompjuterska tehnologija i internet kao njen poseban intrigantan deo, od tehnologije za stručnjake do tehnologije za svakog, u društvu znanja postinformatičkog vremena, nakon više od pola veka razvoja, dobija svetsku korisničku populaciju bitno divergentniju od doskorašnjeg korisničkog globalnog profila.

Snažan, podsticajan i empatičan kor korisnika kompjuterske tehnologije i interneta u svetu danas čine mladi ljudi od 9 do 17 godina. To su generacije koje su rasle u kompjuterskom okruženju, fiksirane za kompjutersku stolicu, fokusirane na ekran kompjutera i softverske kapacitete kompjutera. Oni su tehnički mobilna, multisenzitivna generacija i multikorisnički orijentisana prema virtuelnom prostor-vremenu kompjuterizovanog interneta. Kompjuter je za ovu generaciju podrazumevajuće sredstvo za zabavu, učenje, rad i razvoj. Za njih je on zamenski „zabavni park,” „dadilja,” „kućni ljubimac,” „treći roditelj,” „najbolji prijatelj,” „brat,” „sestra” i slično.

Personifikacija kompjutera i interneta najpre se dogodila u glavama ljudi,<sup>3</sup> odnosno *mašina je začeta mnogo pre rođenja* (Tapavički-Duronjić, 2006: 78). Potom ona postaje matrica i model kretanja ka kompjuterskoj budućnosti i budućnosti komunikacije na relaciji ljudi i mašine. U toj relaciji komunikacije (bioničkoj), čovek se inicira da prihvati Bodrijarov tehnolumino kinetički prostor kao vladajući prostor regulacije svetske komunikacije, standardizovane kroz „gotove” modele ili, kako bi to rekao jedan autor: *Velika svetkovina učešća koja se sastoji od bezbroj nadražaja, minijaturizovanih tekstova, pitanja/odgovora deljivi u beskraj, koji su magnetizovani nekolicinom velikih modela u svetlosnom polju koda* (Bodrijar, 1991: 85).

Savremena civilizacija ljudi premešta svoj svet ostvarenja i trajanja u ekvivalent stvarnosti – virtuelnu stvarnost kao eteričnu, imaginarnu „jedini-

<sup>2</sup> Procesima koji neprekidno traju, u ovom slučaju (prim. autorke).

<sup>3</sup> Razvoj tehnokratske misli posebno je podsticajan nakon grčke upotrebe „logosaa” za praktične stvari.

Tatjana Tapavički Duronjić, Postmilenijska generacija u umnoženoj stvarnosti  
cu” prostora koja, uprkos svetskoj popularizaciji, predstavlja, ne samo prostor novih mogućnosti, već i prostor nepotpunih određenosti.

Umnožavanje „stvarnosti” za koju nauka kaže da je *određeni prostor koji se može tačno reprodukovati pod određenim okolnostima* (Bodrijar, 1991: 88), proizvelo je hiperrealizam, mnoštvo stvarnosti u kojima uskoro može biti nejasna tačka razgraničenja. Može se verovati da će se veoma brzo govoriti o „ranoj” i „kasnoj” stvarnosti, u kojoj će se pod prvom podrazumevati „realnost,” pod drugom „virtuelna stvarnost.”<sup>4</sup> Često je nejasno šta je stvarno stvarno, a šta je simulacija stvarnosti, kaže Virilio, objašnjavajući posledice visoko realistične simulacije koja se događa u prostoru virtuelnosti. Istorijski konteksti podražavanja stvarnosti koji su više-manje uvek postojali - na primer kroz umetnost - inicirani u nove forme nakon i pod uticajem Renesanse,<sup>5</sup> dovšavaju se u okviru kompjuterske kulture, shvaćene kao kulture u kojoj kompjuterska tehnologija određuje karakteristike, granice, potencijale i opštu paradigmu života ljudi.

U kompjuterskoj kulturi, koja se postepeno uobličava od kraja osamdesetih godina dvadesetog veka kada su se tehnologije integrisale u kulturu (Selwyn, 2003), sve je kompjuterizovano još uvek po želji čoveka – konstruktora nove tehnologije i nove stvarnosti. Generacije „postkonstruktora”<sup>6</sup> preuzimaju svet kompjutera kao zadati okvir delovanja i života. U kompjuterskim reljefima života, koje neki teoretičari nazivaju mrežama (Manović, 2001) drugi autoputevima (Johnes), treći trakama magnetizovanim znakovima (Bodrijar, 1991: 90), neki metaverzumom (Fidler, 2004), već živi nova generacija ljudi koja se lako sporazumeva s mašinom i oslanja se na nju u svakodnevnom životu.

Novi korisnici interneta već su samim vremenom rođenja pripremljeni na ove procesa udvajanja stvarnosti, na beskonačne mogućnosti viđenja, kombinovanje ponuđenih opcija, istovremeno prosleđivanja sadržaja (*cross-posting*), brzo opažanje kompjuterskih fragmenata koji se neprekidno kreću, umnožavaju. Pragovi nadražaja generacija rođenih nakon 1995. godine prema kompjuterskoj i internetskoj tehnologiji, sve su niži, a kontakt s tehnologijom sve jednostavniji i dostupniji.

Blizak odnos čovek i mašina doživljavaju i u ideji o kriogeniji, ideji produženja biološkog života u virtuelnom prostoru interneta. Iako se ova ide-

---

<sup>4</sup> Zanimljivo je da se reči „virtuelno”s obzirom na rasprostranjenost označavanja ove pojave ovim terminom.

<sup>5</sup> Bodrijar smatra da je prvi put u doba renesanse „lažno” počelo da egzistira pored „prirodnog” i to objašnjava analizom vladajuće pozorišne forme života iz tog vremena (ali, i nakon tog vremena).

<sup>6</sup> Termin „post” upotrebljava se u značenju „posle.”

ja još uvek razvija daleko od očiju javnosti, ona je sve snažnija i u glavama „običnih” ljudi, koji traže put ka produženju egzistencije na Zemlji. Doduše, kriogenija je ideja koja je prijemčljivija za takozvanu „generaciju X” ili neku pre nje (svi koji su sada stariji od 40 godina), ali mladi korisnici koji dolaze, mogli bi biti budući nastavljači, pa i realizatori ove ideje. Iz tih razloga neki filozofi, poput francuskog filozofa Mišela Fukoa i govore o „smrti čoveka” kao ideje ili forme.

## **Kompjuter i deca – prirodno okruženje; stil života**

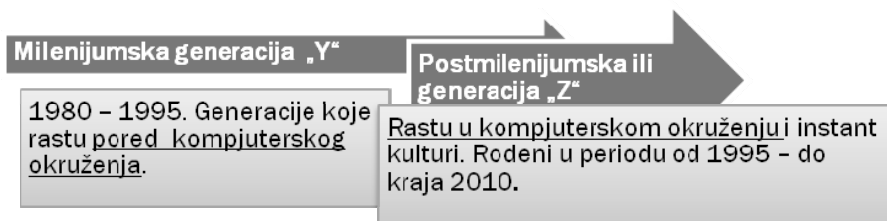
*Generacija Z*, kako ovu generaciju ljudi nazivaju neki autori (*Prenski, 2001*) rođena je u zreloj fazi kompjuterske tehnologije, 4 generacije kompjutera i u vremenu kada je već postojao najpopularniji generički internet servis – *WWW*, svetska mreža. Rastući u kompjuterskom okruženju, koji neki nazivaju i prirodnim okruženjem novih generacija (*Demner*)<sup>7</sup> i sa ekspanzijom primene u društvu, ove generacije zapravo su bile prvi korisnici koji su ne samo podrazumevali prisustvo mašine, kompjutera, već su i razumevale njegove performanse bolje od dotadašnjih korisnika. *Generacija Z*, rođeni u drugoj polovini 90-ih godina 20. veka, umanjila je vreme potrebno za učenje i savladavanje kompjuterskih programa, povećala je stepen multifunkcionalnosti u radu s kompjuterom i internetom, a virtuelni svet postao je za mnoge od njih spektakl koji blješti i u najvećem mraku. Internet je postao mesto neprekidnih mogućnosti, mesto kontinuirane zabave i mesto neprekidne komunikacije. Upotreba kompjutera prevazišla je fazu pukog ponavljanja komandi, ona je pretvorena u stav u kome se *kompjuter doživljava kao sredstvo koje otvara komunikaciju, igru i socijalne interakcije...* (Pribišev-Beleslin, 2006: 69).

Rođeni u periodu nakon 1995. godine, mogu se smatrati i postmilenijumskom generacijom – jer se istorijski pojavljuju nakon *generacije Y* ili net generacije nazvane i *milenijumskom generacijom*, ali i zbog činjenice da su mnoga znanja i veštine vezane za primenu kompjuterske i internet tehnologije savladali u ranijem periodu odrastanja od prethodne generacije rođenih. Postizanje ove zrele faze upotrebe kompjutera, *generaciji Z* odnosno, postmilenijumskoj generaciji, daje pravo na prefiks „post” u značenju dostizanja visokih i ranih kompetencija vezanih za upotrebu kompjutera i korišćenje interneta. Bez obzira kako nazivali nadolazeće generacije sposobnih kompjuterskih i internet korisnika (net generacije, generacije guglove ere, fejsbuk

<sup>7</sup> [Http://otal.umd.edu/uupractice/children/27.06.2011/10.31 h.](http://otal.umd.edu/uupractice/children/27.06.2011/10.31.h)

Tatjana Tapavički Duronjić, Postmilenijumska generacija u umnoženoj stvarnosti generacije, generacijom 3D tehnologije...), neosporno je da je reč o mladim ljudima koji su rođeni digitalni (Seely-Brown, 2008), transformisani iz „generacije M” (medijske generaci) u „generaciju V” (virtuelnu), „generacije C” (konektovani), do brzomislećih ljudi (Eriksen, 2003) u kompjuterskoj kulturi. Svi ovi nazivi samo su istaknuta parcijalna određenja postmilenijumske generacije, kod nekih drugih autora nazvanih i postdigitalnom generacijom (Selwyn, 2009).

Slika 2. Kompjuterske generacije



Ipak, razumevanje kompjuterskog doba i informatičkog okruženja za generaciju koja raste može biti svedeno na razumevanje tehnologije kao medija zabave koja popunjava slobodno vreme prema zahtevima korisnika. U tom uskom prostoru razumevanja i prihvatanja kompjutera i interneta, deca i mladi često ne mogu da prepoznaju ostale „potencijale” kompjuterizovanih medija, medija koji su nastali i koji se ubrzano razvijaju na kompjuterizovanom internetu, posebno u njegovom mrežnom delu. Parcijalni pristup tehnologiji, ma čime inspirisan, može da stvori mnoge iluzije, poput iluzija sigurnosti korisnika i bezazlenosti upotrebe.

Fransis Balovo *brujanje sveta* (1998: 48) preseljava se u virtuelni prostor gde se kao u košnici kreću tokovi informacija o kojima je govorio *Manuel Castells* (2003). Senzibilitet civilizacije ljudi prema kompjuterskom okruženju samo je jedan u nizu visokorazvijenih interfejsa čoveka i mašine, moglo bi se reći početni i određujući<sup>8</sup> osećaj koji dominira u postmodernističkoj potrebi da se svet uredi „tehnološki,” a tek potom i „prirodno” (Walker, 1996).<sup>9</sup> Civilizacija ljudi je, sve do ere kompjutera, mislila drugačije.

<sup>8</sup> Jer, bez njega nema kontakta između čoveka i mašine ili, ako ga ima, dešava se pod nekom prinudom i tada ima drugi smisao (a može biti ograničen u trajanju ili pretvoren u stereotipiju).

<sup>9</sup> U tekstu *Postmodernizam i proučavanje budućnosti*, Tomas Velker (*Thomas Walker*) iznosi četiri osobine postmodernog društva: plitkost pod kojom podrazumeva površnost i odvojivost kulturnih proizvoda od stvaraoaca, (prim. autora), neistoričnost, bezvremenost i razvojnu usmenost na tehnološki razvoj i koncept.

Drugo medijsko doba vreme je nove kulture - kompjuterske sajber kulture determinisane kulturom kompjutera i njegove „onostranosti,” odnosno tehnologijom i konceptom virtuelne starnosti. Sajber kultura dominantno se proširuje u skladu s vlastitom prirodom osposobljenom da se uvećava. U njenim okvirima promenjeni su odnosi čoveka prema čoveku, ali i čoveka kao vrste prema vlastitim industrijskim precima (Rifkin, 235-236). Novi čovek oblikuje se u novoj generaciji nadolazećih „mladih i malih ljudi,” kojima je *kultura pristupa* omogućena u kompjuterskom okruženju.

Generacije koje dolaze, ostvarile su rani kontakt s kompjuterom i internetom a, pod intenzitetom tog kontakta (po trajanju, vrsti i učestalosti) menjaju i sebe i društvo u celini. Društveno se sve više tehnicira usled čega se transformiše i ljudsko telo, kaže Nikodem (2004: 182). Implikacije tehnologije kompjutera na svetsko društvo u ovom trenutku mogu se nazreti kroz izmene koje deca i mladi već nose u sebi kao deo identiteta koje će se, mrežnim komunikacijama i širenjem, preneti van sveta individue u svet društva koje se konstituiše – sajber društvo u ranoj fazi.

## **Digitalno detinjstvo na internetu**

Ako ne spavaju, deca i mladi su negde na internetu – realno ili indirektno. Internet je za ove korisnike prostor u kojem *odrastaju okupani bitovima* (Tapscott/Williams, 2007: 47). Oni su uronjeni u tehnologiju (Prensky, 2008) koja im omogućava da razvijaju svoju individuaciju, ali i da dele internet svet s drugima i postanu takozvana *collaborations generation*, saradnička generacija u internet komunikaciji (Tapscott/Williams, 2007). Mogućnost personalizacije aktivnosti na internetu su mnogobrojne; gotovo svi internet generički i negenerički internet servisi, ali i koncepti društvenih mreža, opcije bloginga... omogućavaju pojedinačno delovanje i upotrebu. Postmilenijumske generacije na internetu mogu da emituju sebe (Selwyn, 2009), ali mogu i da sebe pretvore u višestukog aktivnog pošiljaoca poruka i informacija kroz opcije višestrukog prosleđivanja (*cross-posting*), u nekom od mnoštva mogućnosti deljenja sadržajai u mrežnoj komunikaciji.

Statistika upotrebe kompjutera i interneta svakodnevno se menja, ali se sa sigurnošću može reći da se broj dece i mladih, prisutnih na internetu, neprekidno uvećava. Kvantitativno uvećanje podrazumeva i kvalitativno poboljšanje kompjuterskih znanja i kompetencija mladih korisnika. Kontakt postmilenijumske dece s kompjuterom i s internetom, pomećen je za nekoliko godina unazad, prema ranom detinjstvu u odnosu na generacije pre. Prema nekim istraživačima deca ove generacije počela su da koriste kompjuter čim

su mogli samostalno da sede, a prosečno vreme kada su prvi put počeli da koriste internet je devet (9) godina (Livingstone, Gorzig, Olafsson, 2011). U tom ranom kontaktu dece s kompjuterom, deca prolaze kroz nekoliko faza opismenjavanja, koja su deo postizanja informatičke pismenosti, shvaćene kao krovni koncept nekoliko vrsta pismenosti: vizuelne, medijske, digitalne, akademske, ali i usvojenih informacionih veština, koje se odnose na sposobnost upotrebe informacija i sposobnost upravljanja podacima (Sconul Woprking Group, 2011).<sup>10</sup>

Postepeno, vizuelno i taktilno opštenje s kompjuterom deca vrlo vešto i brzo nadopunjuju i sa znanjima kompjuterske, potom i informatičke pismenosti. Vizuelna pismenost shvaćena kao sposobnost razumevanja sadržaja putem slika, jedna je od najstarijih, ako ne i najstariji oblik pismenosti. Kod dece u ranom detinjstvu ova vrsta pismenosti veoma je izražena u komunikaciji s kompjuterom. Svet boja, slika, pokreta, dinamike i neprekidnog protoka, u tom ranom dobu predstavlja privlačan svet razumevanja sadržaja koji se plasiraju na internetu. Prema jednom obimnom istraživanju u Republici Srpskoj<sup>11</sup> kompjutersku pismenost postmilenijumska deca uglavnom stiču u periodu između svoje 4 i 7 godine, dok informatičko opismenjavanje razvijaju najčešće u uzrastu od 10 godine. Prema istom istraživanju deca su pokazala pozitivan stav prema tehnologiji kompjutera i interneta, visok stepen poznavanja hardverskih i softverskih mogućnosti kompjutera a naklonost prema upotrebi kompjuterske tehnologije i interneta, najčešće se određuju kao: podrazumevajućim i sastavnim delom života.

Blizu 90% odsto ispitanika iz ovog istraživanja koristi društvenu mrežu Fejsbuk i svakodnevno provodi u proseku više od dva sata na internetu. Za poređenje s drugom evropskom decom može da posluži istraživanje koje je 2010. godine sproveo kolektiv autora na uzorku od blizu 25 hiljada dece iz 25 evropskih država<sup>12</sup> uzrasta od 9 do 16 godina. Deca prema ovom istraživanju prvi kontak s internetom imaju od svoje devete godine, internet dnevno

---

<sup>10</sup> *The Sconul Workin Group on Information Literacy* je 1999. godine objavila rad o *Sedam stubova informatičke pismenosti u visokom obrazovanju*, koji se može shvatiti kao dobra osnova za opšti razvojni model novih vrsta pismenosti koje se pojavljuju u kompjuterskoj i digitalnoj kulturi.

<sup>11</sup> Projekat *Medijska pismenost, proširenje kompetencija pismenosti i odbrana od informatičkog viška informacija* finasiran od strane *Ministarstva nauke i tehnologije Republike Srpske*, br. 19/6020/061-180/10. Istraživačka populacija obuhvatala je blizu hiljadu ispitanika dece, uzrasta od 8 do 17 godina.

<sup>12</sup> Austriji, Belgiji, Bugarskoj, Kipru, Češkoj Republici, Danskoj, Estoniji, Finskoj, Francuskoj, Nemačkoj, Mađarskoj, Grčkoj, Irskoj, Italiji, Litvaniji, Holandiji, Norveškoj, Poljskoj, Portugalu, Rumuniji, Sloveniji, Španiji, Švedskoj, Turskoj i UK na uzorku od blizu 25 hiljada dece uzrasta od 9 do 16 godina.



koriste u proseku oko 88 minuta, 85% njih internet koristi kod kuće; 42% pristup ostvaruje iz svoje spavaće sobe, a 35% ima vlastiti kompjuter, svega 2% vlastiti *laptop*. U odnosu na svoje vršnjake, deca u Republici Srpskoj svoj prvi pristup internetu ostvaruju u desetoj godini. Dakle, godinu dana stariji od svojih vršnjaka u ostalom delu Evrope. Zanimljiv je podatak da je ispitanička grupa u visokom procentu, preko 70 odsto, na pitanje da li oseća problem viška informacija na internetu, odgovorila negativno, pa se može verovati da nova generacija korisnika iz ove ispitaničke populacije, već razvija senzibilitet za uspešnu klasifikaciju informacija i veštinu pretraživanja na internetu.

*Tabela 1. Deca i upotreba kompjuterske i internet tehnologije<sup>13</sup>*

<i>Korišćenje interneta</i>	<i>Zanimljivosti upotrebe</i>
Sa 9 godina prvi kontakt	Trećina (36%) dece smatra da o kompjuteru zna više od svojih roditelja
58% pristup putem kompjutera	Rizici na internetu se povećavaju s godinama deteta
24% ide onlajn i preko laptopa	Stariji tinejdžeri 4 puta više gledaju pornografske sadržaje
34% koristi i mobilni za pristup internetu	Tinejdžeri (13-16) u većem procentu znaju da blokiraju nepoželjnu poruku
59% ima svoj profil na društvenim mrežama	Tinejdžeri imaju bolja znanja kako promeniti postavku privatnosti
85% koristi za školski rad	Jedno od 12 dece je imalo stvarni kontakt s nepoznatim osobama
83% za igrice	12% dece je na različite načine uznemiravano onlajn
76% gledanje video klipova	Uznemiravanja na internetu deca nužno ne doživljavaju kao štetna
88 minuta dnevna prosečna upotreba interneta	Manje od polovine dece (49%) o uznemiravajućim iskustvima kaže roditeljima ili prijateljima

## Mogući prostori rizika i deca na internetu

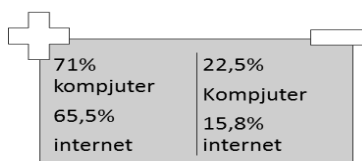
I dok se nove „digitalizovane” generacije lako i jednostavno prilagođavaju brzini promena kompjuterskih hardverskih i softverskih potencijala i shodno tome ne osećaju teret Knutovog,<sup>14</sup> Murovog<sup>15</sup> i Gilderovog<sup>16</sup> zakona u

<sup>13</sup> Podaci pripremljeni iz rezultata istraživanja kolektiv autora pod nazivom *Risk and Safety on the Internet: The Perspective of European Union*.

<sup>14</sup> Gordon Mur (*Moor*) zastupao je mišljenje da se brzina mikroprocesora udvostručava svakih 18 meseci.

Tatjana Tapavički Duronjić, Postmilenijumska generacija u umnoženoj stvarnosti digitalnom okruženju kompjuterske i internet tehnologije, *digitalno detinjstvo* (Vandewater i sar, 2007) nije u svakom trenutku ni bezbedno, ni podsticajno. U tom dinamičkom okruženju tehnologije kao prirode za nadolazeću postmilenijumsku generaciju, ipak nije sve uređeno „po meri mladih i dece.” Uzbuđljivi novi svet, može lako da se transponuje u mesto velikih rizika i opasnosti po bezbednost dece u digitalnom dobu. Informacijska i komunikacijska tehnologija nesumnjivo je konstruisana kao visoko senzibilirana na informacijske i komunikacijske potrebe čoveka, ali ostaje problem etičke upotrebe, pa i etike potreba čoveka koje izazovno pothranjuje kompjuterska tehnologija svojim sve raznovrsnijim kapacitetima i potencijalima. Za decu korisnike novih tehnologija do kraja neuređen svet kompjuterske komunikacije u nesigurnom adolescentskom i tinejdžerskom dobu može biti prostor razvoja, novih mogućnosti, ali i prostor njihovih antipoda.

Slika 4. Upotreba kompjutera i interneta u razvijenim zemljama i zemljama u razvoju<sup>17</sup>



U svakom trenutku na internetu se nalazi nekoliko desetina miliona dece-korisnika. Istraživanja potvrđuju da je u razvijenim zemljama preko 90% djece uzrasta od 12 do 18 godina korisnik interneta (Ybarra, L. M./Kimberly J. M, 2005). Industrija kompjuterske tehnologije često na umu ima baš ove korisnike kompjuterske i internet tehnologije kada razvija i izbacuje na tržište neki novi program, servis ili neki drugi infomacijsko-komunikacijski potencijal. Iako je internet komunikacija unela niz posebnosti u svet komuniciranja, poput: jednostavnost, brzinu, globalnost, interaktivnost, multimedijalnost, hipermedijalnost, hipertekstualnost i drugo, komuniciranje na internetu, pored mnoštva mogućnosti, može u nekim trenucima i, za neku decu, postati i veoma rizično. Pod rizicima na internetu uglavnom se podrazumeva nekoliko pojava:

<sup>15</sup> Knutov zakon prihvata važenje Murovog zakona ali, dodaje da se i složenost programa povećava svakih 16 meseci, pa je zapravo potrebno više vremena za svakodnevne poslove na kompjuteru.

<sup>16</sup> Gilderov zakon kaže da se kapacitet mreže udvostručuje svakih godinu dana. I Murov i Knutov i Gilderov zakon danas bi izgledali mnogo drugačiji, jer se i kapacitet mreže i kapacitet mikroprocesora te složenost programa menjaju mnogo brže i u kraćem vremenu.

<sup>17</sup> Podaci preuzeti :[www.tu.worldtelecommunication/ICTIndicators](http://www.tu.worldtelecommunication/ICTIndicators) database.

1. Pornografski sadržaji;
2. Sajber nasilje ili takozvani Sajberbuling (*Cyberbullyng*);
3. Primanje i slanje uznemiravajuće pošte, poruke;
4. Kontaktiranje s nepoznatim ljudima (nepoznatim u „realnom” životu);
5. Upoznavanje s nepoznatim ljudima;
6. Zloupotreba ličnih i tuđih podataka.

Pornografska industrija jedna je od najjačih industrija sveta. Njeni godišnji prihodi veći su od zajedničkih prihoda *Microsofta*, *Googla*, *e-Baya*, *Amazona*, *Yahooa*, *Applea*, *Netflixa*. *To je veliki posao*, kaže Jerry Ropelato.<sup>18</sup> Neki podaci potvrđuju da se u ovoj industriji godišnje zaradi nekoliko stotina milijardi dolara, te da se prihodi od pornografske industrije kontinuirano uvećavaju.<sup>19</sup> I iz tih razloga veoma su snažni više-manje vidljivi otpori, koji omogućavaju trajanje i rast ove industrije. Jednostavnost pristupa pornografskim sadržajima i usmeravanje pornografskih sadržaja prema deci korisnicima preko porno linkova,<sup>20</sup> poput linka *Myki* koji vode do eksplicitnih porno sadržaja u koja su uključena deca, čine da su ovi sadržaji sve dostupniji za decu korisnike interneta.

Deca i internet pornografija mogu da se posmatraju kroz relacije:

- Deca kao žrtve internet pornografije (učesnici u produkciji pornografskih sadržaja koji su sve ekstremniji, a deca učesnici sve mlađi);
- Deca kao „namerni” posetioci veb-sajtova;
- Deca slučajni korisnici pornografskih sadržaja;

Deca na internetu su uopšte osetljiva kategorija s obzirom da se lakše navode na određeno sugestivno izazvano ponašanje. I dok su rani mediji, poput *Broad Street Magazina* iz 1970, tada najprodavanijeg nelagalnog dečijeg porno magazina, uspevali da prodaju do 800 primeraka izdanja i ostvare prihod od najviše 30 hiljada dolara (Jeniks, 2003), danas se internet (shvaćen i kao prostor medijske produkcije) u pornografskoj industriji koristi kao najbrži kanal za distribuciju ovog štetnog, ilegalnog i neetičkog sadržaja koji donosi milijarde dolara prihoda producentima pornografskih sadržaja. Ne ulazeći dublje u analizu ove pojave na internetu, može se smatrati da su ulice interneta često zatrpane neetičnim sadržajima, koji kada se jednom unesu u virtuelni prostor ostaju zauvek negde „tamo na mreži.”

<sup>18</sup> [Http://internet-filter-review.toptenreviews.com/internet-pornography-statistics.html/10.07.2011.12](http://internet-filter-review.toptenreviews.com/internet-pornography-statistics.html/10.07.2011.12): 35.

<sup>19</sup> Isto.

<sup>20</sup> Kada se za povezivanje dece korisnika interneta sa pornografskim sadržajem koriste na prvi pogled bezazleni simboli, znakovi i slike, posebno likovi iz crtanih filmova. Često su to likovi crtanih filmova *Pokemon* i *Ekšn* men.

Tabela 2. Statistika i internet pornografija<sup>21</sup>

Broj pornografskih veb-sajtova	12% ili 4.2 miliona
Broj stranica	420 miliona, najviše Amerika i Nemačka
Dnevni broj e-pošte s pornografskim sadržajem	8% ili 2.5 milijardi
Broj internet korisnika koji gledaju pornografske sadržaje	42,7%
Internet pornografska prodaja	4.9 milijardi
Mesečno preuzimanje pornografskih sadržaja	1.5 milijardi ili 35% od svih preuzimanja
SAD najveći producent pornografskih sadržaja	Svakih 39 minuta novi sadržaj
Starosno doba najvećeg broja korisnika pornografskih sadržaja	35- 49 godina

Sajberbuling je pojava novijeg datuma i zapravo predstavlja skup svih pomenutih rizičnih pojava u komunikaciji putem interneta ili mobilnog telefona. Prvi poznati slučaj sajberbulinga dogodio se 2000,<sup>22</sup> a rana istraživanja iz ove oblasti počinju nekoliko godina kasnije. Definisanje sajberbulinga uglavnom se vezuje za korišćenje novih tehnologija s namerom da se uznemiri, povredi, zaplaši druga osoba ili da joj se, u težim slučajevima sajberbulinga, nanese materijalna šteta, šteta po ugled, društveni status i slično.<sup>23</sup>

Neki autori (zlo)upotrebu novih infomacijskih i komunikacijskih tehnologija konkretizuju i posmatraju kao oblik štetnog i neetičkog ponašanja putem interneta i mobilnih telefona upotrebom najčešćih servisa (e-mail), mreža (Fejsbuk), *real-time i online chat* tehnologija (čet sobe, instant poruke), mobilnih uređaja (*personal digital assistant*), veb stranica s postovima (blog) ili slanjem digitalnih poruka i slika (Kowalski i sar. 2008). Prema ovom autoru sajberbuling je pojava posebne vrste i razlikuje se od tradicionalnog nasilničkog ponašanja. Prvo, u sajberbulingu često su jedno drugom nepoznati i žrtva i nasilnik, što može izazvati mnogo stresnih situacija, posebno kod žrtve sajberbulinga. Istovremeno, ova vrsta anonimnosti može u očima deteta i mladih da izgleda kao privlačna činjenica i da ih motiviše da se uključe u neke oblike ponašanja na internetu koja ne bi izabrali za ponašanje u „realnom” životu. Drugo, sajber nasilnik deci na internetu može da prs-

<sup>21</sup> [Http://internet-filter-review.toptenreviews.com/internet-pornography-statistics.html/10.07.2011.12:35](http://internet-filter-review.toptenreviews.com/internet-pornography-statistics.html/10.07.2011.12:35).

<sup>22</sup> [Http://www.merriam-webster.com/dictionary/cyber%20bullying/18.07.2011,16:45h](http://www.merriam-webster.com/dictionary/cyber%20bullying/18.07.2011,16:45h).

<sup>23</sup> [Http://www.olweus.org/public/cyber\\_bullying.page/18.07.2011.17:10](http://www.olweus.org/public/cyber_bullying.page/18.07.2011.17:10).

tupi u bilo koje doba dana, te se dostupnost prema žrtvi može šire shvatiti, odnosno sjaberbuling može trajati 24 sata dnevno. Treće, sajberbuling opstaje i zbog straha deteta-žrtve, da bi moglo biti kažnjeno oduzimanjem tehnologije od strane roditelja, staratelja i slično. Četvrto, u sajberbulingu je moguće, zbog osobine tehnologije da jednostavno i brzo multiplikuje informacije, da se broj posmatrača poveća na milione nepoznatih korisnika koji nadalje mogu da prosleđuju uvredljivi ili, na drugi način štetan sadržaj.<sup>24</sup>

Upravo je tehnologija višestrukog prosleđivanja informacija, ono zbog čega su posledice štetnog ponašanja na internetu iste prirode – višestruko štetne s obzirom da u takvoj komunikaciji implicitno ili eksplicitno može da učestvuje istovremeno mnoštvo korisnika. Ovom tehnologijom često se zapravo zloupotrebljavaju lični i tuđi podaci, koji na taj način mogu postati opšte dostupni. Jedan od najčešćih oblika sajberbulinga je verbalno vređanje i ponižavanje. Prema istraživanju koje je sproveda Beogradska otvorena škola (BOŠ) u Srbiji je 65% učenika bar jednom bila žrtva nasilja, a 24% učenika je nasilje pretrpelo više puta. Veliki broj ovih nasilničkih akata se snima i postavlja na sajt Jutjub, pa se može govoriti i o udvostručavanju nasilja i produžavanju trajanja nasilja na novi način (umnožena stvarnost), prebacivanjem štetnog sadržaja iz realnog u virtuelni svet. Ako se ima u vidu i činjenica da je svako 7 dete bar jednom verbalno uznemiravno u toku internet komunikacije od strane odrasle osobe, onda je nesumnjivo od velikog značaja pravno uređenje internet komunikacije na globalnom nivou, s jedne strane i kontinuirano informatičko opismenjavanje korisnika, posebno dece i roditelja, s druge strane. U okviru informatičkog opismenjavanja posebno je važno da generacija roditelja postane što sposobnija u poznavanju dobrih i loših strana internet komunikacije.

Roditeljski nadzor u upotrebi interneta može znatno smanjiti mogućnost rizičnog ponašanja deteta instaliranjem *filter blog parent report-a*, *filter blok youth report*, proverom *the history function*, ugradnjom opcije *rule about no pornography* i slično. Instaliranje opcije *rule about no pornography* jedan je od najpopularnijih načina kontrolisanja od strane roditelja kada nadziru šta dete radi dok je onlajn (Ybarra/Kimberly, 2005). Veliki procenat roditelja odlučuje se i na proveru kroz opciju *history function*, više od 42,8% (isto). Deca, pak, koja otkriju da su im roditelji koristili alatku za kontrolu posećivanih sadržaja pokazuju čitav splet divergentnih i snažnih emocija: 24% su šokirani, 19% povređeni a 34% uvređeni ovakvim ponašanjem roditelja.<sup>25</sup>

<sup>24</sup> [http://www.olweus.org/public/cyber\\_bullying.page/](http://www.olweus.org/public/cyber_bullying.page/) 21.6.2011/ 11: 25.

<sup>25</sup> <http://www.google.ba/imgres?imgurl=http://techieobang.com/> 12.05.20110/ 12: 55.

## Zaključak:

Odnos kompjutera i čoveka (odrasli –deca) veoma je kompleksan. Mnogo mogućnosti na kompjuteru može da stvara i dosta rizika izazvanih neetičkim ponašanjem korisnika, ali i nezrelošću nekih od njih – pre svega, dece i mladih. Netikecija koja reguliše pravila ponašanja u kompjuterskoj i internet kulturi, iako se još uvek razvija i globalno ujednačava, sugerise preseljenje kulturnih obrazaca ponašanja iz realnog u virtuelni svet. Sve što nije dozvoljeno u realnom, nije poželjno ni u virtuelnom svetu. Sajber stanovnika (*Cyber Dwellers*) je sve više što samo po sebi zahteva sinhronizaciju aktivnosti u nameri da se odgovorno upravlja virtuelnim prostorom. Bezgranična virtuelnost na internetu na fizičkoj granici država pretvara se u barijeru gde se zaustavljaju regulacije i zakoni drugih država. Zato se još uvek može govoriti o realnim ograničenjima u svetskim procesima regulisanja protoka života i rada na internetu.

Neke česte *zablude o internetu kao novom svetu bez granica* (Bubonjić, 2009), potvrđuje i ovaj vid prakse i iskustva na internetu, koji snažno upozoravaju na neke pojave dvostruke prirode kompjuterske i internet tehnologije i mogu da navode na intrigantno pitanje: da li je virtuelni svet internet tehnologije prolaz ka drugom, novom svetu? Napušta li čovek svoje prirodno okruženje i dobrovoljno ulazi u prirodni svet tehnologije u kojoj je samo pitanje vremena kada će izgubiti sposobnost efikasnog nadzora? Nalazimo li se na početku vremena u kojem će „čovek zlatnih očiju” voditi bitku za vlast protiv „čoveka gvozdениh očiju”?<sup>26</sup>

Odnos čoveka i kompjutera je razvojni odnos. U uređivanju stvarnosti – osnažen uspešnim egzistiranjem prvog veštačkog javnog prostora<sup>27</sup>, čovek je stigao do istorijskog vremena u kojem mora da odredi univerzalne zakonitosti, pravila, etiku, te varijacije od maksimalnih poželjnih mogućnosti tehnologije komuniciranja do prepoznavanja i suočavanja s nadolazećim rizicima.

Pitanje čovek ili mašina s početka teksta možda i nije racionalno. Odnos je već uspostavljen i, razvija se. Ali, pitanje odnosa trijade: odrasli – deca i mladi - mašina, jeste. Odnos postoji, ali je kompleksniji i u nekim aspektima neizvesniji. Deca i mladi su sve sposobniji i prijemčiviji korisnici novih

---

<sup>26</sup> Aluzija na metafore Borislava Pekića za kiborg-čoveka i humanoida, koje je koristio u svom romanu „Atlantida.”

<sup>27</sup> Izuzme li se tehnologija telefona za koju neki autori (Fidler, 2004) smatraju da je rana realizacija virtuelne stvarnosti.

tehnologija, odrasli se navikavaju na njih usvojivši mnoga tehnička znanja. Prvima je kompjuter prirodno okruženje i „urođeni” stil života (rođeni digitalni), drugima, on predstavlja spoljašni impuls i imperativ. Prvi uranjaju u bitove zato jer to vole, drugi jer moraju. Kompjuter i jednima i drugima podjednako neempatično udovoljava. Neuravnoteženi, ali stabilini; moćni, ali rizični, svi zajedno su u iščekivanju da se odnosi uredi u prostorima proširene stvarnosti i tako otvore dveri za novo komunikacijsko doba.

## Literatura:

1. Bodrijar, Ž. (1991). *Simbolička razmena i smrt*. Gornji Milanovac: Dečje novine.
2. Bubonjić, M. (2009). Zablude o internetu bez granica. *Časopis za upravljanje komuniciranjem*, Protocol/FPN: Novi Sad/ Beograd. 12, 127-140.
3. Castells, M. (2003). *Internet galaksija – Razmišljanje o internetu, poslovanju i društvu*, Zagreb: Naklada Jesenski i Turk.
4. Holmes, D. (2005). *Communication Theory. Media, Technology, Society*. London: SAGE Publications.
5. Ybarra, L. Michele/Kimberly J. M. (2005). Exposure to Internet Pornography Among Children and Adolescents: A National Survey, *CyberPsychology&Behavior*: Vol. 8. Num. 5.
6. Jeniks, Philip (2003). *Beyond Tolerance Child on the Internet*. New York/London: New York Press.
7. Kowalski, R.M. (2007). *Cyber Bullying: Bullying in the Digital Age*. Wiley: John&Sons.
8. Livingstone, S. Haddon, L. Gorzig, A. Olafsson, K. (2011). *Risk and Safety on the Internet: The Perspective of European children*. Full Findings. LSE, London: EU Kids Online.Pdf format, at: [www.eukidsonline.net](http://www.eukidsonline.net).
9. Mattelart, A. (2003). *The Information Society*. London: SAGE Publications.
10. Manović, L. (2001). *Metamediji, izbor tekstova*. Beograd: Centar za savremenu umetnost.
11. *Medijska pismenost, proširenje kompetencija pismenosti i odbrana od viška informacija, projekat finansiran od strane Ministarstva nauke i tehnologije Republike Srpske, br. 19/6020/061-180/2010*. (Tatjana Tapavički Duronjić, koordinatorica projekta, Tamara Pribiševo Beleslin, Tanja Stanković Janković, Ivana Zečević, naučne saradnice, Gorana Panić, Đorđe Tomić, Anđela Kuprešanin, Dragana Rašević, Olivera Grbić, stručne saradnice).
12. Negroponte, N. (1998). *Biti digitalan*. Beograd: Clio.
13. Prensky, M. (2008). *Young minds, fast times*. Edutopia, June 2008, na: [www.edutopia.org/ikid-digital-learner-technology-2008](http://www.edutopia.org/ikid-digital-learner-technology-2008).
14. Pribiševo/Beleslin, T. (2006). *Pismenost koja nadolazi, Kompjuter u odrastanju dece*. Zavod za udžbenike i nastavna sredstva Istočno Sarajevo: Istočno Sarajevo.

15. Selwyn, N. (2003). „Doing IT for the kids”: Re-examing children, computers and the ‘information society’, *Media, Culture & Society*, Vol. 25, 351-378.
16. Selwyn, N. (2009). *The digital native – myth and reality*. London: Institute of education: University of London, UK.
17. Sconul Woprking Group on Information Literacy, (2011). *Seven Pillars of Information Literacy*, Creative Commons Licence: <http://www.sconul.ac.uk/groups/informations>.
18. Tapavički-Duronjić, T. (2006). *Internet i komunikacija, medijska sinergija postmedija*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva Istočno Sarajevo: Istočno Sarajevo.
19. Tapavički-Duronjić, T. (2008). *Kompjuterska kultura i moderni mediji*, Banja Luka: Filozofski fakultet.
20. Tapavički-Duronjić, T. (2011). *Komuniciranje u medijasferi*. Beograd: Romanov/Bard fin.
21. Tapscott, D. and Williams, A. (2007). *Wikinomics: how mass collaboration changes everything*. New York, Atlantic.
22. Vandewater, E., Rideout, V., Wartella, E., Huang, X., Lee, J. and Shim, M. (2007) ‘Digital, childhood’ *Pediatrics*, 119, 5, pp. 1006-1015 na: <http://www.scribd.com/doc/9775892/Digital-Native>.
23. Walker, T. (1996). Postmodernizam i proučavanje budućnosti. (Prev. Ognjen Strpić). *Futures Research Quarterly*. URL: [http:// boo.mi2.hr/~ognjen/tekst/walker.html](http://boo.mi2.hr/~ognjen/tekst/walker.html).

**Summary:** The paper presents the „new” and „special” users of computer and internet technology, and a small part of the Janus nature of this technology and its use. Paradigmatic framework for the issue consideration is the time of integration of technology into the culture and time of personifying relations: adults - children and young people - a computer. The category „children and young people” viewed through the category of postmillenium generation born in the digital generation of young people (Seely-Brown, 2008) and transformed from the „Generation M” (Media-generation) in the „Generation V” (virtual) and „Generation C” (connected) to Eriksons quick thinking generations in Holmes second media age. The current reality is extended, networked, created by enlargement of the existence of parallel realities on the existing, but conceptually divergent space-time on the Internet - virtual reality of Jaron Lanier. Digital adult life is imperative and exterior impulse, digital childhood, stimulating, and potentially risky, is the lifestyle and spirit of the new people that are just ahead. Unbalanced, but stable; powerful, but risky, together they are expected to refer to offices in the regions augmented reality and thus open the doors for a new communications era.

**Key words:** the millennium and postmillenium generation, second media age, augmented reality, digital childhood; potential, the potential risks