

Dželal Ibraković¹
Univerzitet u Sarajevu
Fakultet političkih nauka
Odsjek Sociologija

Prethodno saopštenje
UDC 159.922.8:004.738.5
DOI 10.7251/SOCSR1712077I
Prihvaćeno: 22.09.2016.

Socijalizacija mladih u zamišljenim svjetovima

Apstrakt

Internet se pojavljuje kao vrijednosno neutralni medij, ali dobiva, sa aplikacijama koje se nude preko njega, dimenzije (zamišljene odnosno virtualne) snage neslučenih razmjera. Mlade generacije, koje se rađaju u dobu stalnog usavršavanja ovog medija i tehnoloških inovacija koje ga prate, su „urođenici“ ovog doba, a starije generacije su sve veći „stranci- došljaci“ reciprocitetno godinama starosti. Sociologija, ali i druge društvene i humanističke nauke, se nalazi pred izazovom usvajanja novih teoretskih naziva i njihovog sadržaja, u odnosu na tradicionalne nazive i sadržaje. To se odnosi na promjenu tradicionalnih paradigmi socijalizacije mladih generacija što snažno generira sukob tradicionalnog (povratak tradiciji srednjeg vijeka, pa i ranije) i modernog (odbacivanje tradicije i njeno ako ne reformisanje, a onda davanje novih sadržaja tradicionalnim pojmovima). To se odnosi i na roditeljstvo, sistem obrazovanja i vaspitavanja, ali i ulogu društva u cjelini kao tradicionalne prostorne, vremenske, religijske, etničke, radne, rodne i svake druge forme njegovog ispoljavanja. Zato se ne samo sadašnjost i budućnost tretiraju kao virtualne (zamišljene), nego se i prošlost sve više pojima kao virtualna.

Ključne riječi: *Internet, socijalizacija, generacijski sukob, modernost, tradicionalnost, virtualno, mladi.*

Uvod

Internet se pojavljuje kao nova paradigma vremena i sveopće dostupnosti „svega i svačega“, a, s druge strane, to izaziva bojazan da se klasična društvenost i prisnost, odlika čovjeka kao društvenog bića, sve više svodi na indivi-

¹ Redovni profesor na Univerzitetu Sarajevo, Fakultet političkih nauka, odsjek Sociologija, e-mail: ibrakovic.dzelal@gmail.com

dualnost i društvenu izolovanost. Nedostaci direktnih kontakata i proživljavanja iskustava, kao hiljadugodišnjih modela socijalizacije mladih generacija, prema mišljenju mnogih teoretičara predstavljaju nenadoknadivi gubitak. Obzirom da se ne prepoznaju pravi društveni aspekti onda se najčešće opitujuje brzi tehnološki razvoj ili sa njima povezani tehnički aparati (telefoni, tableti, konzole, simulatori, platforme itd.) Zbog svega toga, a obzirom da se u ovoj oblasti nalazimo na terenu koji nije dovoljno istražen, mada nije nikada u historiji ljudskog roda nijedna tema dobila toliko inačica i akademskih opservacija koliko internet i moderne tehnike i tehnologije, nužno je na samom početku definirati šta se u ovoj analizi podrazumijeva pod pojmom internet u ovom kontekstu.

To je tehnologija za posredovanje interpersonalne komunikacije koja nastaje u krilu društva u specifičnom historijskom trenutku kao proizvod radikalne modernizacije, odnosno globalne društvene transformacije koja se ubrzava u posljednjoj četvrtini XX stoljeća.² Jedan od pionira objašnjavanja, ali i formiranja virtualne stvarnosti, pa i kompjuterske grafike općenito, Ivan Sutherland tretira ovu tehniku, nastalu na bazi razvoja nauke i tehnologije XX stoljeća, kao pogled u prozor kroz koji se vidi virtualni svijet. Za sve one koji su „proizvođači“ i učesnici to je svojevrsan izazov da taj svijet izgleda stvarno, da se ponaša kao pravi, da zvuči kao pravi i doživljava kao pravi. Ovdje nećemo ulaziti u širu elaboraciju simuliranja stvarnosti, pa čak i njenog proizvođenja, jer je to široko polje na kojem se postižu sve veći i veći rezultati.³ Također bi nas daleko odvelo i to da su mnogi parametri koji se čine neprikosnoveni i **stvarni** (pa do sada smo smislili i nepromjenljivi) u „realnom svijetu“ kojeg mi percipiramo i upoznajemo ipak na nivou dogovorenog, kovencionalnog (metričke mjere, vrijeme i drugi parametri), a to bi u društvenim i humanističkim naukama bilo i dokazano da spada u svijet ne baš tako racionalnog nego više i kao zamišljenog (nacija, klasa, država, pa i društvo kao vrlo rastegljiv pojam, a o ljubavi i drugim stanjima da i ne govorimo).⁴ Ovo se mora naglasiti jer se samo definiranje virtualne stvarno-

² Ovakvu formulaciju impliciraju, uz određenu modifikaciju, A. Feenberg i M. Bakardjijeva u tekstu: „Virtual community- no „killer“ implication“, u *Now Media&Society*, Vol 6(1), pp. 37-43. Tekst se može pročitati na https://www.sfu.ca/~andrewf/books/Virtual_Community_No_Killer_Implication.pdf (pristup 10.10.2016.)

³ Simuliranje je to, pa i svojevrsno proizvođenje nove stvarnosti, što u npr. filmu „Avatar“ ne predstavlja samo fikciju nego i značajan naučni doprinos (isto je i sa „Jurassic park“ Spliberga) gdje se ostvaraju novi dometi sagledavanja što realističnije prošlosti i davno izumrlih bića. Sve to i noviji pristupi u tehnologiji i njenoj aplikaciji u autorskom tekstu: Srdanović Mile, *Virtuelna stvarnost ili stvarna virtuelnost?* dostupno na: http://www.srdanovic.com/PDFFiles/VirtuelanOblik-VirtuelnaStvarnost_071.pdf (posjeta 10.10.2016.)

⁴ To se odnosi i na tumačenje činjenica iz prošlosti koja se ne rijetko zamišlja prema vladajućim konceptima, djelimičnim dokazima i objašnjavanju tih dokaza, ali često i tumačenjem

sti odnosi često na projiciranje budućnosti, formiranje poželjnih (nerealnih) modela ponašanja, uticaja na konzumente itd. Manuel Castells naglašava da pojava interneta „po prvi put u istoriji, u isti sistem sjedinjuje sve pisane, govorne i audiovizuelne oblike ljudske komunikacije“⁵ Dakle, jasno je da svaki pojedinac na planeti Zemlji, a i društva od samog početka društvenosti, pa i socijalizacije kakvu mi zamišljamo u klasičnoj formi (porodica, okolina, škola, razne društvene grupe, ekonomske i obrazovne mogućnosti itd.) jeste dio stvarne i još „stvarnije“ stvarnosti.

Virtualna i „stvarna“ realnost

Parafrazirajući Mortona Heilinga želimo ukazati na šta se virtualna realnost suštinski odnosi. Naime, pomenuti autor navodi da kada se nešto novo pojavi svaki čovjek, poput djeteta koje otkriva svijet, misli da je iznova izumljen, ali kada zagrebe malo ispod površine vidjeće pečinskog čovjeka koji šara po zidovima stvarajući, u nekom smislu, virtualni svijet. Ono što je, zapravo, novo u našem dobu jesu sofisticirani instrumenti koji omogućavaju stvaranje tog svijeta lakšim. Jednostavno rečeno, virtualna stvarnost su snovi.⁶ U pokušaju da shvate pojam virtualne realnosti ljudi često pominju različite nivoe tehnologije dok raspravljaju o njenim izgledima, dok se on, zapravo, sve manje odnosi na dio tehnologije, a sve više na novonastajući komunikacijski sistem.⁷

Poznata je činjenica kod većine roditelja da oni u primarnoj socijalizaciji (u porodici) od početka ističu maksimalističke zahtjeve proistekle iz sopstvenog zamišljanja budućnosti djeteta, pri čemu se i pod uvjetom da je to i sa najboljom namjerom (a kod većine roditelja jeste, nesumnjivo), da li se

na savremeni način bez obzira što je paradigma življenja i u svakodnevnom životu i vladanju, ali u oblicima vjerovanja i ideologija, kao i shvatanja čovjeka bila drugačija nego što se to u savremenom dobu tumači. O npr. naciji kao „zamišljenoj zajednici“ pogledati u Benedict Anderson (1990)., Nacija zamišljena zajednica, Školska knjiga Zagreb. ili oko tumačenja artefakta iz prošlosti Džonskon Metju (Johnson Matthew) (2008), Arheloska teorija, Clio Beograd o izmišljanju tradicije Hobsbom, Erik i Rejndžer, Terens(ur.) (2011), Izmišljanje tradicije, XXI vek Beograd i brojna druga djela. Nažalost, kao i kod drugih zamišljanja stvarnosti, realizacija u realnom svijetu često za posljedice ima eksplozivnu i rušilačku moć, a „život“ zamišljenih društvenih pojava dobija stalno nove dimenzije (tako Karl Renan i naglašava da je nacija „svakodnevni referendum“)

⁵ Castells, Manuel. *Uspom umreženog društva*, Zagreb: Golden marketing, 2000.

⁶ Prema: Biocca, Frank; Levy, Mark. *Communication in the Age of Virtual Reality*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1995. str. 3. Preuzeto sa: www.uestia.com

⁷ Isto. str. 15.

onda tu može govoriti o svojevrsnoj virtuelnoj stvarnosti, kao što je i uljepšavanje vlastite prošlosti pri „glancanju“ budućnosti. Sa bajkama se susreće najveći dio beba koje odrastaju širom svijeta, sa izmišljenim likovima poput Djeda Mraza, Vile Zubice, a moderne mitologije su im donijela, uz neke stare davno zamišljene likove, i Barbike, Mimi, Maše, ali i Supermena, Betmena sa brojnim sadržajima digitalnih slika koje sve to oživljavaju uz Drakulu, mlade i stare vukodlake, super heroje itd. Izmišljeni svjetovi⁸ i dalje predstavljaju „glas sa margine, jer su svetovi koji ne pripadaju onome što moderno doba prepoznaje kao stvarno, sami po sebi i dalje u velikoj meri diskreditovani - na tragu uverenja koje je na snazi od Prosvetiteljstva do danas (dakle tokom čitavog modernog doba) - da su sve priče o čarolijama (a izmišljanje je, takođe, čarolija) povezane sa kognitivnom perspektivom grupa koje su zapadne elite tradicionalno definisale kao inferiorne: “primitivnih”, žena, dece i nižih klasa.”⁹ Tako svijet odraslih i dalje ima svoju zasnovanost na „racionalnosti“ (koja se mora dokazivati), a izmišljeni svjetovi često se označavaju kao opasnost po odrastanje čiji se sadržaj i buduća projekcija „podrazumijevaju i nisu upitni“. Naravno, ovim nimalo ne želimo da ulazimo u opravdanost ili ne isticanja pozitivnih primjera radi razvijanja osjećaja za dobro, plemenitost, solidarnost, odanost itd. Ali, je jasno da u procesu socijalizacije mladih generacija uz taj realni svakodnevni svijet (kojeg teško možemo kao realnog i objasniti, jer i to zavisi od pojedinačnih shvatanja i tumačenja, ali i lokalnih, regionalnih i svjetskih stereotipa, kulturnih modela, vrijednosnih sudova itd.) postoji i virtualni svijet koji sa „realnim“ živi u istom prostoru. Ako bi mogli izvući neki zaključak iz vremena prije „umreženog doba“ i *online* novomilenijumske generacije, onda barem možemo da kažemo i da je primarna socijalizacija u porodici, školi i uglavnom i na drugim mjestima sekundarne socijalizacije pripremala mlade na neke stabilne vrijednosti koje su nepromjenljivog karaktera, pri čemu se to manifestiralo i kao zvanična politika i ideologija svijeta koji je standardizirao znanja, ali i pedagoške i psihološke metode.

⁸ Oni su, zapravo, veoma slični prostorima o kojima Tolkin govori još 1947. godine, definišući vilinske priče, za koje on tvrdi da nisu priče o vilama, nego priče o prostoru u kome one (mogu da) postoje (Prema Gavrlović, 2016: 28). Džon Ronald Rejl Tolkin (picac „Gospodara prstenova“) je ovo ranije govorio otvarajući tako raspravu o dimnezijama prostora što će se i ostvariti kada njegova trilogija o hobitima, vilama, čarobnjacima bude ekranizirana i tako dobila i „svoj“ vizuelni izraz, a mjesta gdje su snimani kadrovi ove izuzetno popularne epopeje „na granici svjetova“ su postala popularna i predstavljaju turističku atrakciju. Slično je i sa drugim izmišljenim mjestima iz filmova i romana. Liljana Gavrilović u citiranoj knjizi kao referentnu literaturu pominje i: Saler, Michael. *As If: Modern Enchantment and the Literary Prehistory of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press. 2012.

⁹ Gavrilović, Liljana. *Stvarno od stvarnijeg*. Beograd: Srpsko genaološko društvo, 2016. str 28.

Ta stabilnost, vjerovatno, nikada nije bila baš apsolutno stabilna (ako možda ne izuzmemo srednji vijek i vladavinu (opet zamišljenih) religijskih kanona), jer da je bila ne bi bilo progona neistomišljenika, pa i onih koji su svijet drugačije tumačili. Oni su često predstavljeni u liku zamišljenih „đavola“, „vještica“, „duhova“ itd. Odnosno, u kasnijem periodu ne bi bilo generacijskih sukoba koji su sa dobom prosvjetiteljstva i novim sistemom školskog učenja, te standardnih (nacionalizirajućih) prenošenja znanja putem „nacionalnog“ jezika, „nacionalnih“ simbola, ličnosti, standardizacije „zlatnog doba“, etnocentričkog favoriziranja vlastite nacije, njene slavne i retuširane prošlosti, njene mesijanske uloge itd.

Taj koncept školstva se vezivao za primarnu socijalizaciju mladih koja se odvijala u porodici što je sa potpunijom zaposlenošću svih njenih članova sve više skraćivala boravak djece u kući i prepuštanje socijalizacije specijaliziranim državnim agencijama (vrtićima, predškolskom boravku, cjelodnevnom boravku itd.). Upitnost „vječnih“ karakteristika porodice postaje jasna sa povećavanjem broja razvedenih brakova i djece koja su i prije novih trendova u porodici i braku imala više roditelja, odnosno onih koji imaju želju da ih socijaliziraju.

Savremena socijalizacija

Socijalizacija savremenog doba i u svom primarnom i sekundarnom obliku, predaje mladima većinu vrijednosti koje su zamišljene kao poželjne, pri čemu se u taj (zvanični) okvir ubacuju i zamišljeni svjetovi koji u veoma rastegljivoj formi donose predstave o dimenzijama realnosti. Kao da su stariji „realniji“ ako su bili spremni u dugim historijskim etapama za zamišljene ciljeve da daju i svoj život i žrtvuju materijalna dobra pa i članove porodice (uloga majke i oca stradalog heroja) čime su i sami bili žrtve virtualnih svjetova zamišljenih u glavama vladara, proroka, religijskih vođa, ostrašćenih masovnih ubica itd.

Ovaj društveni kontekst Moderne i Posmoderne se mora razumjeti da bi se govorilo o modernim trendovima koje donosi Internet i Mreža. Mladi su od ranije i prije tehničkih spravnica kakvi su klasični kompjuteri, laptopi ili tableti, androidi, pametni telefoni i druge nove verzije komunikacijske tehnike, bili prepušteni tehničarima. Na taj način su obavljene sve pripreme u evolucionom - kulturnom smislu, koje su započele sa erom televizije, a ona je bila prvi medij (nije uzalud rečeno „prozor u svijet“) kroz čiji izlaz, raznih veličina, su se inkorporirale stvarnosti u realne svjetove nekadašnjih društvenih odnosa

(neposredne veze ljudi koji su vijesti prenosili usmeno i imali potrebu komunikacije) na još neposrednije (faktički) prenosiocima koji su se uživo javljali sa „lica mjesta“. Ta mjesta i države teško da bi poznavao i najveći intelektualac samo desetak godina ranije, a onim iz starih perioda predmoderne ne treba ni govoriti.

Ovome u prilog ide i saznanje da svakodnevnim konzumiranjem televizijskih programa, posebno mlađih generacija, producenti su uvidjeli i iskoristili mogućnost uticaja na razvoj svijesti gledalaca, te su pokušavali da podstaknu osjećaj povezanosti i bliskosti sa gledaocima, trgujući elementima hiperrealnosti. Televizijskim zapletima zasjenjeni su elementi stvarnih političkih i društvenih pitanja stvarajući novu relevantnost i stvarnost. Slično tome, u nekim televizijskim emisijama izmješani su elementi stvarnosti i fikcije na taj način zamagljujući granicu između stvarnog i lažnog. Međutim, rastom *online* interakcije sposobnost televizije da stvori „fiktivnu stvarnost“ dramatično se mijenja. Korištenjem mogućnosti interneta za podsticanje intimnih oblika povezivanja između gledalaca i televizijskih emisija koje konzumiraju, producenti mogu povećati svoju sposobnost za stvaranjem hiperrealnog svijeta.¹⁰ Ta pomjeranja čovjeka (djeteta) iz periferije zbivanja u sam epicentar je bila priprema koja je dovela do „postmilenijumske tzv. Z generacije“¹¹ u „umnoženoj stvarnosti“ koju u teorijskom smislu nazivamo i negroponteovo postinformatičko doba¹² Bodrijarovog hiperrealizma.¹³ Danas govorimo o drugom medijskom dobu, koje obilježava kompjuterska i internet tehnologija.

Opravdana (da ili ne) zabrinutost stručnjaka širom svijeta koji se bave pedagoškim, psihološkim, sociološkim, komunikološkim, odgojnim i drugim aspektima oko toga da li su ovo elementi otuđivanja i kako uopće socijalizirati mlade, proističe iz činjenice da su i u promijenjenim okolnostima društvenog razvoja na djelu i dalje prisutni isti parametri socijalizacije. Po našem mišljenju razlog je u tome što širom svijeta o planovima budućnosti i za budućnost raspravljaju starije generacije po staroplemenskom principu da se mudrost

¹⁰ Prema: Latouche, Jason. “My Real Imaginary Friends: iCarly and the Power of Hyperreality”. *Americana : The Journal of American Popular Culture, 1900 to Present*, Vol. 10, No. 1. Hollywood, 2011. Preuzeto sa: www.questia.com

¹¹ Postoje razna određenja i imenovanja ove nove generacije: Z, Digital natives, iGen, generacija M. A.G. generacija (after Google)...

¹² Nicholas Negroponte je 1984. godine na TED-u održao dvosatno predavanje na kojem je predstavio 4 inovacije na kojima su tada radili, a 3 su ostvarene. Neke od njih su OLPC (One Laptop Per Child), elektronske knjige, touchscreen i jedna tek u ostvarenju - telekonferencije (Lip Service). Njegov je projekat, koji je još u toku, da svako dijete u svijetu dobije laptop. https://www.ted.com/speakers/nicholas_negroponte (posjeta 11.10.2016.)

¹³ Tapavički Duronjić, Tatjana. Postmilenijumska generacija u umnoženoj stvarnosti. *Kultura polisa*: god. VIII, br.16. 2011.

(znanje, analitika, sinteza u razmišljanju) može stacionirati samo u glavama starijih osoba. Tu je na djelu i patrijarhalni obrazac u nešto modificiranom obliku, a svakako se možemo složiti sa mišljenjima da je nova tehnologija i drugo medijsko doba kulturno tehnološki milje u kojem se rađaju nove generacije, a da je to usvajanje novih znanja za osobe starije dobi povezano sa znatno više teškoća. Mladi, sa poznavanjem suštine izraza, koji su uglavnom na engleskom jeziku - stručnom jeziku novog doba, ovladavaju novim tehnologijama mnogo brže i odmah prelaze na složenije operacije, višenamjesko korištenje više programa u isto vrijeme itd. Zato su mlade generacije **urođeni interneta**, domorodci, a starije generacije su stranci, koji najčešće ne razumiju kako funkcioniraju urođenici jer nisu u skladu sa njihovim načinom razmišljanja, ali i načinom života. I u ovim svjetovima se starije generacije ponašaju po kolonijalnom principu proglašavajući svoje znanje o „realnosti“ jedino ispravnim.

Prema mišljenju Wim Veena i Bena Vrackinga¹⁴ razlika između starijih i mladih generacija u ovom novom dobu je u tome što „stariji djeluju linearno, odnosno prvo čitaju uputstva za upotrebu pa onda upotrebljavaju određeni proizvod, dok mlađe generacije sve rade u hodu, nelinearno, odnosno uče koristeći proizvod. Brzo pronalaze rješenje za nastale probleme na mnogobrojnim forumima, telefonirajući prijateljima, koristeći sistem pokušaja i grešaka iznalaze najbolji ishod. Zbog svega navedenog, nove generacije nose i naziv **instant generacije** - zato što na brz i ekspeditivan način rješavaju probleme.

Teorija koja govori o generacijskim kohortama sugerira da će članovi Z generacije iskusiti djetinjstvo koje je prezaštićeno, prejednostavno i sl. Ovo je posljedica načina života tzv. „ranih milenijumaca“ koji su sada roditelji, nastavnici, vaspitači Z generacije, pa shodno svom iskustvu, na svojoj djeci nastoje „ispraviti greške“ iz svog djetinjstva, što se, između ostalog, odnosilo i na osećaj isključenosti, kao i na potpuno ispunjen raspored svakog dana. Ishod ovakvog ponašanja je prekomjerno balansiranje, mnogo izraženije od kontra balansiranja što rezultuje stvaranjem generacije koja je sklonija konformizmu i averziji prema rizicima u odnosu na prethodnu.¹⁵

Za razliku od starijih generacija, mladi se prema tehnologiji odnose na pragmatičan i blizak način, za svaki novi proizvod na tržištu pronalaze svrhu. Za njih, ključni kriterijum za prihvatanje tehnologije nije estetske ili emocionalne prirode, nego oportunitizam, odnosno izvlačenje maksimalne koristi za svoje potrebe i želje. Takođe, ističe se i fenomen koji se javlja prvi put u

¹⁴ Veen, Wim ad Vracking, Ben. *Homo Zappiens: Growing up in a digital age*, London: Network Continuum Education, 2006.

¹⁵ Prema: Rickes, Persis C. How Gen Z Will Continue to Transform Higher Education Space. *Planning for Higher Education*, Vol. 44, No. 4. 2016. Preuzeto sa: www.questionia.com

historiji, obrnuta edukacija, odnosno proces u kojem mlađe generacije uče svoje roditelje kako da koriste digitalne tehnologije... Starije generacije su fokusirane na semantičke simbole dok mlađe generacije u svakom simbolu na internetu, svakoj ikoni ili linku, nalaze značaj i pretvaraju te simbole u informacije. Dok se starije generacije žale na informacijsku preopterećenost, *Homo Zappiens* generacija ne bi mogla zamisliti svoj život bez obilja informacija koje ju okružuju.¹⁶ Suočeni sa digitalnim tehnologijama od samog rođenja, pripadnici Z generacije stavljaju društvene medije u sam centar svog društvenog svijeta, te skoro sasvim zanemaruju kontakt „licem u lice“. Ovaj fenomen može izazvati probleme u društvenoj interakciji i pri rješavanju konfliktnih situacija u školi, na fakultetu, poslu i sl. Pomoć od strane starijih može biti veoma korisna za ovu generaciju, u smislu prevazilaženja socijalnih poteškoća u realnom prostoru, dok sa druge strane može doći do obrta, s obzirom na prirodnu povezanost Z generacije sa novim tehnologijama, tj. oni mogu igrati ulogu mentora starijim generacijama.¹⁷

Online aplikacije su sastavni dio zajedničke prirode Z generacije, kao i online gejmिंग koji je veoma značajan za ovu generaciju jer formira grupu pojedinaca (i razvija njihove sposobnosti snalaženja u novim - nepredviđenim situacijama) koji će imati liderske funkcije imajući prednost u online poslovnim interakcijama.

Generacije digitalne ere

Upravo o pomenutom govori potreba da se na svakom mjestu radnog ili slobodnog kretanja mlađe generacije digitalne ere, većina od njih hvataju prvo svoga magičnog tehničkog uređaja za prijenos informacija i komunikacija i upijaju ili novi modni trend ili novi takt muzike, novi film i video igricu, ali i bizarne sadržaje - uostalom svijet informacija je rijeka čije je vode žedan svaki mladi čovjek i koji je potencijalni učesnik i činom da klikne i otvori novu stranicu, video klip, ili fotografiju što se pedantno registruje. Naravno, i ovo je već stereotip da nova tehnika pripada samo mladoj generaciji, jer je očito da nove tehnologije zahvataju, manje - više, sve generacije i sve narode.

Mnoge predstave i „velike priče“ u savremenom dobu prve polovine XXI stoljeća postaju upitne ili, ako ništa drugo, mijenjaju svoje forme u čemu se

¹⁶ Bubonjić, Mladen. Odrastanje u digitalnom dobu, *Communication Management Quarterly: Časopis za upravljanje komuniciranjem* br. 27, 2013. str 181.

¹⁷ Marron, Maria B. New Generations Require Changes beyond the Digital. *Journalism & Mass Communication Educator* Vol. 70, No. 2, 2015. Preuzeto sa: www.questia.com

gube brojni obrasci kojima su oni opisivani. To se odnosi i na porodicu, ali i okruženje, školski sistem, ideologije, državne sisteme, globalizaciju svijeta... Tako se mijenjaju i forme socijalizacije mladih i neki raniji oblici, o kojima se i dalje dominantno uči u svim značajnijim školskim sistemima, sve manje bivaju efikasni (i sve manje potrebni, korisni, pa time su i nezanimljivi). Zato je takva konceptualizacija takođe i oblik ponovne problematizacije osnovnih postulata starih teorija, ali i prodora novih koje su se razvile uz nove tehnologije i njihovog pokušaja uspostavljanja novih teoretskih i filozofskih topoina. Odnosno, da budemo precizniji: novi talas informatičke i tehnološke revolucije se pokušava i dalje opisivati sa starim teorijskim konceptima i tu se može nalaziti veliki razlog „krize“ društvenih nauka.

Iako upotreba informacionih tehnologija rapidno raste, neki segmenti društva su i dalje u velikoj mjeri isključeni iz ovog trenda. Izraz „digitalni jaz“ se koristi za opisivanje nejednakog pristupa informacionim tehnologijama na osnovu primanja, rase, etničke pripadnosti, pola, starosne dobi i geografskog položaja koje su se pojavile sredinom devedesetih godina prošlog vijeka. Podaci pokazuju da je posjedovanje kompjutera i pristup internetu uskraćen određenim grupama populacije, a uzrokovali su bujice javnih i privatnih inicijativa i hor kritičara koji odbacuju ovakvu vrstu podjela. Za rješenje ovog problema neophodno je precizirati procjenu problema i prikupiti više informacija o potrebama, savovima i iskustvima pojedinaca sa nižim prihodima u manjinskim zajednicama kod kojih se prvobitno pojavio digitalni jaz.¹⁸

Ako bi se mogla bez rezerve prihvatiti varijanta da je internet postao dio primarno - sekundarne socijalizacije mladih, onda se ne mogu negirati ni opasnosti u tim virtualnim prostorima koje se najčešće ogledaju kroz: pornografske sadržaje na internetu, nove vrste nasilja kao što je sajber nasilje (Cyberbullyng), primanje i slanje uznemiravajuće pošte, te primanje - slanje ili dijeljenje neprimjerenih poruka, kontaktiranje s nepoznatim ljudima (nepoznatim u „realnom“ životu), upoznavanje s nepoznatim ljudima, te zloupotreba ličnih i tuđih podataka.

Bez obzira što je riječ o „nerealnom životu“ i njegovom uticaju na razvoj ne samo mladih (postojeća istraživanja u svijetu govore da se u nemalom broju slučajeva, posebno kada je riječ o pornografskim sadržajima i pokušajima upoznavanja sa maloljetnim osobama i njihovom zavođenju pojavljuju **stariji**, koji ovaj novi medij koriste obzirom da je nerealan da i oni budu nerealni). Uz nekoliko izuzetaka, moćne i enormne zarade na internetu odnose velike korporacije koje taj medijski prostor uređuju i iznajmljuju, jer je internet kao

¹⁸ Prema: Mossberger, Karen L.; Tolbert, Caroline J.; Stansbury, Mary. *Virtual Inequality: Beyond the Digital Divide*. Washington, DC: Georgetown University Press, 2003. str. 1. Preuzeto sa: www.questionia.com

i TV, samo medijski prozor (sada je to samo množina - prozori) i to vrijedno - neutralni medijum; on je samo prenosnik sadržaja¹⁹ i ni u kom slučaju nije „svijet bez granica“.

Zaključak

Sa modernizacijom, specifični odnos čovjeka i mašine širi svoje horizonte i ima nastavak i u svijetu medicine, novih tehnologija, svemirskih istraživanja, mapiranja genoma, razvoja istraživanja DNK i vještačke inteligencije i brojnih drugih područja gdje se, kao i u cijeloj savremenoj proizvodnji, kompjuter javlja kao nezamjenljiv. Ali, taj odnos, kao i ono što je čovjek ranije pronašao i aplicirao, mijenja paradigmu življenja čovjeka na Planeti. I, naravno, ima uticaja na sve sfere života uključujući tu i tradiciju koja se mijenjala, bez obzira što se tvrdi tradicionalisti zaklinju u njenu autentičnost. Ova nova konceptualizacija koju nudi digitalna tehnologija traži preispitivanje i ponovno problematiziranje osnovnih teorija i pokušaj uspostavljanja novih teoretskih i filozofskih definiranja pojmova s kojim baratamo i čiji nazivi više nisu adekvatni vremenu u kojem živimo. Naime, robovanjem teorijskim konceptima iz prošlosti i pokušajem njihovog implementiranja time i kritičari virtualne stvarnosti i sami formiraju nove virtualne stvarnosti zasnovane na starijim paradigmama. Nove spoznaje su otvorile mogućnosti i tumačenja klasičnih tekstova, uključujući i tekstove vjerskog karaktera, pa i one najdogmatiskije. Zato je ovaj novi teren u navodnom sukobu između tradicionalista i modernista ili postmodernista, kako god ih nazvali, više mogao biti sukob oko toga ko bi, i u koje svrhe, mogao da koristi moći i mogućnosti novih tehnologija.

Nažalost, ova blagodat transfera znanja koju nudi internet, nije praćena i razvojem razumijevanja, nego se u svijetu početka XXI stoljeća otvaraju prijetnje novim globalnim ratovima i kroz sukob koncepata virtualnih svjetova velikih i moćnih sila i onih koji to tek žele biti. Mlada generacija je osuđena ili na pobunu ili korištenju i interneta kao medija za formiranje bolje budućnosti koju će živjeti mlade generacije, a ne oni koji o toj budućnosti danas odlučuju. Bez ove aktivne promjene mladima novih generacija se prijeti da budu kao i sve prethodne mlade generacije u historiji ljudskog roda - vojska koja ne zna ni cilj niti želi da ratuje, a to joj se nameće kao virtualna, moralno - sveta, nacionalna, državna ili druga dužnost.

¹⁹ Štambuk, Vladimir. *Internet i politika*. Beograd:Verzal press, 1999. str. 32

Zato postoji iskrena bojazan da velike blagodati koje pruža nova tehnologija i novi vidici ne budu zamagljeni sa starim opsjenama, lažima, stereotipima i da se, kao i nekada, zbog posjedovanja teleskopa ide na isleđivanje, odnosno posjedovanja radija, TV-a (Sjeverna Koreja danas) ili posjedovanja kompjutera sutra, ne dođemo umjesto u svjetlo, a ono opet u mračno doba, nakon kojeg sa arsenalom najubitačnijeg naoružanja, nećemo kao ljudska zajednica imati šansu da više govorimo „Nikada više,“ kao što se govorilo poslije Dahau, gulaga ili poslije velikih ratova u kojima je uvijek stradao napredak ljudskog roda. Danas imamo i kompjutere i imamo informacije, ali *in live* pratimo ubijanje Sirije, uništavanje mjesta u Iraku i Siriji koja su, kao i Palestina, kolijevka ljudskog roda i njegov početak, te gledamo i pratimo kao da se to dešava na drugoj planeti.

U tim promjenama nužno je mijenjati i školski sistem, jer je postojeći zaostao i nije primjenjen novim uvjetima razvoja nauke i tehnike i novih vrijednostih sadržaja i novog duha vremena. Taj novi pravac promjena uključuje i ove zamišljenje svjetove kao način prenošenja i tradicionalnih znanja i vrijednosti i osvajanja novih koja su otvorena za cijelo čovječanstvo. Čak i takva vrsta blagodati se ne bi trebala propustiti, te šansu moraju da iskoriste svi i porodice pojedinačno, ali i škole, religijske zajednice, lokalne i regionalne zajednice, države i savezi država, kao i čovječanstvo u cjelini.

Literatura

- Bajić, Jelena. Postmoderan pristup masovnom komuniciranju: uloga interneta u obrazovanju i savremenim tržišnim kretanjima, *Časopis za ekonomiju i tržišne komunikacije*, god. IV, br. 2, Banja Luka, 2014.
- Biocca, Frank; Levy, Mark. *Communication in the Age of Virtual Reality*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1995.
- Borovica, Tamara i Kostović, Svetlana. "Savremeni mediji u funkciji obrazovne revolucije", *KULTURA*, 2011. br. 133, str. 370-38.
- Bubonjić, Mladen. "Odrastanje u digitalnom dobu", *Communication Management Quarterly: Časopis za upravljanje komuniciranjem* br. 27, 2013.
- Bunić, Maja. "Epistemologija socijalnih mreža – komuniciranje ili dokolica", *Zbornik radova, doktorski studij iz Komunikologije*, 2015. FPN Sarajevo (ur. Čengić Fejzić, Fahira).

- Castells, Manuel. *Uspón umreženog društva*, Zagreb: Golden marketing, 2000.
- Đurić Živojin. *Modernizacija i društvene promjene (ogledi iz savremene sociologije)*, Beograd: Institut za političke studije, 2014.
- Gavrilović, Ljiljana. *Stvarno od stvarnijeg*. Beograd: Srpsko genaološko društvo, 2016.
- Jović, Marija. Razmjene znanja u virtualnom svijetu. *Medijski dijalozi*, № 20, Vol. 7, 2014.
- Latouche, Jason. "My Real Imaginary Friends: iCarly and the Power of Hyperreality". *Americana : The Journal of American Popular Culture, 1900 to Present*, Vol. 10, No. 1. Hollywood, 2011.
- Marron, Maria B. "New Generations Require Changes beyond the Digital". *Journalism & Mass Communication Educator* Vol. 70, No. 2, 2015.
- Mossberger, Karen L. Tolbert, Caroline J.; Stansbury, Mary. *Virtual Inequality: Beyond the Digital Divide*. Washington, DC: Georgetown University Press. 2003.
- Osmančević, Enes. *Internet, tradicionalna i vitualna javnost*. Magistrat, Sarajevo 2003.
- Rickes, Persis C. "How Gen Z Will Continue to Transform Higher Education Space". *Planning for Higher Education*. Vol. 44, No. 4. 2016.
- Srdanović Mile, *Virtuelna stvarnost ili stvarna virtuelnost?* dostupno na: http://www.srdanovic.com/PDFFiles/VirtuelanOblik-VirtuelnaStvarnost_071.pdf (posjeta 10.10.2016.)
- Štambuk, Vladimir. *Internet i politika*. Beograd:Verzal press, 1999.
- Tapavički Duronjić, Tatjana. "Postmilenijumska generacija u umnoženoj stvarnosti". *Kultura polisa*: god. VIII, br.16. 2011.
- Veen, Wim ad Vrakking, Ben. *Homo Zappiens: Growing up in a digital age*, London: Network Continuum Education, 2006.

Internet stranice

- http://www.sconul.ac.uk/sites/default/files/documents/Seven_pillars2.pdf (posjeta:12.10.2016.)
- https://www.ted.com/speakers/nicholas_negroponte (posjeta: 11.10.2016.)
- https://www.sfu.ca/~andrewf/books/Virtual_Community_No_Killer_Implication.pdf (posjeta 10.10.2016.)