



UNIVERZITET U SARAJEVU
FAKULTET POLITIČKIH NAUKA
ODSJEK SOCIOLOGIJA

VIRTUALNI SVIJET I OTUĐENOST MLADIH
-magistarski rad-

Kandidat

Adnan Dedović

441/II-S

Mentorica

Doc. dr. Sarina Bakić

Sarajevo, august 2021.

DEDOVIĆ ADNAN VIRTUALNI SVIJET I OTUĐENOST MLADIH

2021



UNIVERZITET U SARAJEVU
FAKULTET POLITIČKIH NAUKA
ODSJEK SOCIOLOGIJA

VIRTUALNI SVIJET I OTUĐENOST MLADIH

-magistarski rad-

Kandidat

Adnan Dedović

441/II-S

Mentorica

Doc. dr. Sarina Bakić

Sarajevo, august 2021.

SADRŽAJ

UVOD	1
I. METODOLOŠKI OKVIR RADA.....	3
1.1 Problem istraživanja	3
1.2 Predmet istraživanja	3
1.3 Ciljevi istraživanja.....	4
1.3.1. Naučni cilj istraživanja	4
1.3.2. Društveni ciljevi istraživanja	4
1.4. Metode i tehnike istraživanja.....	4
1.5 Sistem hipoteza.....	5
1.5.1 Generalna hipoteza.....	5
1.5.2. Popratne (razrađujuće) hipoteze.....	5
2. Način istraživanja.....	5
2.1 Uzorak ispitanika.....	5
2.2 Instrumenti istraživanja	6
3. Vremenski period istraživanja.....	6
II. TEORIJSKE OSNOVE RADA.....	7
1. Masovni mediji u savremenom dobu	7
1.2 Postmoderno doba	9
2. Online mediji kao komunikacijski alati	11
2.1 Razvoj Interneta i cyber društvo.....	12
2.2 Cyber društvo i njegova sadašnjost	13
2.3 Elementi cyber društva	13
3. Virtualni svjetovi.....	14
4. Zamke virtualnog svijeta i stvaranje otuđenosti i ovisnosti	17
4.1 Veliko obećanje i otuđenost	18
4.2 Eskapizam u virtualnom svijetu	19
5. Prednosti i opasnosti Interneta	20
5.1 Ovisnost o Internetu.....	21
5.2 Elektronsko nasilje (cyberbullying).....	22
5.3 Posljedice elektronskog nasilja.....	23
6. Utjecaj slobodnog vremena na korištenje virtualnog svijeta kod mladih	24
III. REZULTATI ISTRAŽIVANJA	26

PRILOZI.....	55
IV. ZAKLJUČAK.....	61
LITERATURA.....	63
IZJAVA O AUTENTIČNOSTI RADA.....	67

SAŽETAK:

Tema ovog rada jeste *Virtualni svijet i otuđenost mladih*. Glavni problem istraživanja je virtualni svijeti i mladi koji sve više vremena provode online (u virtualnom svijetu), što rezultira mogućnostima za desocijalizaciju i otuđenosti. Čovjek je socijalno biće i kao takvo za preživljavanje ima potrebu za društvenom interakcijom. Danas se sve više sklapaju online prijateljstva, te se na taj način potiče izbjegavanje stvarne socijalizacije. Postavlja se pitanje da li i u kojoj mjeri novi mediji mogu ostaviti utjecaj na međuljudske odnose. Zašto očekujemo više od tehnologije, a manje jedni od drugih? Kakva je percepcija otuđenosti mladih? Da li su mladi svjesni utjecaja virtualnog svijeta na njihovu otuđenost?

U ovom radu bavit ćemo se pitanjem virtualnog svijeta i otuđenosti mladih. Svrha ovog istraživanja jeste predstaviti virtualni svijet, umreženo društvo, načine korištenja virtualnog svijeta, njegov utjecaj na stvarne međuljudske odnose, te bitnosti virtualnog svijeta kao dijela svakodnevnice. Pisat ću o tome kako je razvoj tehnologije doveo do promjene u načinu komuniciranja te da li je na kraju doveo i do otuđenosti mladih. Također ću provesti anketno (online) pitanje među studentskom i školskom populacijom, odnosno ispitanicima od 18 do 30 godina, čije ću rezultate predstaviti i tumačiti u ovom radu, kako bih ispitao i utvrdio koliko mladi provode vremena online te njihove načine korištenja virtualnog svijeta.

Ključne riječi: *Internet, virtualni svijet, mladi, otuđenost, socijalizacija*

ABSTRACT:

The topic of this paper is the Virtual World and the Alienation of Young People. The main problem of research is virtual world and young people who spend more and more time on the Internet (in the virtual world), which results in opportunities for desocialization and alienation. Man is a social being and as such has a need for social interaction in order to survive. Today, more and more friendships are being made online, which encourages the avoidance of real socialization. The question is whether and to what extent new media can have an impact on interpersonal relationships. Why do we expect more from technology and less from each other? What is the perception of youth alienation? Are young people aware of the impact of the virtual world on their alienation?

In this paper, I will address the issue of the virtual world and the alienation of young people. The purpose of this research is to present the virtual world, networked society, ways of using the virtual world, its impact on real interpersonal relationships and the importance of the virtual world as a part of everyday life. I will write about how the development of technology has led to a change in the way we communicate and whether it has ultimately led to the alienation of young people. I will also conduct a survey (via the Internet) among students and schoolchildren, ie respondents aged 18 to 30, whose results I will present and interpret in this paper, to examine and determine how much time young people spend online and their ways of using the virtual world.

Keywords: *Internet, virtual world, young people, alienation, socialization*

Popis slika i grafikona

Slika 1: Uticaj virtualnog svijeta na društvo

Slika 2: Artificial Technology

Grafikon 1. Prikaz spola anketiranih ispitanika

Grafikon 2. Prikaz dobi ispitanika

Grafikon 3. Završen stepen obrazovanja ispitanika

Grafikon 4. Prikaz ispitanika po pitanju svakodnevnog korištenja Interneta

Grafikon 5. Prikaz načina pristupanja Internetu ispitanika

Grafikon 6. Prikaz dnevne upotrebe Interneta kod ispitanika

Grafikon 7. Prikaz najčešćeg načina korištenja Interneta kod ispitanika

Grafikon 8. Prikaz broja ispitanika koji koriste ili ne koriste Internet za svakodnevnu komunikaciju sa prijateljima i poznicima

Grafikon 9. Prikaz vrste Internetskih stranica kojim ispitanici najčešće pristupaju putem Interneta

Grafikon 10. Prikaz vrste aplikacija koju ispitanici najčešće koriste na mobitelu

Grafikon 11. Prikaz razloga zbog kojih ispitanici najčešće koriste društvene mreže

Grafikon 12. Prikaz stavova ispitanika o korištenju mobitela kada su u prisustvu drugih osoba

Grafikon 13. Prikaz stavova ispitanika o provjeravanju obavijesti na mobitelu prilikom druženja sa prijateljima

Grafikon 14. Prikaz stavova o preferenciji ka dopisivanju sa prijateljima i razgovoru licem u lice

Grafikon 15. Prikaz stavova o preferiranju igrice na internetu ili uživo

Grafikon 16. Prikaz stavova ispitanika o držanju mobitela na stolu prilikom kafe sa prijateljima

Grafikon 17. Prikaz stavova ispitanika o broju stvarnih i virtualnih prijatelja

Grafikon 18. Prikaz stavova ispitanika o upoznavanju uživo osoba koje su upoznali online

Grafikon 19. Prikaz stavova ispitanika o utjecaju virtualnog svijeta na komunikaciju sa stvarnim prijateljima

Grafikon 20. Prikaz stavova ispitanika o korisnosti mobitela u svakodnevnom životu.

Grafikon 21. Prikaz stavova ispitanika o prekidanju prijateljstva online i uživo

Grafikon 22. Prikaz stavova ispitanika o korištenju elektroničkih uređaja prije spavanja

Grafikon 23. Prikaz stavova ispitanika o fizičkoj udaljenosti mobitela prilikom spavanja

Grafikon 24. Prikaz stavova ispitanika o korištenju Interneta prilikom učenja ili posla

Grafikon 25. Prikaz stavova ispitanika o dostupnosti na mobilni telefon

Grafikon 26. Prikaz stavova ispitanika o preferenciji korištenja tekstualnih poruka i poziva

Grafikon 27. Prikaz stavova ispitanika o utjecaju Interneta na komunikaciju uživo

Grafikon 28. Prikaz stavova ispitanika o korištenju virtualnog svijeta za bijeg od svakodnevni problema

Grafikon 29. Prikaz stavova ispitanika o osjećaju isključenosti od društva u slučaju odsustva Interneta

Grafikon 30. Prikaz stavova ispitanika o češćem korištenju Interneta kada im je dosadno

"Smatras li me ucenim, nacitanim covjekom?"

"Svakako," odgovorio je Zi-gong, "Zar nisi?"

"Nikako," rekao je Konfucije. "Samo sam dosegao nit koja povezuje sve ostale. " (Castells,2000.:37)

UVOD

Danas, kako Manuel Castells kaže živimo u informacijskom dobu. Informacijsko društvo ovisi od informacijske i komunikacijske tehnologije. Uslijed tehnološkog razvoja informacije su dostupnije više nego ikad. Razlog tome svakako je posredstvo medija koji ruše sve granice i svaki kutak Zemljine površine čine bliskim i dostupnim. Virtualni svijet je postao dio naše svakodnevnice, naročito mladih ljudi koji su upali u zamku umreženog društva.

Sve veća sinergija između ljudi i strojeva poništava diskontinuitet između njih te mijenja cjelokupni ljudski život. Današnje generacije mladih ljudi najспособniji su korisnici Interneta u smislu digitalizacije. Za mlade se virtualni svijet koristi za svakodnevnu komunikaciju s prijateljima i poznanicima te za održavanje i uspostavljanje prijateljskih odnosa. Pretjerana upotreba Interneta, posebno pametnih telefona i računara može negativno utjecati na međuljudske odnose te na lično ponašanje i zdravlje. Razvoj tehnologije sa sobom donosi ali i odnosi mnoge stvari. Tehnologija danas napreduje, dok druge stvari stagniraju. U današnjem svijetu primat preuzima materijalno, međutim novcem se ne mogu kupiti najljepše stvari kao što su prijatelji, ljubav, povjerenje, iskrenost, te se te stvari stavljaju sa strane. A upravo razvoj tehnologije dovodi do otuđenja, naročito mladih ljudi. Otuđenje je i psihološki i sociološki koncept. Jedan od mnogih koji su definirali otuđenost bio je i Erich Fromm koji kaže da se „pod otuđenjem razumije način iskustva u kome ličnost doživljava sebe kao neko strano biće“ (Fromm, 1976.:77).

Zbog čega se kaže da je čovjek 21. vijeka usamljen čovjek? Zbog toga što je odbacio prave vrijednosti, unutarnje, istinske. Uživa u stvarima koje su prolazne. “Užurban tempo života koji nam nameće savremeno društvo nimalo ne doprinosi srdačnim međuljudskim odnosima.

Kad komunicirate s nekim putem telefona ili kompjutera, obično ne možete vidjeti njegov osmijeh ili izraz ljubavi u očima.”¹

Svrha ovog rada jeste prepoznati važnost virtualnog svijeta kao dijela svakodnevnog života i otkriti utjecaj Internetskog vremena na lične emocije i ponašanje te društvene odnose. Uz navedeno, istraživanje također pokušava utvrditi vrijeme koje mladi ljudi provode na mreži, način na koji koriste virtualni svijet i njihove društvene navike.

U prvom dijelu rada objasnit ćemo nove medije, svijet Interneta i društvenih mreža. U drugom dijelu govorit ćemo o cyber društvu, razjasnit ćemo i virtualni svijet kao dio svakodnevnog života. Poblje će biti posebno objašnjeni virtualni svjetovi. Nadalje, predstaviti ćemo zamke virtualnog svijeta, objasniti pojam otuđenosti i eskapizma. U istraživačkom dijelu rada biti će predstavljeno i analizirano provedeno istraživanje na mladima u dobi između 18 i 30 godina o virtualnom svijetu i percepciji otuđenosti. Potom slijede zaključak i popis korištene literature.

¹<http://wol.jw.org/hr/wol/d/r19/lp-c/102010321> Usamljenost u svijetu napredne komunikacijske tehnologije, Internetska biblioteka, Pristupio, 28.07.2021.

I. METODOLOŠKI OKVIR RADA

1.1 Problem istraživanja

Glavni problem istraživanja jeste virtualni svijet i mladi koji sve više vremena provode online (u virtualnom svijetu), što rezultira mogućnostima za desocijalizaciju i otuđenosti mladih. Čovjek je socijalno biće i kao takvo za preživljavanje ima potrebu za društvenom interakcijom. Danas se sve više sklapaju online prijateljstva, te se na taj način potiče izbjegavanje stvarne socijalizacije. Postavlja se pitanje da li i u kojoj mjeri novi mediji mogu ostaviti utjecaj na međuljudske odnose. Zašto očekujemo više od tehnologije, a manje jedni od drugih? Kakva je percepcija otuđenosti mladih? Da li su mladi svjesni utjecaja virtualnog svijeta na njihovu otuđenost?

1.2 Predmet istraživanja

U ovom radu bavit ćemo se pitanjem virtualnog svijeta i otuđenosti mladih. Svrha ovog istraživanja jeste predstaviti virtualni svijet, umreženo društvo, utjecaj virtualnog svijeta na stvarne međuljudske odnose, te bitnosti virtualnog svijeta kao dijela svakodnevnice. Govorit ćemo o tome kako je razvoj tehnologije doveo do promjene u načinu komuniciranja te koliko utiče na otuđenosti među mladima i na kraju otuđenosti od samih sebe. Također ćemo provesti anketno (online) pitanje među studentskom i školskom populacijom, odnosno ispitanicima od 18 do 30 godina, čije ćemo rezultate predstaviti i tumačiti u ovom radu, kako bi ispitali i utvrdili koliko mladi provode vremena online te njihove vidove socijalizacije u virtualnom svijetu.

1.3 Ciljevi istraživanja

1.3.1. Naučni cilj istraživanja

- Znanstvena deskripcija pojava, negativnih trendova povezanih sa prekomjernim korištenja Interneta i virtualnog svijeta koji dovode do otuđenosti mladih.
- Znanstvena klasifikacija uzroka koji dovode do otuđenosti i desocijalizacije mladih i posljedica tih pojava.
- Znanstvena eksplanacija, objašnjenje problema istraživanja upotrebom dostupnog materijala (analiza sadržaja, analiza ankete i slično).
- Znanstveno predviđanje u kojem smjeru se kreće zastupljenost korištenja Interneta i virtualnog svijeta te njegov utjecaj na otuđenost i desocijalizaciju mladih.

1.3.2. Društveni ciljevi istraživanja

Ovo istraživanje ima za cilj novog otvaranja problema otuđenosti mladih, te da podigne svijest mladima o negativnom utjecaju prekomjernog korištenja Interneta. Jedan od ciljeva jeste spoznati važnost virtualnog svijeta kao dijela svakodnevnice te shvatiti utjecaj provedenog vremena u virtualnom svijetu na odnose u stvarnom svijetu. Ova tema je veoma aktuelna i smatram da je sve veći broj ljudi postaje otuđen upadanjem u zamku umreženog društva, te mislim da će se o njoj i dalje govoriti i istraživati.

1.4. Metode i tehnike istraživanja

U izradi magistarskog rada koristit će se više naučnih metoda:

- Metoda analiza sadržaja
- Deskriptivna metoda

- Statistička metoda
- Historijska metoda

Tehnike:

- Anketa (ciljna skupina su studenti Univerziteta u Sarajevu, a uzorak će iznositi 100 studenata sa Fakulteta političkih nauka).

1.5 Sistem hipoteza

1.5.1 Generalna hipoteza

- Otudenost mladih je mnogo prisutnija zbog konstantnog boravka u virtualnom svijetu.

1.5.2. Popratne (razrađujuće) hipoteze

-Kvalitetno korištenje slobodnog vremena kod mladih stvara pretpostavku za manje korištenje Interneta, time i smanjenje mogućnosti otudenosti mladih.

-Mladi su svjesni kako boravak u virtualnom svijetu negativno utječe na stvarnu socijalizaciju.

2. Način istraživanja

2.1 Uzorak ispitanika

U istraživanju je učestvovalo 100 ispitanika od čega je 60 pripadnica ženskog spola, a 40 je pripadnika muškog spola (Grafikon 1.). Iz grafikona se uočava da je od ukupnog broja ispitanika u anketi učestvovalo 60% žena i 40% muškaraca. Dakle, veći je udio žena učestvovao u istraživanju. Istraživanje je provedeno koristeći online anketu i iz tog razloga je uzorak slučajan. Važno je napomenuti da cilj ovoga istraživanja nije bio spoznati razlike ukorištenju virtualnog svijeta između ženske i muške populacije, već uticaj na mladu

populaciju uopšteno. Iz toga razloga nismo istraživali mogući uticaj na svaki spol pojedinačno.

2.2 Instrumenti istraživanja

U istraživanju je korišten anketni upitnik za ispitivanje stavova kreiran za potrebe ovog istraživanja.

U prvom dijelu anketnog upitnika ispitanici su upoznati sa svrhom provođenja istraživanja, povjerljivošću podataka, rodnoj senzitivnosti i anonimnosti ispunjavanja upitnika.

Zatim su uslijedila demografska pitanja (spol,dob,obrazovanje).

Druga grupa pitanja ispitivala je vrijeme i svrhu korištenja virtualnog svijeta. Pomoću prva tri pitanja saznali smo koliko vremena ispitanici provode na internetu te kako mu najčešće pristupaju. Zatim smo ispitali utjecaj virtualnog svijeta na društvene odnose. Treća grupa pitanja ispitivala je virtualni svijet i pitanje navika i emocija korisnika. U ovom dijelu ispitanici su odgovarali na skali Likertovog tipa odgovorima od 1 do 5, pri čemu je 1 – „U potpunosti se slažem“; 2 - "Djelomično se slažem"; 3 - „Niti se slažem,niti ne slažem“; 4 - „Djelomično se ne slažem“ i 5 - "U potpunosti se ne slažem".

3. Vremenski period istraživanja

6.mjeseci, 2021.godine.

II. TEORIJSKE OSNOVE RADA

1. Masovni mediji u savremenom dobu

Mediji nam danas dovode svijet bliže nego ikada ranije. Današnji mediji su potpuno drugačiji u odnosu na vrijeme kada su se tek pojavili. Glavna uloga medija jeste da nas informišu, te pored toga da obrazuju i zabave korisnike.

„Dr. Zlatko Miliša sa Sveučilišta u Zadru utvrdio je da su ove tri uloge (informativa, obrazova, zabava), svedene na tzv. Manipulativnu, koja se sastoji u zavodjenju korisnika s ciljem da se od korisnika stvori gomila usamljenika.“²Što se danas i dešava, jer su masovni mediji a naročito Internet postali neizostavan dio naše svakodnevnice. „Mediji (lat. medium; engl. mediums), sredstva masovnih komunikacija, masovni mediji. U svakodnevnoj upotrebi mogu se razabrati sljedeća značenja ove riječi: 1. ‘sredina’-prostor u kojoj se neko nalazi, 2. osoba koja je pod hipnotizerskim zahvatom, 3. neko od sredstava prenošenja komunikacija (štampa, TV, radio, internet i sl.)“ (Lavić, 2014.:448)

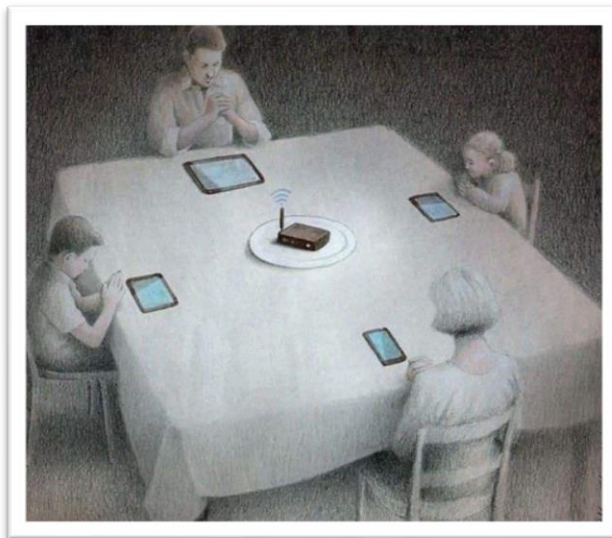
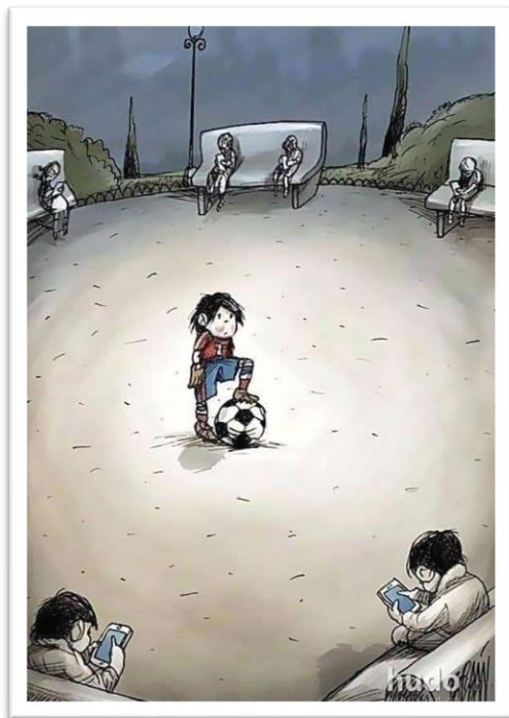
Nekada je ono što je čovjek radio, govorio bilo zadržavano u okvirima porodice, uskog kruga prijatelj, mahale, grada, sela i nije prelazilo te granice. Danas šta god čovjek da uradi putem medija, već dopire do miliona slušatelja, čitalaca ili gledatelja. Mediji su sistem javnog informiranja koji služi za raspršivanje vijesti, audio-vizuelnih sadržaja u svrhu informiranja, obrazovanja i zabave. Danas se ta svrha sve više mijenja. Sve su rjeđe one prave, kvalitetne, provjerene informacije. Sve više na važnosti dobijaju ‘ekskluzivne’ i neistinite informacije. Danas medijima dominiraju komercijalni i zabavni sadržaji.

Noam Čomski tvrdi da se mediji koriste kao sredstvo kontrole, stvarajući iluziju da je u interesu vladajuće klase. On smatra da „funkcija medija jeste da kod potčinjenog dela naroda smanjuju sposobnost razmišljanja, i time ovu grupu vodi u stanje apatije“.(Koković, 2007.:106) On dalje nastavlja da ljudi ne osjećaju prinudu te da zbog toga nisu svjesni da se

²<https://www.azoo.hr/Adravni-struni-skup-odgoj-za-medije-za-vjerouitelje-mentore-i-savjetnike-voditelje-sv> Državni stručni skup-Odgoj za medije za vjeroučitelje mentore i savjetnike voditelje ŽSV-a, Autor: Jadran Bašić, Pristupio 01.08.2021.

nad njima vrši manipulacija. Danas masovni mediji, naročito Internet zaokuplja sve veći broj ljudi, oduzima im sve više vremena i čini ih otuđenim od društva i od sebe samoga.

Slika 1. Uticaj virtualnog svijeta na društvo



Izvor: Unplash, preuzeto: 01.08.2021. godine, dostupno na: <https://unsplash.com/s/photos>

1.2 Postmoderno doba

Živan Bezić kaže, "Koliko je meni poznato prvi je riječ postmoderna upotrijebio engleski historičar Arnold Toynbee u svojoj poznatoj knjizi „A study of History“. On je modernu nazvao ‘modern age’, a njezinu nasljednicu ‘postmodern age’.”³

Postmoderna ustvari predstavlja nastavak Moderne koje je stigla svome kraju, dakle pojam postmoderne se može definirati kao sve ono što dolazi poslije onoga što je bilo moderno. To je ono što tek dolazi, s čime se upoznajemo. U modernim društvima se pojedinci vrednuju na osnovu stečenih kvaliteta, sposobnosti a ne na osnovu prirodnih osobina, te se očekuje povećana kontrola emocija i osjećajnosti. Ali moderno ostavljamo po strani i pažnju posvećujemo novome. Kao što i sami možemo shvatiti i primjetiti danas živimo u vremenu u kojem nam se plasira sve novo i drugačije, čemu nema kraja. “J.-F. Lyotard, naprimjer, smatra da je postmodernost nepovjerenje prema metanaracijama, ‘velikim pričama’ koje su dominirale sve do kraja pedesetih godina XX vijeka, kada paralelno s prelaskom zapadnih društava u tzv. postindustrijsko doba, nastaje ‘postmoderno stanje’.”(Lavić, 2014.:540). Tako su nam i nove tehnologije donijele novi i drugačiji način življenja. A prihvatanje tehničkog vremena je promijenilo naš prirodni odnos prema budućnosti i životu.

“Možda najbitnija karakteristika postmoderne je ta da je ona izgubila slijepu vjeru u neograničeni napredak čovječanstva. Možemo postaviti pitanje: Je li postmoderna plod bolnih iskustava koje je čovječanstvo prošlo u 20. stoljeću. Iskustva dva svjetska rata, ekološki problemi do kojih je doveo nagli razvoj industrije i znanosti, različiti ne baš dobri plodovi revolucija npr. Oktobarske koje su dovele do nepovjerenja u razne političke teorije i ideologije. Vrijeme postmoderne ipak je obilježeno u većoj mjeri pesimizmom. Izražen je strah od budućnosti, zbog raznih prijetnji npr. nuklearnim oružjem, raznim genetskim manipulacijama itd. Strah od moguće apokalipse ljude sve više okreće prošlosti, svi traže neke izvore, ali pritom je izražena afektivnost. Ljudi se okreću prošlosti u kojoj traže sretnija vremena, ali selektivno. Čovjek današnjice sve više teži transcendentnom, ali odbacuje vjerske

³<http://www.scribd.com/doc/258728664/2-6-Zivan-Bezic-Moderna-i-Postmoderna#scribd> Moderna i postmoderna, Autor: Živan Bezić, Pristupio 29.07.2021.

strukture velikih svjetskih religija. Kod današnjeg čovjeka u prvi plan dolazi naravna religioznost.“⁴

Jako je teško zaključiti razliku između moderne i postmoderne, međutim može se reći da je postmoderna bolje mjesto za živjeti, u smislu da se nastoji vratiti nekim osnovnim vrijednostima, teži ka tome daljidi budu bolji, uzda se u etiku, vrlinu, okreće se ka spoznaji cjeline i smisla. Postmoderna je zapravo zasnovana na kritici modernosti, tj. na tezi da je modernost kao misaoni i praktični projekt i globalni kulturni ethos, doživjela kolaps i da se nje treba što prije osloboditi.”(Lavić, 2014.: 541)

Postmoderna je nadopunjavanje moderne i ispunjavanje njenih neostvarenih htijenja i želja. Vjerovatno bi za čovjeka kao pojedinca bilo bolje kada bi prihvatio postmodernu kao novu pojavu i počeo provoditi njene osnove i samim tim se vratio nekim osnovnim, izgubljenim ljudskim vrijednostima, a samim tim i smislom življenja. Stanje naše generacije je takvo, nažalost, da materijalno dovodi do osjećaja duhovne gladi.

⁴(<http://www.ofm.hr/juniorat/?p=349> Nedjeljna neuroza u postmodernom životu, Autor: fra Marijan Vidović, Pristupio 29.07.2021.

2. Online mediji kao komunikacijski alati

“Naše društvo se stalno udaljava od prirodnih izvora informacija ka elektronskim, od planine i polja prema televiziji; ova velika tranzicija je gotovo završena. Pa tako treba da shvatimo ta dva ekstrema. Jedan je cilj našeg pomjeranja. Drugi je sidro koje nas može blago vući nazad, izvor informacija koji nam se nekada jasno obraćao a sada jedva šapuće.”⁵(Fidler, 2004.:164).

Nekada smo na raspolaganju imali samo tradicionalne medije, novine, magazine, knjige i radio. Ovi oblici medija bili su spori i vrlo ograničeni. S vremenom publika ovih masovnih medija počela je biti sve starija i manje angažovana. “Sve manje i sve neuspješnije oni su služili demokratiji, a građani su se sve više udaljavali od ovih, nekada vitalnih izvora vijesti i informacija. Onda su se 1990-tih godina počeli javljati Internet, World Wide Web i drugi digitalni i umreženi ‘novi mediji’, koji su obećavali ponovno jačanje uloge javnosti u interaktivnom, multimedijском diskursu o pitanjima od javnog značaja.”(Turčilo, 2011.:11).

Najčešći i najsposobniji korisnici online medija danas su mladi. U posljednjih deset godina pristup i korištenje Interneta kod adolescenata povećala se eksponencijalno. Uloga računara i Interneta kao sredstva socijalne interakcije, obrazovanja, prikupljanja informacija, zabave, kupovine i komunikacije znatno se povećala. Danas već postoji veliki broj djece, mladih ljudi (digitalnih urođenika) koji ne poznaju život prije Interneta. Većina pripadnika ove generacije može lahko istodobno izvršavati više zadataka (multitasking), rade i uče u timu, više vole multimediju nego tekst i aktivno učenje i učenje temeljeno na igrama. Danas u interakciji mladih sa Internetom ne postoji nikakav posrednik (kao što je to novinar u tradicionalnim medijima koji vrši selekciju informacija, njihovu prilagodbu određenoj ciljnoj skupini, kreira kontekst oko tih informacija, objašnjava ih i interpretira), povećava potrebu za razvijanjem kompetencija mladih za uspješn(ij)u interakciju s online medijima.(Turčilo, 2011.:12).

Online mediji možda nude brojne mogućnosti i upravo zato su sve privlačniji djeci i mladima, oni istovremeno nude i brojne stranputice kojima mladi mogu otići. Internet postaje novo socijalno okruženje u kojem se mladi mogu pitati nekoliko pitanja povezano s razvojem njegovog identiteta - kako se najbolje otkriti i oblikovati, kako će se razvijati vlastita seksualna orijentacija. Jednostavan, prikladan i kontinuiran pristup Internetu daje mladim

⁵Rodžer Fidler, Mediamorphosis, CLIO, Beograd, 2004., str. 164.

ljudima priliku da se povežu sa svojim vršnjacima i strancima sa bilo kojeg mjesta na svijetu, kako bi se mladi mogli družiti. Internet utiče na tinejdžere postajući njihov novi socijalni svijet. Uz sve prednosti Interneta koje pozitivno utiču na savremeno društvo, ovi su moderni oblici komunikacije također opasni. Internet je također pokrenuo zabrinutost zbog privatnosti i sigurnosti, pornografije, cyber kriminala, virtualnih zajednica i zakona o intelektualnom vlasništvu. S toga u budućnosti treba raditi na kreiranju poticajnog i podržavajućeg okruženja u kojem bi mladi koristili digitalne tehnologije na kvalitetan način.

2.1 Razvoj Interneta i cyber društvo

Neki ga koriste za zabavu, drugi za prikupljanje informacija i znanja, za neke je on pak mjesto zarađivanja, dok je za neke Internet mjesto za nedobronamjerno ili zlo ponašanje. Danas je Internet postao dijelom svakodnevnice. Svaki novi izum stvara zanos i uzbuđenje a takva je bila i pojava Interneta. Utopistička razmišljanja kako će Internet ujediniti posredstvom mrežne komunikacije povećavala su nakladu novinama i časopisima.

Za sami razvoj Interneta zaslužno je troje ljudi. Vannevar Bush je jedan od osnivača ARPA Interneta, zatim Norbert Wiener koji je razvio princip kibernetike kombinacijom čovjeka i elektronike, kojeg je 1948. objavio u knjizi "Cybernetics, or control and communication in the animal and machine". Marshall McLuhan je iznio termin „globalno selo“, a predvidio je i Internet i World Wide Web tridesetak godina prije njegovog otkrića. Prvi je ukazao na koncept „globalnog sela“ uviđajući kako se svijet sve više elektronički povezuje pa događaji na jednom mjestu može u realnom vremenu imati utjecaj na neko udaljeno mjesto, baš kao što se može dešavati u nekom malom naselju. Internet kakav danas poznajemo imao je prve korake u vojnoj industriji. 1969. godine. Ministarstvo odbrane SAD-a je odabralo Advanced Research Project Agency Network, poznatiju kao ARPANET, za istraživanje i razvoj komunikacija i komandne mreže koja će preživjeti nuklearni napad. Sedamdesete godine donijele su nekoliko važnih otkrića koja su obilježila razvoj Interneta kakvog danas znamo, a potom se dogodilo i odvajanje ARPANET-a iz vojnog eksperimenta u javni istraživački projekat. Vjerovatno najvažniji trenutak je bio 1983. kada je tadašnja mreža prešla sa NCP-a (Network Control Protocol) na TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol), što je značilo prelazak na tehnologiju kakva se danas koristi. (Hajdarović, 2005.:4)

2.2 Cyber društvo i njegova sadašnjost

Pojam kibernetika odnosi se na teoriju prenosa informacija između ljudi i uređaja. Drugim riječima, moderno se društvo temelji na simulakrumima, znakovima, slikama i simbolima, a postmoderna kultura pod uticajem novih medija zapravo je kultura koja simulira stvarnost.(Hajdarović, 2005.:5)

Smjer iz kojeg se razvio pojam „cyber“ je književnost.Cyberpunk se razvio početkom 1980-ih, tačnije objavom romana "Neuromancer" Williama Gibsona. Ovaj se roman smatra klasikom cyberpunka jer objašnjava koncepte virtualne stvarnosti i cyber prostora. Kaže se da se Cyberpunk bavio uticajem tehnologije, virtualne stvarnosti, računarskih mreža i uticaja biotehnologije na prirodu ljudskog postojanja.

Osnova cyber društva jeste slobodna razmjena informacija, a informacija je sredstvo koje omogućuje moć i vlast. Početci cyber društva se vežu za razvoj tiskarskog stroja Johanna Gutenberga 1449.godine. Kada govorimo o cyber društvu govorimo o društvu koje funkcionira u uvjetima moderne tehnologije prije svega računalne tehnologije. Ali se ne smije isključiti ni mobilna, telefonska, audio-vizualna komunikacija jer sve to ulazi u sferu tzv. cyber društva, čija se radnja odvija u stvarnom prostoru ali i nevidljivom, to jeste virtualnom prostoru. Jedna od dimenzija cyber društva koju vrijedi pomenuti su i kiborzi, roboti i androidi a možemo ih pronaći u cyberpunk romanima, kao i poznatim filmskim ostvarenjima poput Terminatora, Robocapa- policajca terminatora, itd. A u svim tim znanstveno-fantastičnim djelima strojevi žele postati što više slični ljudima ili ljudi strojnim dodatcima žele postati slični robotima, odnosno žele postati nadljudi. A kada pogledamo da već postoje razni medicinski dodatci poput pejsemjkera, proteza za invalide koji ljudima olakšavaju život, možemo zaključiti da ljudi već jesu djelimično kiborzi.

2.3 Elementi cyber društva

Postavlja se pitanje da li je virtualno društvo simulacija stvarnog društva ili je samo njegov dodatak? U virtualnoj stvarnosti stvarate svoj novi identitet svoje novo Ja uključujući ime profil, avatar itd. Nakon kreiranja sebe ta osoba se uključuje u društvo i tamo se prilagođava

zajedno sa drugim virtualnim sudionicima u tom virtualnom okruženju. A upotrebom Interneta dolazi do sužavanja vremena i prostora pa tako neko iz Sarajeva može za nekoliko trenutaka održati video konferenciju u Zimbabveu. Internet tako može skratiti vrijeme za obavljanje određenih poslova i ostaviti korisnicima slobodno vrijeme, ali i može stvoriti ovisnost ukoliko se ulovi u njegove beskonačne sadržaje. A upravo velika većina današnjih ovisnika o Internetu otpada na mlade.

3. Virtualni svjetovi

Pojam virtualni svijet uključuje društvene mreže, računarske igre i Second Life, koji je virtualna 3D zajednica koja simulira stvarni život. Korisnici mogu biti stanovnici (imaju prebivalište), gosti ili turisti. Novi mediji krajem 20. i početkom 21. vijeka promijenili su način društvene komunikacije i stvorili novu vrstu mreže socijalnih komunikacija temeljenu na neličnoj komunikaciji i virtualizovanim novim tehnologijama. Internetske društvene mreže najpoznatiji su globalni komunikacijski fenomen i stotine miliona ljudi širom svijeta koriste ga za komunikaciju s drugima. Neki autori kažu da ih koristimo za stvaranje novih prijatelja, povezivanje, razmjenu i primanje informacija.(Turkle, 2011/2012.:168)

Društvene mreže imaju brojne prednosti, od kojih neke stvaraju nova prijateljstva, ažuriraju stara prijateljstva, promiču profile firmi, lične profile i digitalne firme. Pojavom prve društvene mreže od stvaranja SixDegrees.com 1997. do velikih društvenih mreža kao što su Friendster i MySpace, započelo je novo doba komunikacije, povezivanja i korištenja Interneta.

Društvenu mrežu možemo definisati kao Internetsku uslugu koja omogućava pojedincu da stvori (polu) javni profil, pojasi popis drugih korisnika koji s njim dijele vezu u ograničenom sistemu i pregleda njegov popis kontakata i uporedite ga s ostalim korisnicima u drugim sistemima.

Pravi uspon društvenih mreža bio je nakon 2002. godine, tačnije 2003. godine, kada je uspostavljena društvena mreža MySpace, koja je bila najpopularnija društvena mreža prije Facebooka. Facebookom dominiraju korisnici u dobi od 25 do 34 godine, dok Instagram ima korisnike do 18 do 24 godine. S tim u vezi treba naglasiti da se gotovo svaka mlada osoba u Evropi koristi društvenim mrežama. Prema najnovijim podacima Eurostata iz 2019. godine, devet od deset mladih u dobi od 16 do 24 godine u Evropi aktivno je na društvenim mrežama, što je 88%. Stoga je 77% mladih u Francuskoj aktivno na društvenim mrežama, a 79% njih u Italiji. Zanimljivo je da je u Češkoj, Danskoj i Hrvatskoj 97% mladih aktivno na društvenim mrežama. Mladi u dobi od 18 do 29 godina koriste se Internetom prvenstveno za komunikaciju putem Messengera (87%) i za pristup društvenim mrežama (84%). Internet koriste i za gledanje video sadržaja (73%) te slušanje i preuzimanje glazbe (62%).(Milardinović, 2010.:101)

Uz Internetske društvene mreže, djeca i mladi svoje slobodno vrijeme provode igrajući virtualne igre. Virtualne društvene mreže i videoigre najčešći su način na koji djeca i mladi mogu ući u virtualni svijet. Jedan od najpopularnijih načina je druženje i igranje u virtualnom svijetu, svijetu video igara, koji pokreće mnoga nastavna i etička pitanja.

Društvo za komunikaciju i medijsku kulturu navodi pozitivne i negativne aspekte video igara u brošuri "Svijet videoigara". Ti pozitivni aspekti su upoznavanje novih prijatelja, sklapanje novih prijateljstava, povećanje vizualne penetracije / jasnoće i zabava. Uz to, video igre pomažu u sprečavanju ometanja, pomažu u bržem rješavanju logike problema, mogu nas naučiti nekim novim saznanjima o životu i mogu se koristiti za njegovanje i obrazovanje. S druge strane, navedeni negativni aspekti su ovisnost o video igrama, pružaju lažna očekivanja od stvarnog života i koriste se kao zamjena za nasilje i fizičku aktivnost.(Labaš, Marinčić i Mujčinović, 2019)

Najpoznatiji nadrealni je trodimenzionalni virtualni svijet nazvan "Drugi život". Second Life je vodeći 3D virtualni svijet, u ovom svijetu korisnik može postati ko god želi i postići sve što zamisli. Ovu internetsku uslugu osnovao je 2003. laboratorij Linden u San Franciscu. Aktivno je više od 20 miliona korisnika koji "žive" još jedan život na mreži.

Korisnici Second Lifea - "stanovnici" mogu postati dijelom virtualnog okruženja stvaranjem personalizovanih avatara. Ovaj virtualni svijet omogućuje korisnicima konstrukciju novih identiteta. Njihov avatar može biti njihova stvarna izvedba u virtualnom svijetu, može biti njihova poboljšana verzija ili mogu stvoriti potpuno drugačiji identitet.

Korisnici mogu živjeti život koji voli svoj novi život. Ovo je vrlo ozbiljna igra. Sličnosti između drugih života i stvarnog života opisane su na sljedeći način: Simulacija stvarnog života u velikoj je mjeri vjerodostojna, jer su ljudi uistinu stekli nove interakcije i nova iskustva s ljudima, čak i intimna iskustva, tako da se korisnici mijenjaju granicu između stvarnosti i virtualnog života tokom vremena, slike osobe, onako kako osoba želi.

Second Life je naučni i tehnološki informacijski život u 3D virtualnoj stvarnosti, koji savršeno konstruira ljude, predmete i stvari, tako da je sve stvarno i opipljivo iskustvo. Uz to, drugi život organizuje ekonomske, socijalne, moralne i seksualne odnose među ljudima. Glavna razlika između ostalih virtualnih svjetova i ovog virtualnog svijeta je u tome što "stanovnici" Second Lifea posjeduju autorska prava na sav sadržaj koji kreiraju, stiču vlasništvo i prodaju ih u zamjenu za virtualnu valutu - lipe dolara u zamjenu za stvarne dolare.(Milardinović, 2010.:110)

"Drugi život" vrhunac je ljudskog otuđenja putem tehnološkog posrednika novih medija. Ljudi koriste druge živote da bi postali sve više razočarani i otuđeni od stvarnog svijeta, što "dovodi do bijega od slobode."(Milardinović, 2010.:110)

Slika 1: Artificial Technology



Izvor: Unplash, preuzeto: 1.08.2021 godine, dostupno na :
<https://unsplash.com/s/photos/inteligencia-artificial>

4. Zamke virtualnog svijeta i stvaranje otuđenosti i ovisnosti

Razvoj elektroničkih medija, te sve prednosti koje su one donijele, predstavlja i veoma veliki rizik, posebno za djecu i mlade. „Danas djeca i mladi ne koriste tehnologiju, nego je žive“. Od malih nogu posjeduju odličnu informatičku pismenost i koriste se tehnologijom bolje od svojih roditelja. Upravo tako mediji postaju odgajatelji novih generacija, jer djeca danas provode više vremena u društvu novih medija nego u školi. Zbog toga se stvara opasnost da ih prekomjerna upotreba virtualnog svijeta odvede u otuđenost od društva i sebe samih, što je podloga za stvaranje ovisnosti.

Također na Internetu vrebaju mnoge opasnosti, pa je tako potrebna komunikacija između roditelja i djece, djece i odgojnih i obrazovnih ustanova, te se treba raditi na svim razinama prevencije i zaštite djece i mladih na Internetu.

Djeca sve više vremena provode na Internetu, što je dovelo do toga da se priča o novom poremećaju - ovisnosti o Internetu i video igrama, kojem su najviše podložni mladi ljudi.

“..Onaj ko nije u potpunosti otuđen, ko nije izgubio osjećaj za dostojanstvo, ko još nije 'na prodaju', ko još može da pati zbog drugih, ko još nije usvojio imanje kao način postojanja-ukratko, ličnost koja je ostala ličnost, a nije postala stvar-ne može da se u današnjem društvu ne osjeća usamljeno, nemoćno, izdvojeno, da ne sumnja u sebe i sopstvena ubjeđenja ako ne i u mentalno zdravlje, da ne pati čak i ako doživljava trenutke radosti i jasnoće kakvih nema u životu njegovih 'normalnih' savremenika. On će češće patiti od neuroze kao ishoda života zdravog čovjeka u nezdravom društvu nego od one uobičajnije neuroze bolesnog čovjeka koji nastoji da se prilagodi bolesnom društvu. U procesu daljeg analiziranja sebe, to jest izrastanja ka većoj nezavisnosti i plodotvornosti, on će izliječiti svoje neurotske simptome. U konačnoj analizi, svi oblici neuroze su indikator neuspjeha da se prevaziđu teškoće na putu ka odgovarajućem načinu života...“⁶(Erich Fromm)

4.1 Veliko obećanje i otuđenost

Analiza djela „Imati ili biti“ otkriva nam to da kontinuirano udaljavanje čovjeka od samog sebe počinje sa industrijalizacijom u osamnaestom stoljeću i velikom obećanju o čovjekovom napretku. Vjerovalo se da će čovjek razvojem tehnologije osigurati vlastitu egzistencijute da će mu ona omogućiti da zavlada prirodom i riješisve egzistencijalne probleme, kao i da će materijalno blagostanje dovesti do zadovoljenja svih ljudskih potreba, kako do materijanih stvari tako i do sretnog života.(Fromm, 1976.:15)Međutim, sada vidimo da je to promišljanje bilo pogrešno i da je danas čovjek skoro bespomoćan sa prirodnim katastrofama. A svjedočimo i tome da materijalno blagostanje nije donijelo sreću, te da ono nije obuhvatilo većinu ljudi. Te na kraju pogrešnim se pokazalo i vjerovanje da će ekonomski napredak donijeti osobnu slobodu. Postojao je, kako kaže Fromm, san da ćemo postati gospodari vlastitih života, slobodni, sretni. Umjesto toga, postali smo kotačići velike mašinerije, izloženi manipulacijama, robotizirani, otuđeni od samih sebe, drugih ljudi i prirode.(Fromm, 1976.:32)

Erich Fromm pod otuđenjem smatra „način iskustva u kome ličnost doživljava sebe kao neko strano biće“(Fromm, 1976.:77) Ovo nam govori da današnji mediji i društvene mreže

⁶<https://radiogornjigrad.wordpress.com/2014/09/28/erich-fromm-u-ovakvom-drustvu-tesko-je-ne-osjecati-se-usamljeno/> Erich Fromm-U ovakvom društvu teško je ne osjećati se usamljeno, Autor: Zdenka Šuta-Orlić, Pristupio2.8.2021.

ostavljaju utjecaj na čovjeka. Danas se ljudi na društvenim mrežama iz raznih razloga predstavljaju drugačije i sakrivaju svoj pravi identitet. A upravo se stvarima koje su strane u bilo kojem segmentu dešava da bivaju odbačenima. Tako da možemo zamisliti šta biva sa čovjekom koji odbaci dio svog bića. A kada ljudi sebe na društvenim mrežama predstavljaju drugačije oni gube osjećanje svog ja, sebe kao jedinstvenog i neponovljivog bića te tako stvaramo otuđeno društvo.

„Moderni čovjek se otuđio od sebe, svoga bližnjega i prirode. Njegov je glavni cilj korisna razmjena njegovih vještina, znanja, njega samoga, njegova “paketa ličnosti”, s drugima koji su jednako spremni za korisnu razmjenu.“ (Fromm, 1984.:110)

Dakle Fromm u svojim djelima govori vizionarski o društvu kakvo danas poznajemo govori o društvu tržišnog karaktera, njegovom odnosu prema radu, prema državi, samom sebi i bližnjima. Te da je čovjek stvorio svijet vještačkih stvari.

U svom djelu „Zdravo društvo“ Fromm govori „...čovjek može da ispunjava svoju društvenu funkciju, da stalno proizvodi i da reprodukuje sebe, onda je sasvim očigledno da otuđeni čovjek može da bude zdrav“.(Fromm, 1984.:145) A zdravo društvo nije ono koje traži da mu se pojedinac prilagodi nego ono koje se prilagođava ljudskim potrebama. Tu sene misli na subjektivne želje ljudi, nego na istinske humane potrebe ljudskog bića.

4.2 Eskapizam u virtualnom svijetu

Prije svega eskapizam je počeo da se upotrebljava u žargonskom govoru kao izraz za bježanje od svakodnevnice, za traženje izlaza od dosade, za vid nekog bijega od svakodnevnice. Kasnije, kako je i sam pojam zaživio dobio je drugačije značenje, te se koristio da opiše načine bježanje u neki drugačiji način života. Dalja evolucija pojma eskapizam jeste išla u pravcu upotrebe pojma kao jedne vrste sinonima za uživanje i relaksaciju. Kada se govori o eskapizmu danas, on se ne tako rijetko povezuje za bijeg od stvarnosti. Eskapizam je dakle u bliskom prijevodu bijeg od stvarnosti. Iako Internet stvara nova mjesta „susreta“, čini svijet

„manjim i bližim“ također pruža i priliku za bijeg od stvarnosti koji odlikuje osamljenost i otuđenost te konačno odsustvo iz integralnog okruženja.⁷

Danas često bježimo od sebe samih, a taj bijeg se često završi bijegom u virtualni svijet. Nekada to bude bijeg od vijesti, informacija, medija odnosno od negativnosti kojom smo okruženi i nevidimo izlaz. Nekada bježimo od drugih osoba, nekada od problema i obaveza sa kojima u tom trenutku ne možemo izaći na kraj. Ali taj bijeg nije apriorno loš ukoliko držimo ravnotežu između vremena provedenog u stvarnom svijetu i vremena provedenog u virtualnom svijetu. Bez obzira da li taj bijeg bio igranje video igrice, slušanje muzike, društvene mreže ili možda hrana, piće. Bijeg postaje problem tek onda kada nam virtualni svijet zamijeni stvarni svijet. A ukoliko nam virtualni svijet zamijeni stvarni tada se pokreće mogućnost od stvaranja ovisnosti. A jedan od najvećih problema današnjeg virtualnog svijeta jesu društvene mreže, koje olahko mogu stvoriti ovisnost. One zbog konstantnog dotoka informacija, zanimljivog sadržaja postaju platforme neiscrpne zanimljivosti. A kada prestanemo primjećivati svijet oko sebe, počnemo razmišljati o statusima i slikama koje će privući lajkove i komentare trebamo se zapitati i zabrinuti. Tada se naša ljudska vrijednost pretvara u numerologiju broja lajkova koji postaju novi statusni simbol, i naš život postaje virtualna predstava.

Francuski filozofi Fuko i Delez karakterišu moderno društvo kao društvo discipline, odnosno postmoderno društvo kao društvo kontrola. A Delez svoje gledište tematizuje kroz raspravu o nomadologiji u istoimenom poglavlju knjige „Hiljadu platoa“.⁸

5. Prednosti i opasnosti Interneta

Internet ima brojne prednosti kao što su: brza i lahka dostupnost informacija, izvor je zabave, omogućava brzu i laku komunikaciju bez obzira na udaljenost, poboljšava vještine pisanja djece i mladih, podstiče razvoj kreativnosti itd. Internet nam omogućuje istovremeno obrazovanje, komunikaciju i zabavu. Omogućuje nam upoznavanje drugih ljudi i kultura,

⁷<http://karike.ba/eskapizam-drustvene-mreze>, posjećeno 28.07.2021

⁸<http://karike.ba/eskapizam-drustvene-mreze>, posjećeno 28.07.2021

putovanja, kupovinu i pokazivanje svog znanja i talenata milionima ljudi širom svijeta. Putem Interneta možemo pomoći i utješiti jedni druge u trenucima poteškoća, dijeliti sreću u vrijeme sreće, otkrivati probleme koji nas zanimaju i dijeliti iskustva s drugima. Popis mogućnosti koje nudi Internet velik je i raste, a to je najmoćniji medij obrazovanja i komunikacije u historiji svijeta.(Aftab, 2003.:36)

Uz brojne prednosti, Internet skriva i opasnosti, posebno za djecu i mlade.

Jedna od najvećih opasnosti za djecu su naravno kriminalci, koji pokušavaju uspostaviti lične veze s djecom i iskorištavaju njihovu nezrelost i nevinost, a zatim i cyber maltretiranje i izlaganje seksualnom ili nasilnom sadržaju.

Takođe postoji opasnost od izlaganja neprikladnom dječjem sadržaju (poput pornografije, materijala koji potiču diskriminaciju i mržnju, scena krvavog nasilja, poticanja na upotrebu droga, raznih aktivnosti kockanja itd.) i web mjesta na kojima su proizvodi zabranjeni zakonom, prodavati ili poticati ilegalne aktivnosti i ne štititi dječju privatnost, i djeca mogu objavljivati važne web stranice ili web stranice s ličnim podacima, kao i web stranice na kojima postoji opasnost od krađe identiteta i zloupotrebe ličnih podataka, prevare u mrežnoj kupovini ili otkrivanja važnih finansijskih podataka, kao i opasnosti od virusa i hakera i mnoge druge opasnosti.

Jedan od rizika je naravno pretjerana izolacija djece zbog dugotrajne upotrebe Interneta, što može dovesti do ovisnosti o Internetu.

5.1 Ovisnost o Internetu

Još uvijek nema konsenzusa oko granica normalne ili pretjerane upotrebe Interneta. Ne postoji konsenzus niti oko izraza "ovisnost o Internetu", uzroka ove ovisnosti i najbolje metodologije. Koriste se različiti pojmovi, od ovisnosti o internetu, patološke upotrebe interneta, problematične upotrebe interneta do patološke upotrebe računara i mnogih drugih.

Danas je najbolje razgovarati o kompulzivnoj upotrebi elektronskih medija, jer ponašanja koja su se nekada odnosila samo na Internet uključuju i druge interaktivne medije poput pametnih telefona, ličnih digitalnih asistenata (PDA), tableta, konzola za video igre, prijenosnih računara itd.(Robotić, 2015.:83)

Uključivanje ovisnosti o Internetu zasigurno će donijeti veću legitimnost daljnjim kliničkim istraživanjima i omogućiti daljnja naučna istraživanja ovog fenomena.

Za razliku od dijagnoze ovisnosti o psihoaktivnim supstancama, dijagnoza ovisnosti o internetu mnogo je složenija, jer je za razliku od alkohola i droga, Internet je dio našeg ličnog i profesionalnog života, pa je znakove ovisnosti lakše prikriti i dokazati. Ovisnost o internetu u početku mogu prikriti druge mentalne bolesti i poremećaji, poput depresije, anksioznosti ili bipolarnog poremećaja. (Young, 1996.:237-244)

5.2 Elektronsko nasilje (cyberbullying)

Postoje mnoga tumačenja toga što je nasilje na Internetu, ali ti su elementi više ili manje primjenjivi na sve definicije upotrebe tehnologija (računari, mobiteli, tableti i drugi elektronski uređaji) namijenjenih šteti ili šteti drugima, i uglavnom ovo nije izolovani incident, već ponavljanje ponašanja. (Patchin i Hinduja, 2012.:81)

Ovu vrstu nasilja koriste e-mailovi, blogovi, SMS i MMS, web stranice, društvene mreže, telefoni itd. Može biti u obliku tekstualnih ili slikovnih poruka, videozapisa ili telefonskih poziva, uključujući višestruke poruke poslane na različite načine da su namijenjeni povredjivanju, nelagodnosti ili na bilo koji drugi način naštetiti Internetu ili mobilnim telefonima djece, mladih ili odraslih koji se ne mogu zaštititi od takvog ponašanja.

Takođe uključuje poticanje grupne mržnje, širenje nasilnih i uvredljivih komentara protiv vršnjaka, na štetu vršnjaka, dizajniranje i izradu web stranica koje sadrže priče, slike i viceve, slanje fotografija drugih i traženje da drugi odgovore prema određenim karakteristikama, "provaljivanje" na tuđe adrese e-pošte, seksualna iskušenja i izlaganje sadržaju neprikladnom za dob djece i tinejdžera, lažne izjave druge osobe itd.

Specifičnosti elektronskog nasilja:

- može biti prisutno 24 sata na dan, svih sedam dana u sedmici,
- djeca i mladi izloženi su toj vrsti nasilja kod kuće i na drugim mjestima koja su ranije bila sigurna za njih,
- svjedoci nasilja mogu biti mnogobrojni,

- anonimnost zlostavljača pojačava osjećaj nesigurnosti kod žrtve,
- meta nasilja osim vršnjaka mogu biti i učitelji.

Danas su djeca i mladi pronašli novi prostor za nasilno izražavanje i ponašanje u virtualnom svijetu, koji im pruža anonimnost, što se ne može postići bilo kojom drugom vrstom komunikacije. Korištenje pseudonima i različitih lozinki može lako sakriti identitet osobe, što je jednostavniji način nego povrijediti druge licem u lice.

5.3 Posljedice elektronskog nasilja

Studije su pokazale da će iskustvo elektronskog nasilja, bilo kao žrtva ili kao nasilnik, imati značajan uticaj na emocionalni i psihološki razvoj djece, iako mnogi ljudi ne misle da je elektronsko nasilje vrsta stvarnog nasilja, jer doista nije tako. Direktno će ugroziti ličnu sigurnost žrtve. (Aftab, 2003.:42)

Prema raznim studijama, mogu se pojaviti i druge emocije poput straha, srama, bijesa i povrijeđenosti, pa čak i simptomi anksioznosti i depresije. Takođe je uspostavljena veza između elektronskog nasilja i niskog samopoštovanja učenika, ali nije utvrđeno je li nisko samopouzdanje rezultat elektronskog nasilja ili su osobe s niskim samopouzdanjem češće žrtve nasilja. (Aftab, 2003.44)

Ista veza pronađena je i kod nasilnika, što može ukazivati na to da su osobe s niskim samopoštovanjem pronašle svoje mjesto u virtualnom nasilju i učinile da se osjećaju bolje. Uz to, istraživanje je pronašlo vezu između elektronskog nasilja i samoubilačkih misli i namjera, posebno među žrtvama nasilja. Naravno, samo elektronsko nasilje ne dovodi do samoubistva, ali ovi će se ljudi u stvarnom životu susresti s mnogim povezanim problemima. Međutim, utvrđeno je da su žrtve elektronskog nasilja dvostruko veće šanse da pokušaju samoubistvo.

Istraživanja takođe pokazuju da je vjerovatnije da će žrtve elektronskog nasilja upasti u školske probleme i razna druga devijantna ponašanja, poput zloupotrebe alkohola i droga, krađe, uništavanja imovine, fizičkog nasilja i nošenja oružja u školu.

6. Utjecaj slobodnog vremena na korištenje virtualnog svijeta kod mladih

U sociološkom značenju slobodno vrijeme je ono vrijeme koje je oslobođeno obaveznih aktivnosti. Dakle, pod slobodnim vremenom se podrazumijeva svako vrijeme koje nije obilježeno radom. “U najvećem delu savremenog sveta, pa i u onom koji se naziva tehničkom civilizacijom, to vreme nije oslobođeno ni egzistencijalnih problema, ni mnogih drugih ograničenja u složenim uslovima industrijalizovanih sredina. Nove tehnologije su omogućile da ste vi dostupni 24 sata dnevno. Možda fizički ne provodite vrijeme na radnom mjestu, ali svako odgovaranje na email-ove, putem mobitela itd. se također računa u radno vrijeme, koje je nažalost još uvijek neplaćeni rad, ali je zapravo radno vrijeme. „⁹

A danas postoje razlike u provođenju slobodnog vremena po generacijama i čini se da zapravo ove neke uvjetno rečeno starije generacije još uvijek relativno kvalitetno provode slobodno vrijeme, jer znaju druge načine korištenja slobodnog vremena, osim novih tehnologija, online medija i sl.

Mi ćemo se osvrnuti na mlade generacije i njihovo provođenje slobodnog vremena. Mladi predstavljaju posebnu starosnu grupu stanovništva koje se u psihofizičkom smislu razlikuje od populacije odraslih. Njihov razvoj uslovljen je kako unutrašnjim tako i spoljašnjim faktorima tj. Socijalnim faktorima i njihovom ličnom aktivnošću. U tome bitnu ulogu igra slobodno vrijeme. Slobodno vrijeme kod mladih, školskog uzrasta predstavlja ono vrijeme koje im ostaje poslije škole. A za većinu ljudi slobodno vrijeme je predstavljeno kroz porodicu, jer dijete prvo opažanje slobodnog vremena formira unutar porodice.

Upravo danas, mladi su sve manje organizatori zabave i sadržaja slobodnog vremena, jer to za njih čini visoko profesionalna industrija. Veliku ulogu u tome imaju mas mediji koji posreduju koncerte, filmove i serije sumnjivih vrijednosti, sa puno kiča i jeftine zabave. “Sredstva masovne komunikacije predstavljaju moćne činioce uticanja na savremenog čovjeka.”¹⁰ Preko njih se prenose edukativni, zabavni, informativni sadržaji i na taj način se zadovoljava sve izraženija potreba savremenog čovjeka da bude obaviješten o značajnim društvenim odnosima.

⁹Intervju-prof. dr. Fahira Fejzić-Čengić, Fakultet političkih nauka u Sarajevu, 25.07.2021

¹⁰Intervju-prof. dr. Fahira Fejzić-Čengić, Fakultet političkih nauka u Sarajevu, 25.07.2021

Danas su mladi najbrojniji korisnici Interneta, online medija, televizije i ti sadržaji popunjavaju njihovo slobodno vrijeme. Time se danas Internet svrstava u najmoćnije činioce odgojo-obrazovnog i kulturno zabavog djelovanja na mlade. Međutim neki od sadržaja masovnih medija mogu negativno utjecati na mlade i njihovo ponašanje. Neki sadržaji mogu dovesti do asocijalnih ponašanja mladih.

„Analiza istraživanja provedenog u Bosni i Hercegovini pokazuje da su i dalje za vrijeme radnog vremena kafići puni mladih ljudi (78% mladih svoje slobodno vrijeme provodi u ispijanju kafa, a 66% mladih se zabavlja uz internet i računar).”¹¹ Mladi uglavnom tvrde da slobodno vrijeme provode uz tehnologiju, odnosno na Internetu baveći se nečim što je popularno i moderno. „Slični rezultati istraživanja dobijeni su i u Srbiji gdje mladi najčešće slobodno vrijeme provode uz Internet, zatim u čitanju knjiga i neformalnom obrazovanju. Najveći broj ispitanika na internetu provodi 3-6 časova dnevno, a 96% od ukupnog broja ima profil na Fejsbuku. Mladi mnogo toga rade po inerciji, oni su sigurni da je to što rade dobro, međutim oni su u suštini zbunjeni.”¹²

“U Hrvatskoj mladi u mnogo većoj mjeri odlaze na zabave, izlaze u kafiće, učestvuju u igrama na sreću ili ljenčare, a manje posjećuju bioskope, umjetničke izložbe, sportske događaje, pozorišne predstave; dvije trećine mladih ima na raspolaganju oko 3 sata slobodnog vremena dnevno.” (Šenderović, 2014.:6)

Iz rezultata provedenih istraživanja vidimo da danas mladi sve manje slobodnog vremena provode idući na izlete, duženja sa prijateljima, posjećivati pozorišta i kina, a sve više koristeći Internet i i virtualni svijet. Što dovodi do zaključka da bi kvalitetnije provođenje slobodnog vremena kod mladih smanjilo njihovo vrijeme na Internetu i virtualnom svijetu.

¹¹<http://www.krajina.ba/91737/bih-78-odsto-mladih-svoje-slobodno-vrijeme-provodi-u-ispianju-kafa/> BIH: 78 odsto mladih svoje slobodno vrijeme provodi u ispijanju kafa, Autor: Kip.ba, Pristupio 21.07.2021.

¹²<http://www.vox-magazin.com/mudre-izreke-poslovice-i-price/25-vox-12/263-na-osnovu-cega-omladina-danas-u-nasoj-zemlji-stvara-sistem-vrednosti> Na osnovu čega omladina danas u našoj zemlji stvara sistem vrednosti, Autor: Adrijana Milosavljević, Pristupio 21.07.2021.

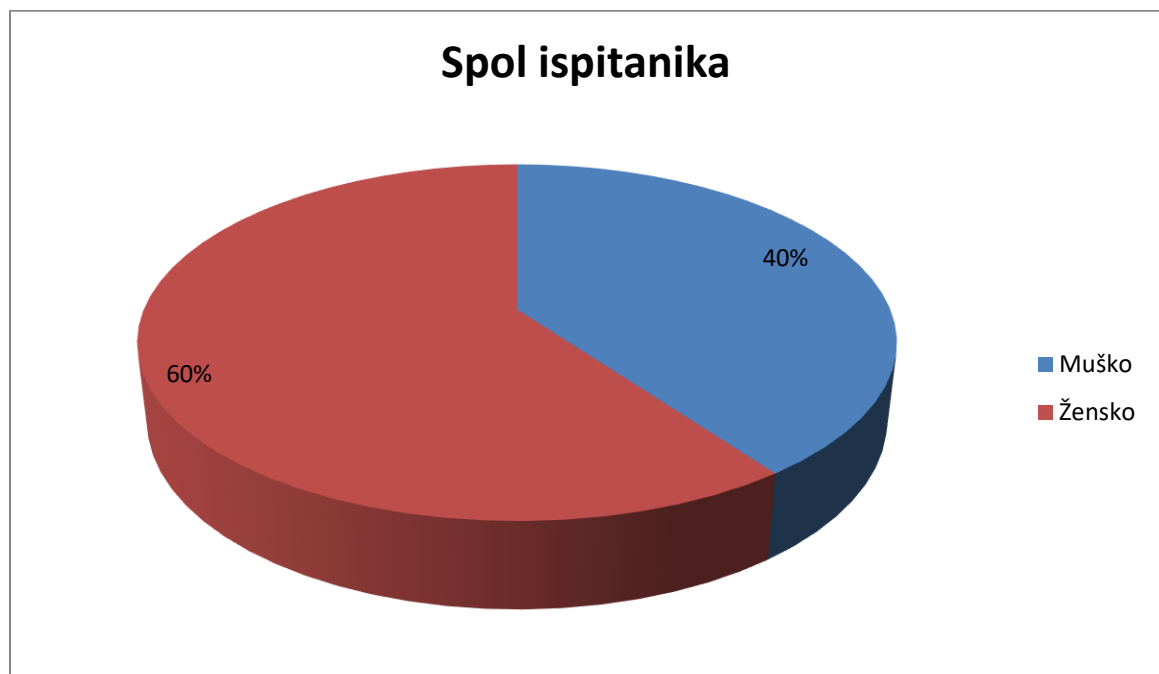
III. REZULTATI ISTRAŽIVANJA

U nastavku rada su predstavljeni rezultati istraživanja koje je provedeno. Kroz samu analizu dobit ćemo bolji uvid u stavove ispitanika u vezi sa korištenjem virtualnog svijeta i njegovim mogućim utjecajem na otuđenosti mladih.

U istraživanju je učestvovalo ukupno (N= 100) ispitanika od čega je 60 pripadnica ženskog spola, a 40 je pripadnika muškog spola (Grafikon 1). Iz analize grafika se uočava da je od ukupnog broja ispitanika u anketi učestvovalo 60% žena i 40% muškaraca. Dakle, veći je udio žena učestvovao u istraživanju. Istraživanje je provedeno koristeći online anketu i iz tog razloga je uzorak slučajan.

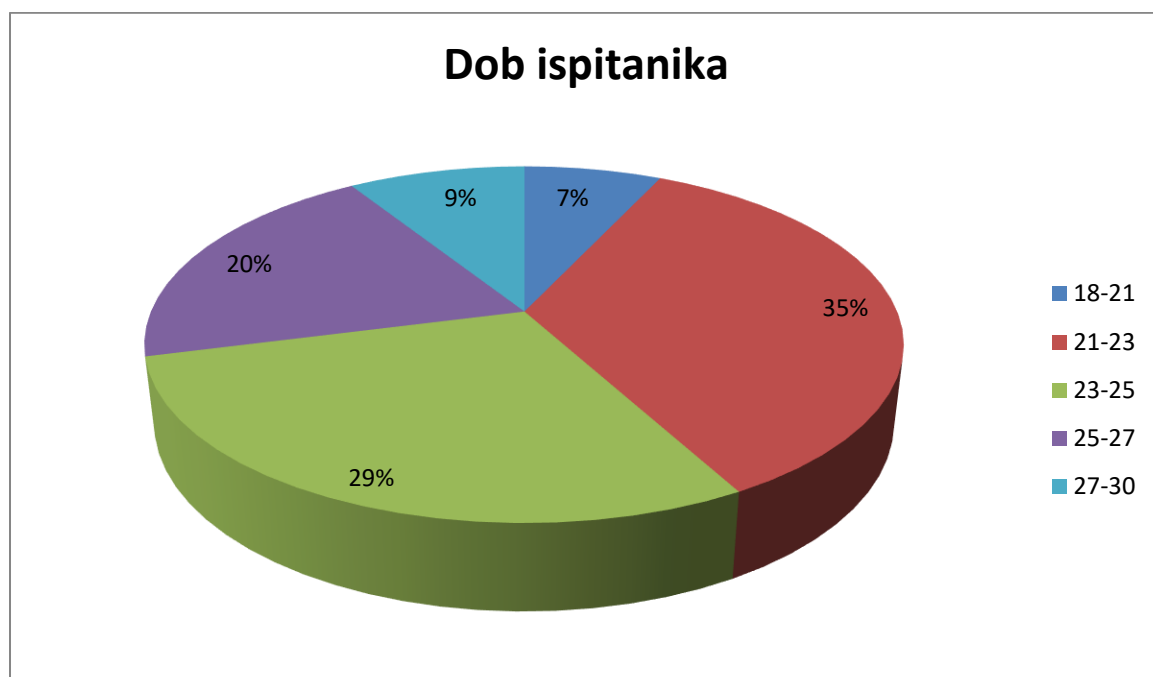
Važno je napomenuti da cilj ovoga istraživanja nije bio spoznati razlike u korištenju virtualnog svijeta između ženske i muške populacije, već uticaj na mladu populaciju uopšteno. Iz toga razloga nismo istraživali mogući uticaj na svaki spol pojedinačno.

Graf 1. Prikaz spola anketiranih ispitanika



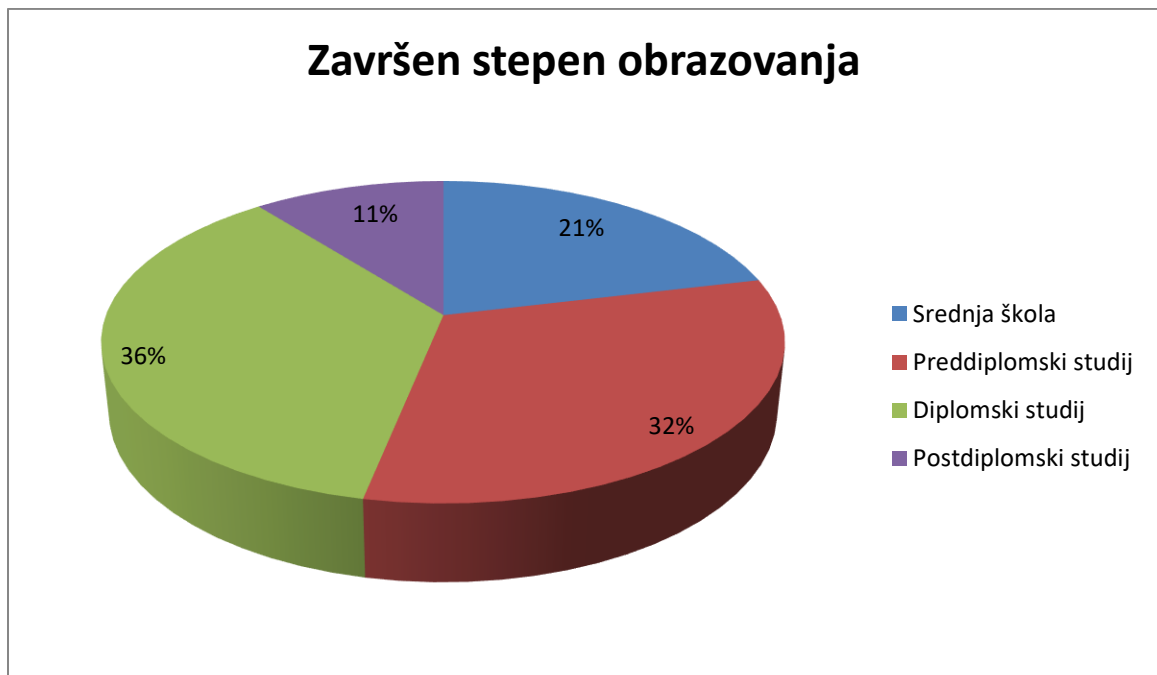
Na grafikonu 1. prikazan je spol anketiranih učesnika iz kojeg se može vidjeti da je u istoj učestvovalo 60 žena (60%) i 40 muškaraca (40%).

Graf 2. Prikaz dobi ispitanika



Grafikon 2. nam prikazuje dob anketiranih učesnika. Kao što možemo vidjeti na dijagramu najviše anketiranih je od 21 do 23 godine (35%), zatim 23 do 25 godina (29%), 25 do 27 godina (20%), 27 do 30 godina (9%) i najmanje od 18 do 21 godinu (7%).

Graf 3. Završen stepen obrazovanja ispitanika



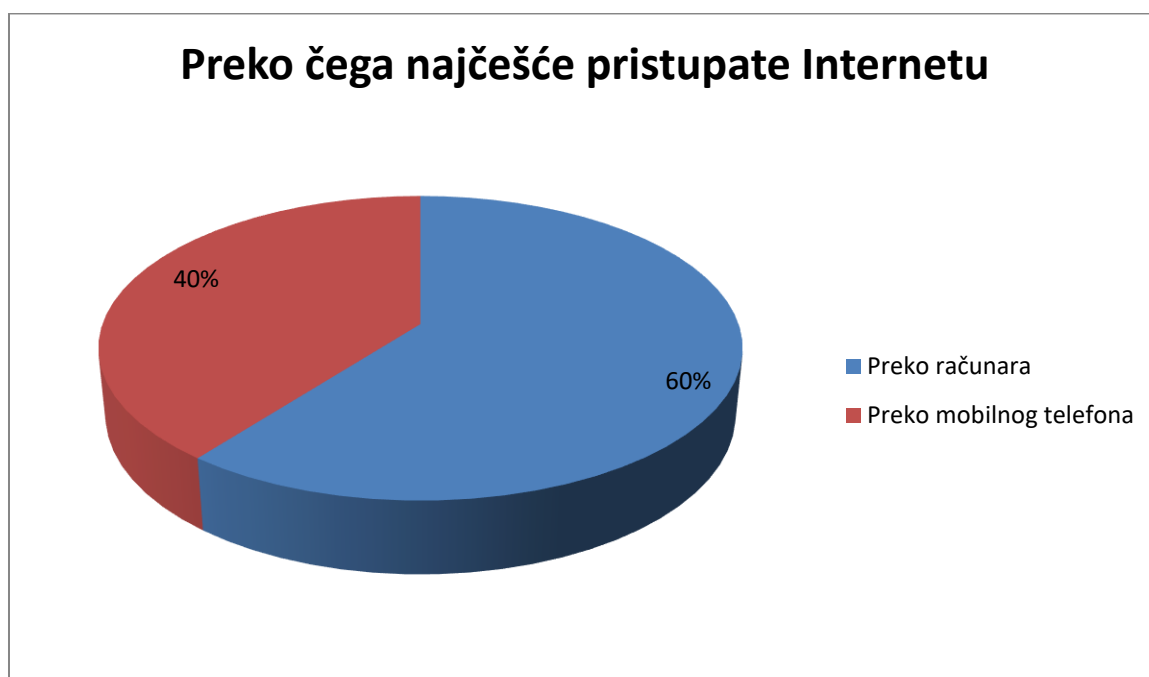
Na grafikonu 3. možemo vidjeti završen stepen obrazovanja anketiranih učesnika. Iz grafikona se vidi da je najviše anketiranih završilo diplomski studiji (36%), zatim preddiplomski studiji (32%), srednju školu (21%) i najmanji broj anketiranih je sa završenim poslijediplomskim studijem (11%).

Graf 4. Prikaz ispitanika po pitanju svakodnevnog korištenja Interneta



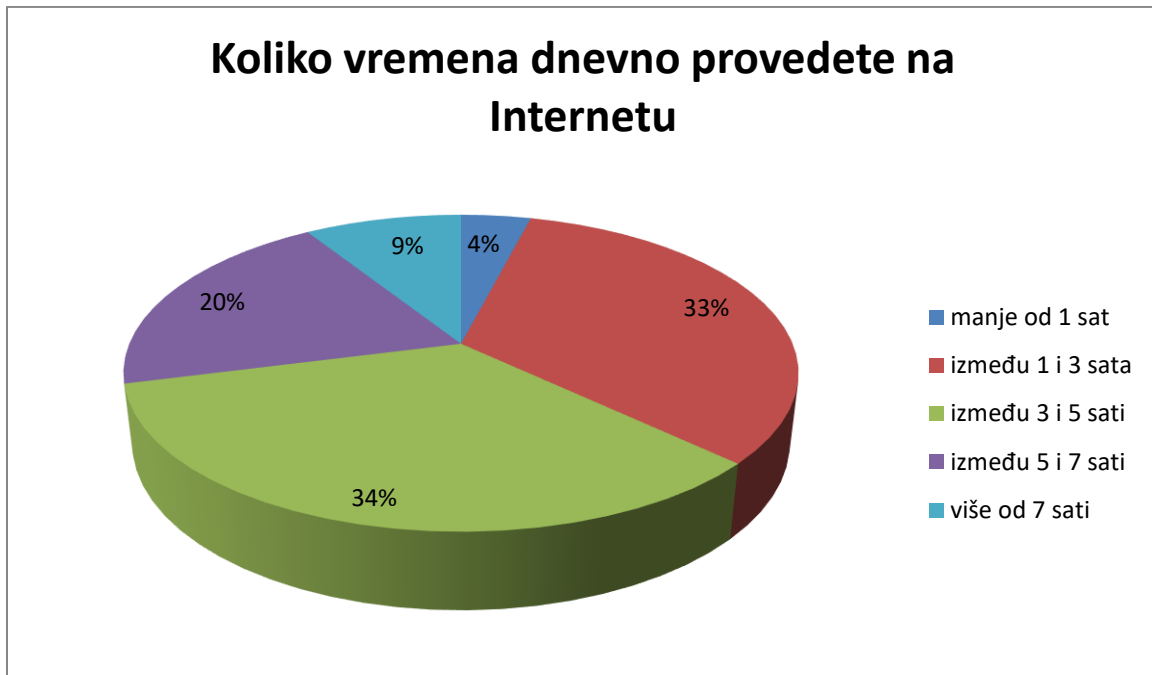
Grafikon 4. Nam jasno pokazuje da većina ispitanika uglavnom koristi Internet svakodnevno, preciznije njih (N=93) odnosno 93%. Djelimično iznenađuje to da 7% ispitanika ne koristi svakodnevno Internet, pogotovo jer se istraživanje sprovodilo u online formi. Za naše istraživanje je bitno da smo dobili relevantan broj ispitanika koji koriste virtualni svijet i Internet, kako bismo mogli ići u dalje analize.

Graf 5. Prikaz načina pristupanja Internetu ispitanika



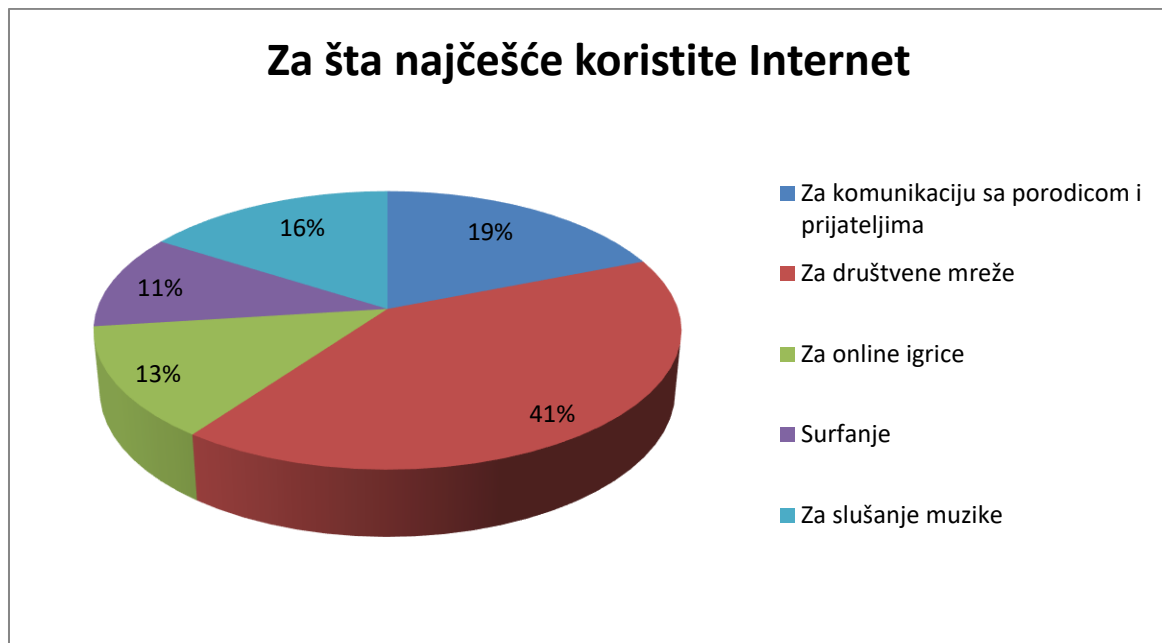
Grafikon broj 5. nam pokazuje načine pristupanja Internetu kod ispitanika. Iz rezultata dobijenih upitnikom možemo vidjeti da 60% ispitanika najčešće Internetu i virtualom svijetu pristupa putem računara, dok njih 40% pristupa putem svom pametnog mobitela.

Graf 6. Prikaz dnevne upotrebe Interneta kod ispitanika



Sa grafikonom 6. analiziramo navike ispitanika po pitanju upotrebe Interneta i virtualnog svijeta. Na grafikonu vidimo da je njih 34% odgovorilo da dnevno na Internetu provedu između 3 i 5 sati, zatim 33% je odgovorilo da provede između 1 i 3 sata, 20% provede između 5 i 7 sati, 9% provede više od 7 sati i 4% provede manje od 1 sat. Iznenađujući je podatak da čak 34% ispitanika provode na internet između 3 i 5 sati, što je zabrinjavajući podatak.

Graf 7. Prikaz najčešćeg načina korištenja Interneta kod ispitanika



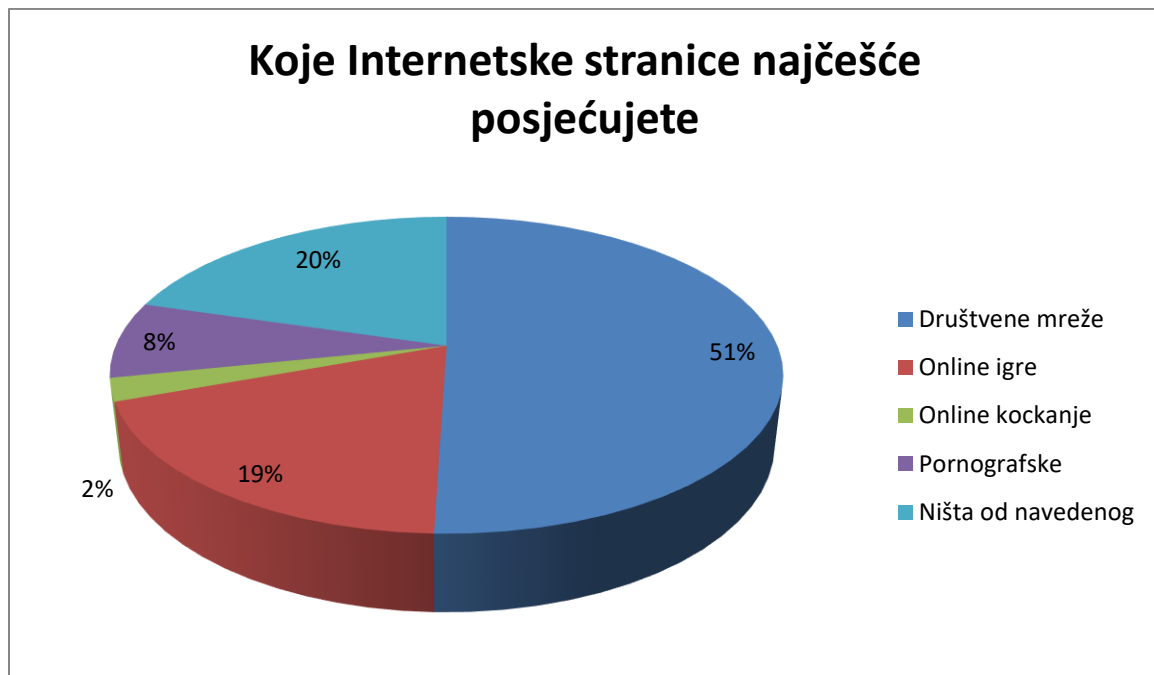
Iz grafikona broj 7. smo dobili podatke o tome za šta ispitanici najčešće koriste Internet. A očekivano na prvom mjestu se nalaze društvene mreže, koje ukupno (N=41) ispitanika najčešće koristi. Nakon društvenih mreža ispitanici Internet najčešće koriste za komunikaciju sa porodicom i prijateljima 19%. 16% ispitanika u većini slučajeva Internet koristi za slušanje muzike, dok njih 13% odnosno 11%, Internet koristi za online igrice i surfanje. Evidentno je da mladi svoje slobodno vrijeme najčešće provode koristeći mobilne telefone i računare kako bi koristili Internet te tako pristupili društvenim mrežama.

Graf 8. Prikaz broja ispitanika koji koriste ili ne koriste Internet za svakodnevnu komunikaciju sa prijateljima i poznanicima



Na grafikonu 8. možemo vidjeti odgovore anketiranih na pitanje “Da li svakodnevno komunicirate sa prijateljima i poznanicima preko društvenih mreža?”. Kao što vidimo njih 84% je odgovorilo da svakodnevno komunicira preko društvenih mreža, dok je njih 16% odgovorilo da ne komunicira na taj način. Zanimljivije podatak da 16% ispitanika ne komunicira svakodnevno sa prijateljima i poznanicima preko društvenih mreža što možemo pripisati tome da više koriste komunikaciju licem u lice ili razgovor preko mobilne telefonije.

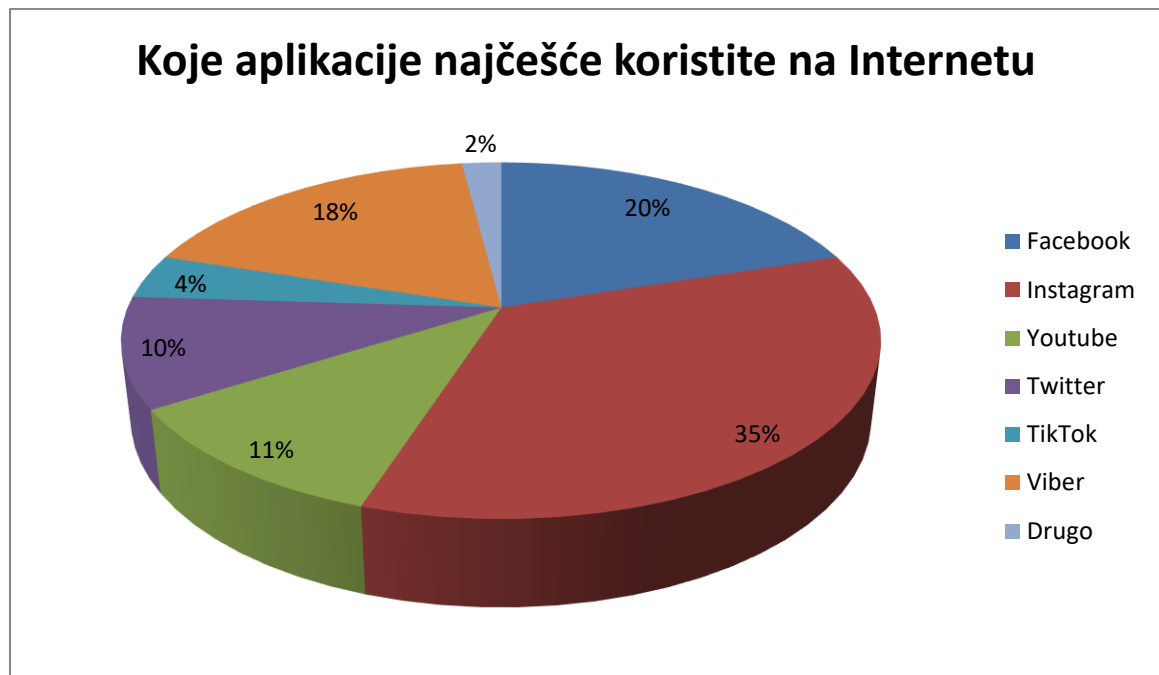
Graf 9. Prikaz vrste Internetskih stranica kojim ispitanici najčešće pristupaju putem Interneta



Ispitanici su pokazali da još uvijek ne koriste sve trendove Interneta. I pored toga, vidljivo je da čak 51% korisnika koristi primarno društvene mreže. Veoma slična situacija je i sa online igricama, tačnije 19% ispitanika posjećuje stranice na kojima je moguće igrati online igrice. Pornografske stranice posjećuje 8% ispitanika, dok je stranice na kojima je moguće online klađenje posjetilo svega 2 posto ispitanika.

Međutim u razvijenom svijetu situacija je nešto drugačija. „Za opuštanje, bijeg od problema ili briga koriste se prije svega pornografija, online kockanje i oblici društvene komunikacije kao što su online pričaonice i društvene mreže. – Elajs Abudžad profesor na stanfordskoj Klinici za poremećaje kontrole impulsa“(Kacer, 2019.:71)

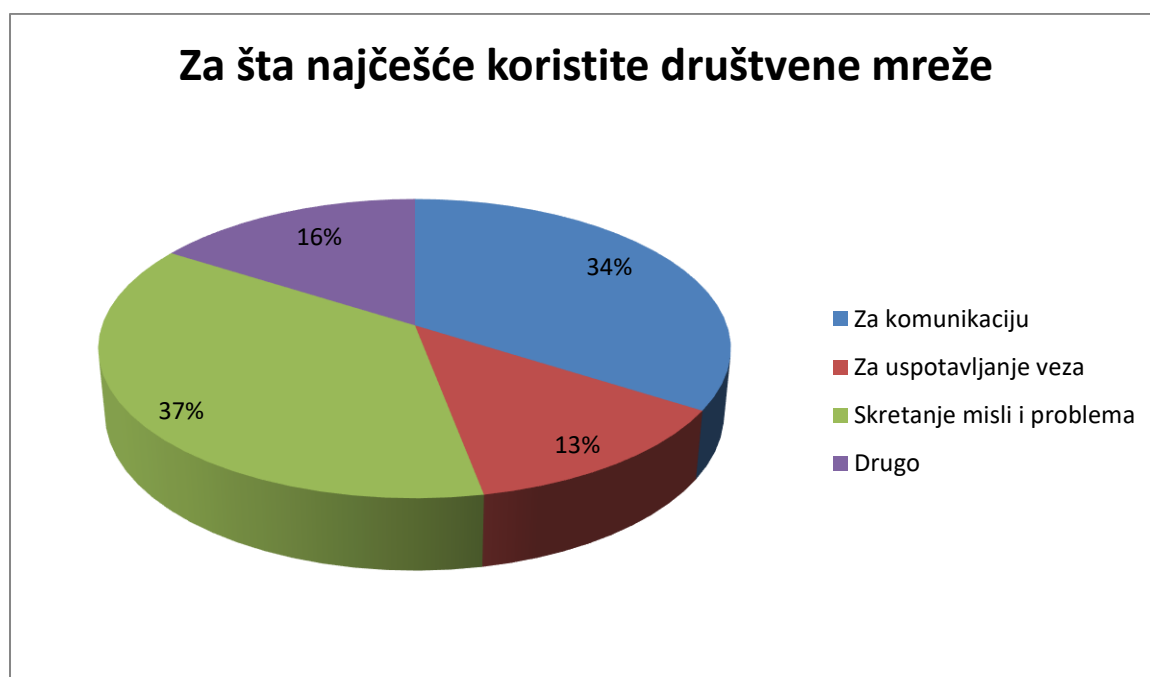
Graf 10. Prikaz vrste aplikacija koju ispitanici najčešće koriste na mobitelu



Kada su u pitanju aplikacije ispitanici, tačnije njih 35% najčešće koristi Instagram. Druga najkorištenija aplikacija među ispitanicima je Facebook sa 20% ispitanika koji najčešće koriste upravo ovu aplikaciju. Grafikon pokazuje da su ove dvije globalno najpoznatije i najkorištenije društvene mreže upravo to. I Instagram i Facebook su aplikacije koje su bazirane na razmjeni fotografija te tako ostavljaju malo prostora za interakciju među korisnicima. Upravo iz tog razloga, „osobe s kojima komuniciramo na mreži opažamo samo kao slike tj. ikone u obliku mnoštva veoma malih prozora, a ne kao stvarne osobe visoke metar i osamdeset pet centimetara i teške osamdeset pet kilograma.“ (Kacer, 2019.:56) Društvene mreže će imati najveći utjecaj upravo na generacije trenutnih osnovaca i srednjoškolaca, generacija rođenih u 21. stoljeću. To su generacije koje su se već rodile u momentima ekspanzije Interneta i društvenih mreža, te ne znaju niti moraju znati kako je bilo živjeti u eri prije Interneta.

Aplikaciju za komuniakcij u i interakciju kao što je Viber najčešće koristi 18% ispitanika dok Twitter i Youtube koristi 10%, odnosno 11% ispitanika. Novije aplikacije poput TikToka ima niže prioritete na skali učestalosti upotrebe među ispitanicima.

Graf 11. Prikaz razloga zbog kojih ispitanici najčešće koriste društvene mreže

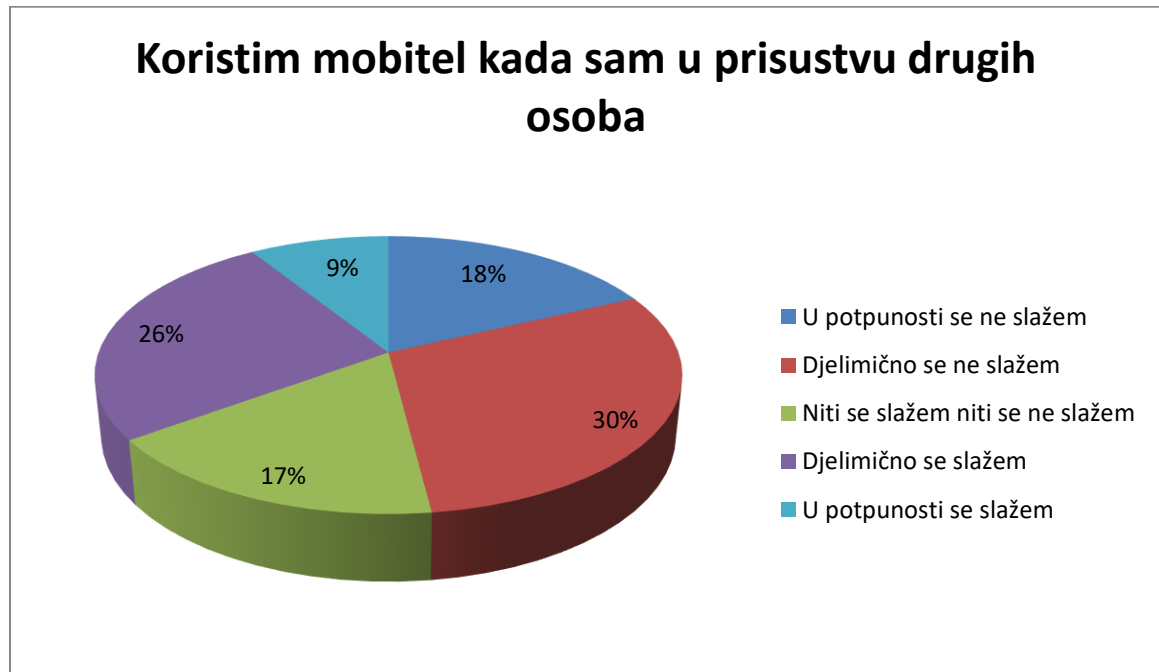


Iz grafikona 11. možemo primijetiti da ispitanici podjednako koriste društvene mreže za bijeg od svakodnevnih briga, misli i problema njih 37% i za komunikaciju njih 34%. Ovaj postotak od 37% ispitanika koji društvene mreže koriste kao bijeg od svakodnevnice, odnosno na neki način za bijeg od stvarnosti može biti zabrinjavajući, jer može dovesti do ovisnosti i na kraju do otuđenja od stvarnog svijeta. Sve duljim korištenjem Interneta osobe se socijalno izoliraju, tjelesno i mentalno iscrpljuju, što se naravno odražava na porodičnom, socijalnom, školskom ili radnom funkcioniranju, a na kraju može rezultirati potpunom psihičkom dekompenzacijom.¹³ Ispitanici društvene mreže najmanje koriste za uspostavljanje prvog kontakta, odnosno za uspostavljanje veza 13%.

¹³Jerimić, Martina, Ovisnost o internetu - ovisnost novog doba, Zavod za javno zdravstvo, 2019, pristupljeno 16.07.2021 godine., dostupno na : <https://www.zzjzdnz.hr/zdravlje/mentalno-zdravlje/1131>

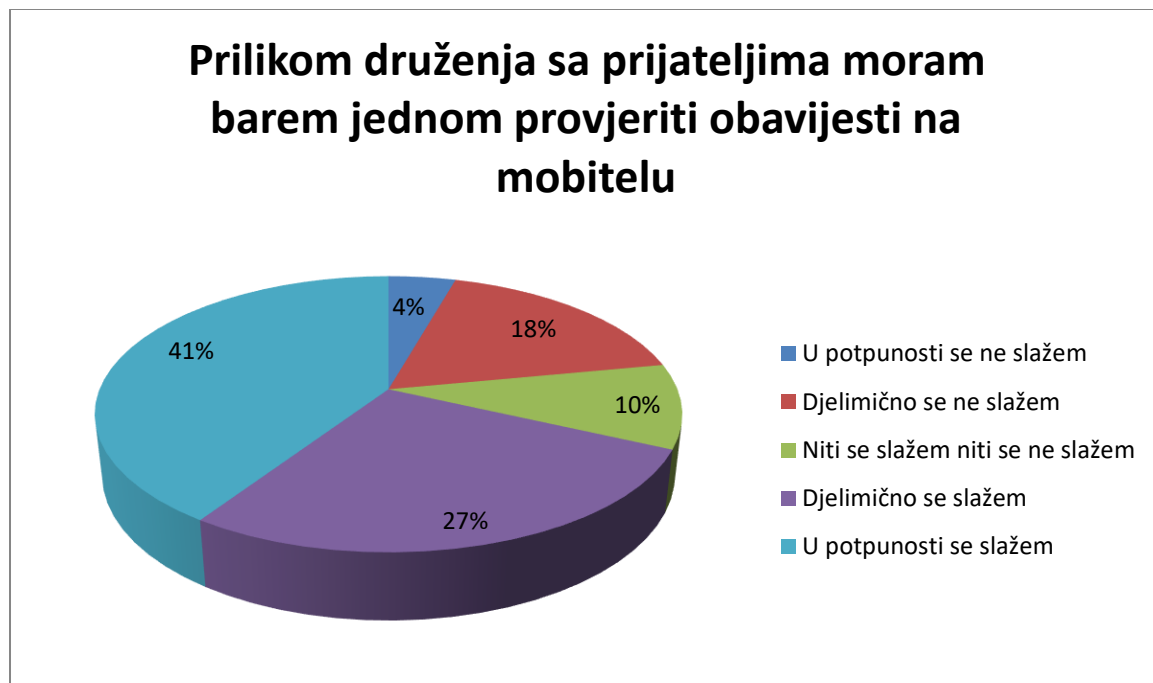
-Virtualni svijet i društveni odnosi

Graf 12. Prikaz stavova ispitanika o korištenju mobitela kada su u prisustvu drugih osoba



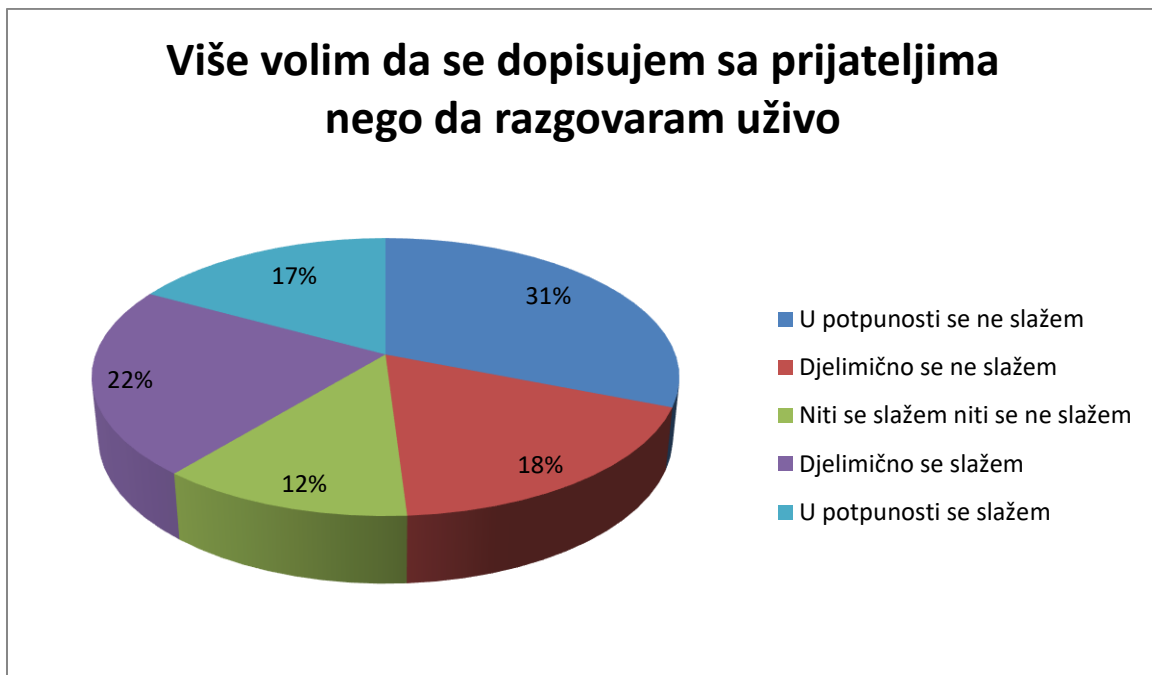
Grafikon 12. Nam pokazuje stavove ispitanika o korištenju mobitela u prisustvu drugih osoba. 9% ispitanika potvrđuju da koriste mobilne telefone u prisustvu drugih osoba. Dalje 26% osoba se djelimično slaže da koriste mobitele u prisustvu drugih osoba. Njih 17% niti se slažu niti se ne slažu da koriste mobitel u prisustvu druge osobe ili osoba. A najveći broj osoba se djelimično ne slaže da koriste mobitel u prisustvu druge osobe, dok se 18% ispitanika u potpunosti ne slaže da koriste mobitel u prisustvu drugih osoba. Možemo zaključiti da ispitanici većinom ipak ne koriste mobitele u prisustvu drugih osoba ili ih ostavljaju po strani.

Graf 13. Prikaz stavova ispitanika o provjeravanju obavijesti na mobitelu prilikom druženja sa prijateljima



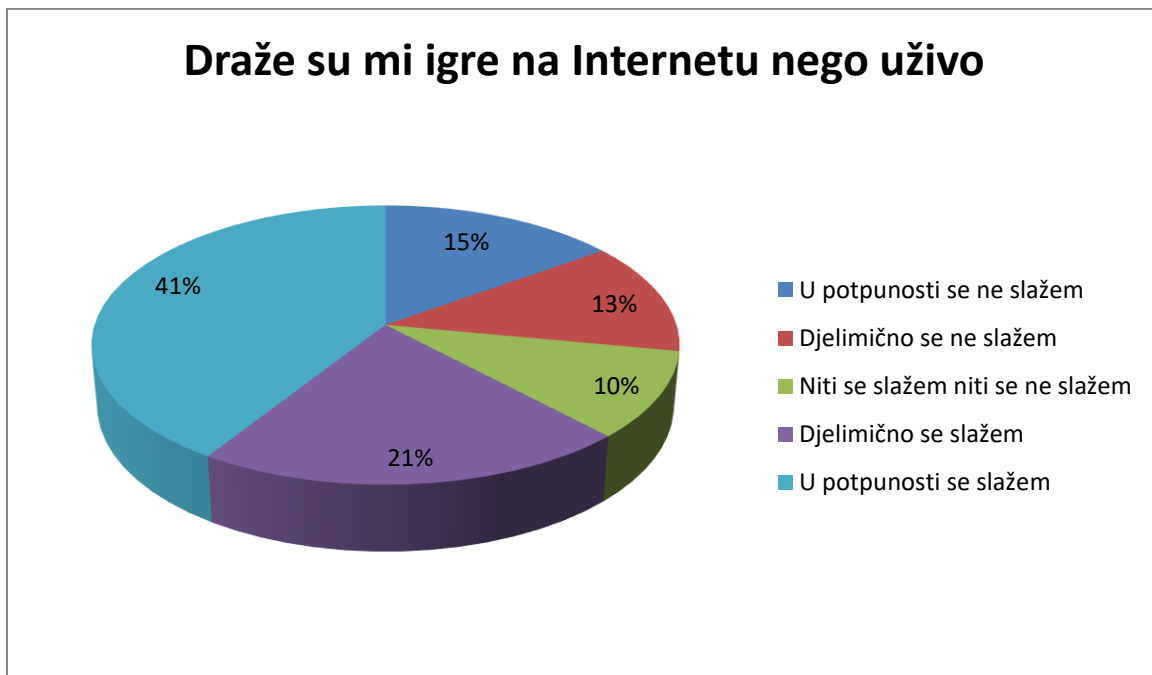
Sa tvrdnjom: „Prilikom druženja sa prijateljima moram barem jedanput provjeriti obavijesti na mobilnom telefonu“ 41% u potpunosti se slaže, dok se 27% uglavnom slaže. Uglavnom se ne slaže 18% ispitanika, „neodlučnih“ je 10%, auopšte se ne slaže je 4% ispitanika.

Graf 14. Prikaz stavova o preferenciji ka dopisivanju sa prijateljima i razgovoru licem u lice



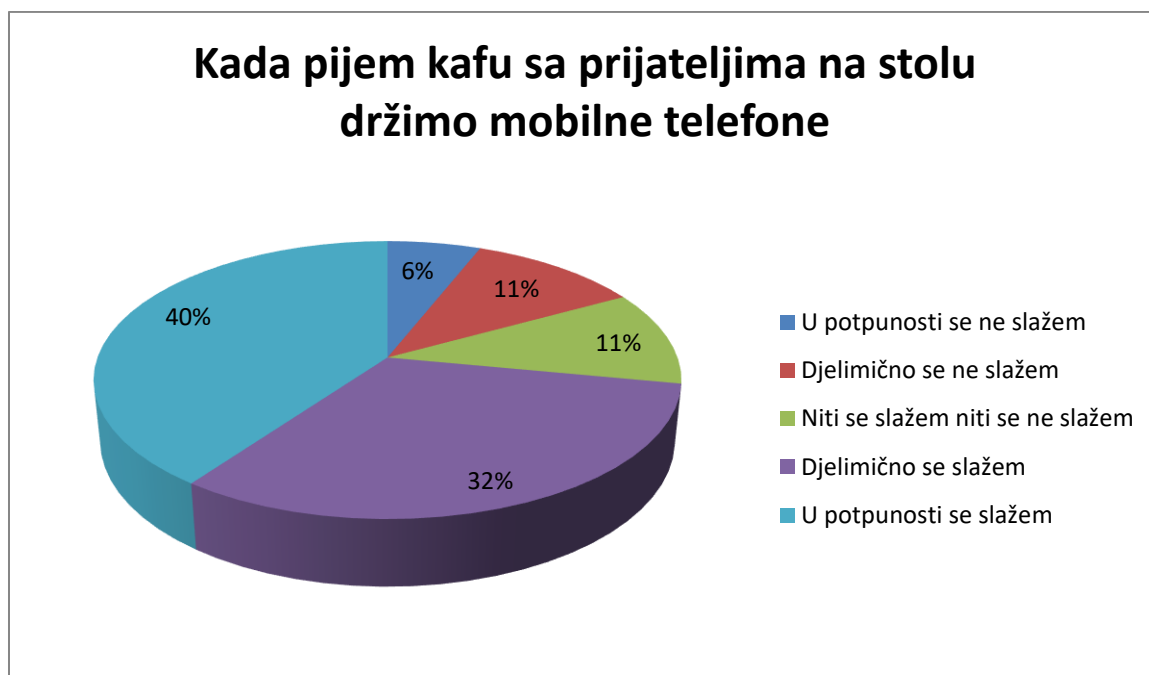
Grafikon 14. nam prikazuje stavove ispitanika i njihovoj preferenciji ka dopisivanju sa prijateljima i razgovoru uživo. Iz grafikona vidimo da su odgovori podijeljeni pa se tako sa tvrdnjom u potpunosti slaže 17% ispitanika, njih 22% se djelimično slaže. Neodlučnih je 12%, dok se djelimično i u potpunosti ne slaže njih 18%, odnosno 31%. Iz grafikona vidimo da ispitanici ipak i dalje preferiraju razgovor uživo nad online dopisivanjem što ohrabruje.

Graf 15. Prikaz stavova o preferiranju igrice na Internetu ili uživo



Grafikonom 15 prikazujemo rezultate kojim smo željeli ispitati stavove ispitanika o preferiranju igrice na Internetu ili uživo, odnosno da li su im draže one igre koje se mogu igrati uživo ili one koje se igraju na Internetu. Najveći broj njih odnosno 41% su ljubitelji igara na Internetu, što je zabrinjavajuće jer se igranjem uživo ostvaruje mnogo veća socijalna interakcija. U tu skupinu možemo ubrojati i 21% ispitanika koji se djelimično slažu sa tvrdnjom da su im draže igre na Internetu nego uživo. 10% ispitanika je neodlučno, odnosno nitise slažu niti se ne slažu sa navedenom tvrdnjom. Kada su u pitanju ispitanici koji preferiraju igre uživo, oni su u manjini. Svega 13% ispitanika se djelimično ne slaže sa tvrdnjom da više vole igre na Internetu nego uživo, dok njih 15% se u potpunosti ne slažu.

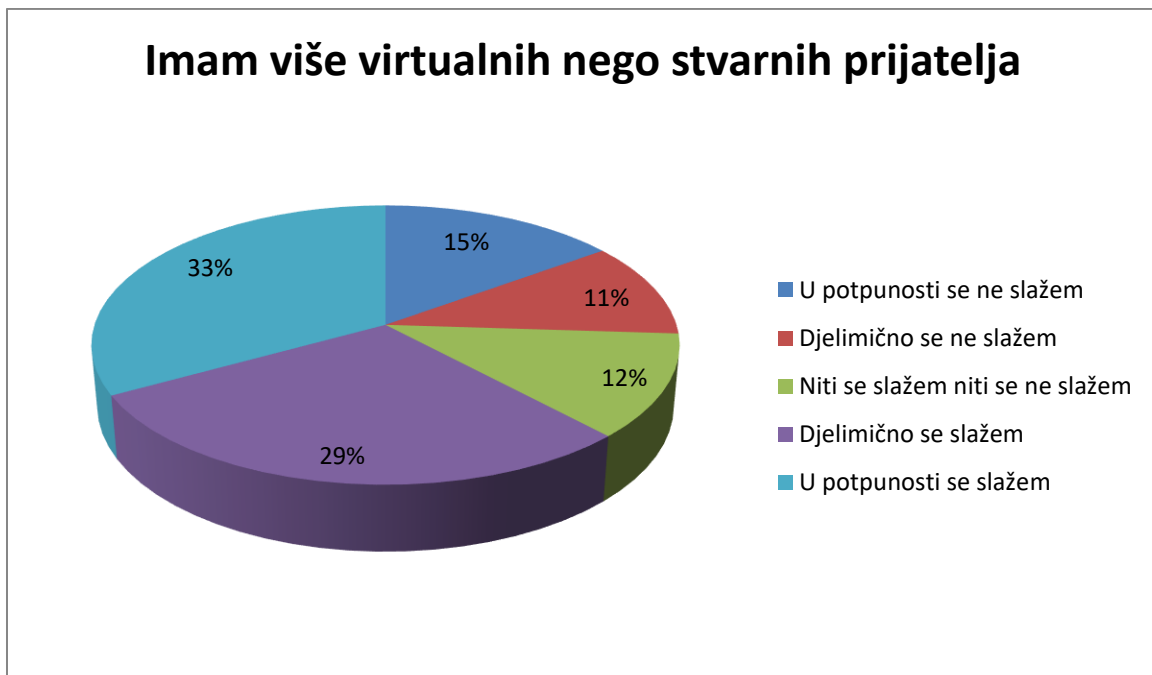
Graf 16. Prikaz stavova ispitanika o držanju mobitela na stolu prilikom kafe sa prijateljima



Obzirom na to da danas liježemo u krevet i budimo se sa mobilnim telefonom, te da uvijek moramo biti dostupni na istom ispitali smo stavove ispitanika o držanju mobitela na stolu prilikom izlaska na kafu sa prijateljima. Tvrdnja „Kada pijem kafu sa prijateljima, na stolu držimo mobilne telefone“ je odgovorena na sljedeći način: 40% ispitanika je odgovorilo da se u potpunosti slaže, 32% da se uglavnom slaže, 11% se uglavnom ne slaže i da je „neodlučno“, dok se 6% ispitanika uopšte ne slaže sa tvrdnjom. Vjerujemo da su ovo već prve naznake ovisnosti o mobilnim telefonima kod Generacije Z, a ni Milenijalci nisu otporni na ove izazove. Uz tako intenzivno i učestalo korištenje mobilnih telefona dolazi do povećanja mogućnosti da se ti ispitanici otuđe od svojih bližnjih i grupacija kojima pripadaju.

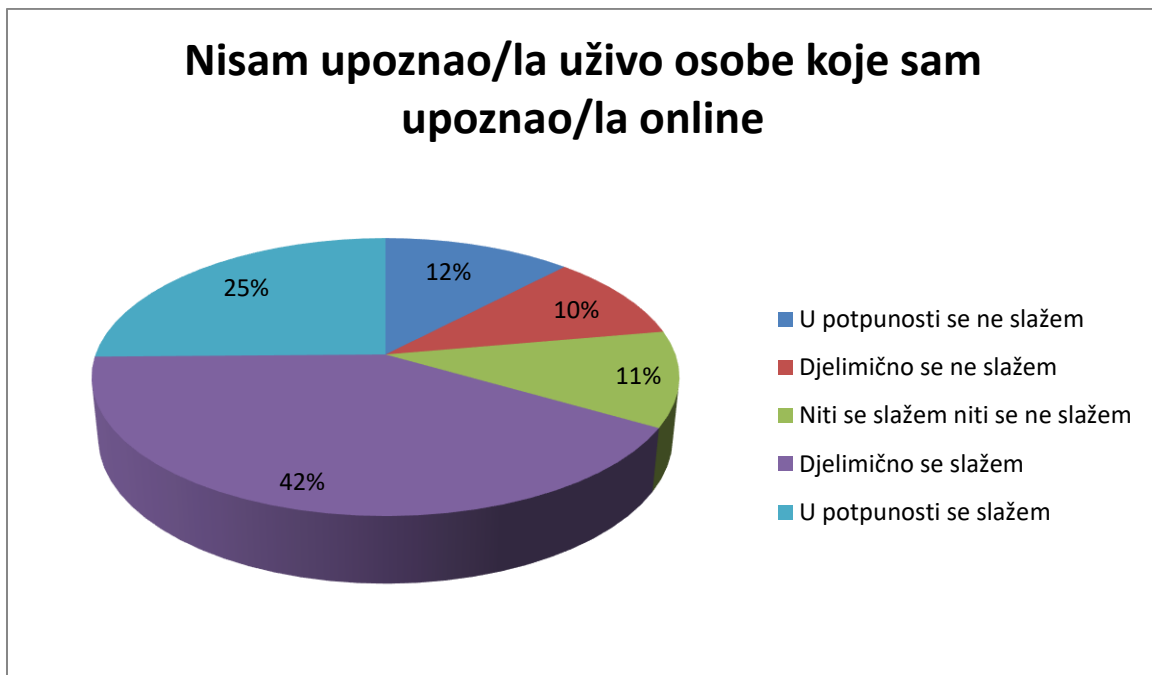
„Aleksander Galah (Centar za prevenciju bolesti zavisnosti Hamburg), koji istražuje posljedice korištenja smartfona po naše moždane funkcije, dokazao je da već i pri oglašavanju smartfona zvučnim signalom nastaje nedvosmisleno osjećaj stresa“.(Kacer, 2019.:73) Međutim samim zvučnim oglašavanjem za različite aplikacije, a kojih svaki korisnik pametnog telefona ima na desetine, javlja se potreba za provjeravanjem mobitela odnosno obavijesti koja je pristigla i iz tog razloga kod većine ispitanika mobitel stoji na stolu za vrijeme druženja sa prijateljima. Te takozvane push notifications, u slobodnom prevodu „napadne notifikacije“ prave dodatni pritisak na sve korisnike i traže veću angažovanost i potrebu za reakcijama.

Graf 17. Prikaz stavova ispitanika o broju stvarnih i virtualnih prijatelja



Danas sve popularniji način provođenja vremena na Internetu je druženje. Međutim virtualno druženje nije valjana zamjena za osobni kontakt, ali može biti nadopuna. Međutim u današnjem užurbanom životu mnogo je lakše izdvojiti vrijeme i poslati poruku preko Interneta. Sami biramo kada ćemo ostvariti komunikaciju i sa kim, odgovaramo na poruke kada za to imamo vremena i kada smo raspoloženi, pa tako sve više biramo da imamo više virtualnih prijatelja u odnosu na stvarne. Zbog svega ovoga ne čude sljedeći rezultati grafikona 17. 33% ispitanika se u potpunosti slaže sa tvrdnjom da imaju više virtualnih nego stvarnih prijatelja, a ovome možemo pridodati i njih 29% koji se djelimično slažu sa tvrdnjom. 12 % ispitanika je neodlučno, odnosno niti se slažu niti se ne slažu sa navedenom tvrdnjom. Njih 11%, odnosno 15% se djelimično i u potpunosti ne slažu sa tvrdnjom da imaju više virtualnih nego stvarnih prijatelja.

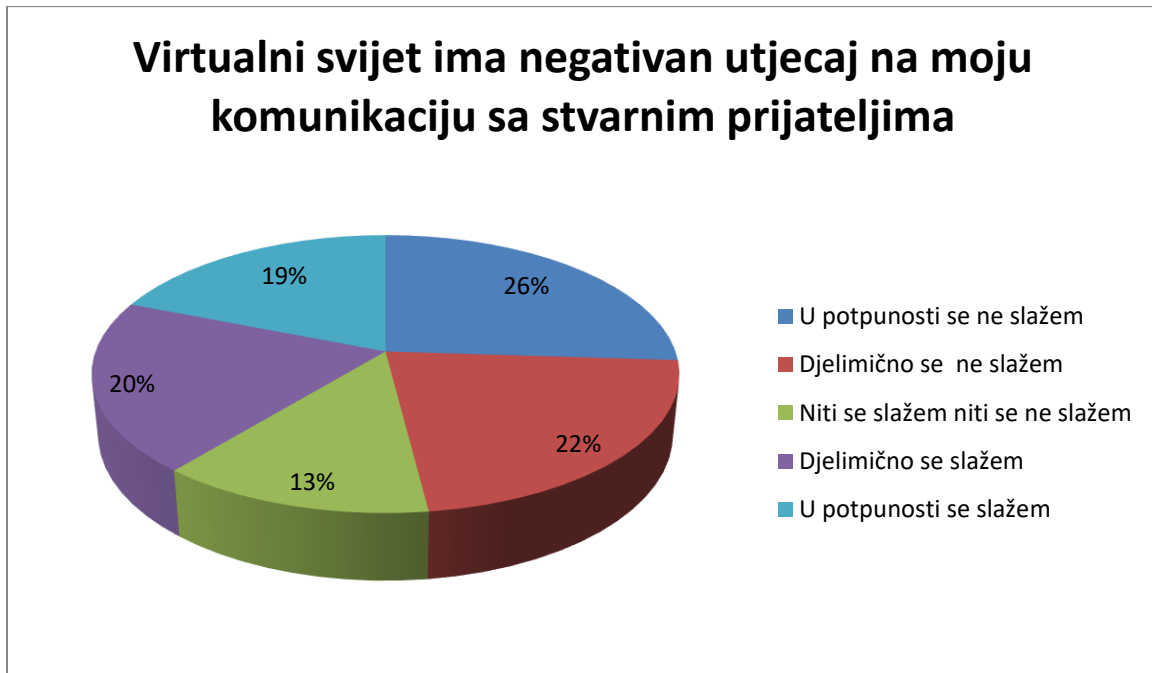
Graf 18. Prikaz stavova ispitanika o upoznavanju uživo osoba koje su upoznali online



Malo manje od polovine ispitanika, njih 42% uglavnom se slaže da nije upoznao uživo osobe koje su upoznali online (4. tvrdnja). S ovom tvrdnjom u potpunosti se slaže 25% ispitanika, a 12% uopšte se ne slaže. „Neodlučnih“ je 11% ispitanika, a 10% se uglavnom ne slaže.

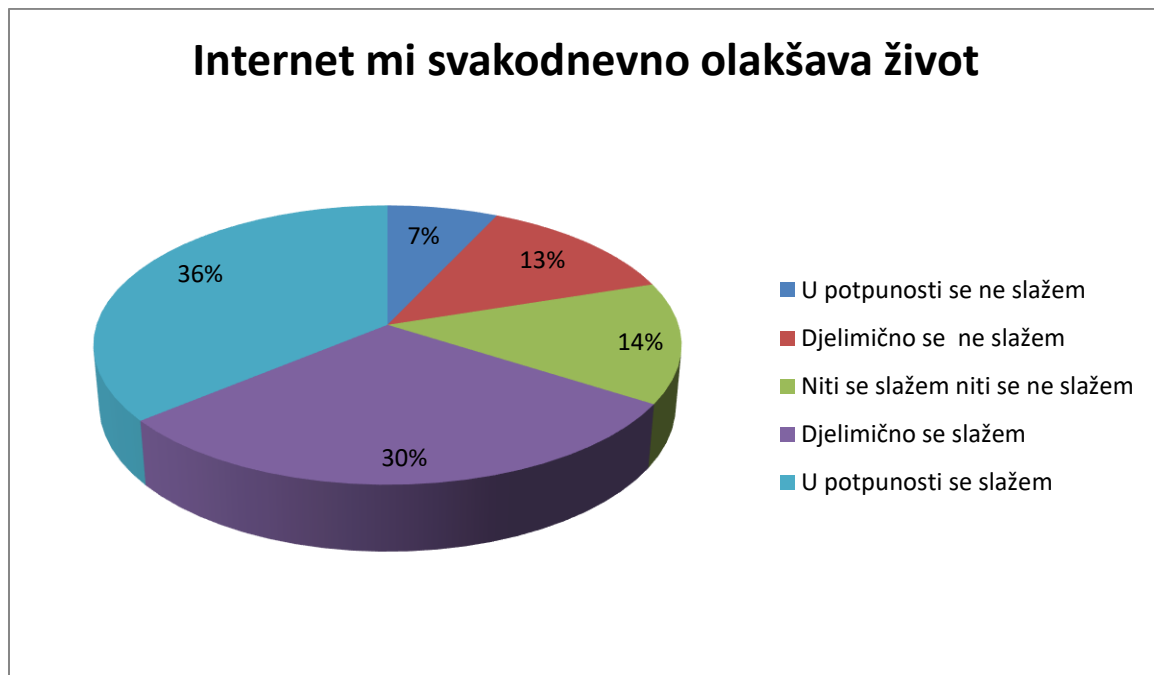
Danas na društvenim mrežama imamo jako veliki broj virtualnih prijatelja. Za većinu ljudi komunikacija putem Interneta i društvenih mreža predstavlja bolji vid komunikacije, jer su opušteniji nego u neposrednom kontaktu sa osobom, što upravo dovodi do toga da veliki broj ispitanika koji upoznaju osobe online, većinu njih nikad ne upozna uživo.

Graf 19. Prikaz stavova ispitanika o utjecaju virtualnog svijeta na komunikaciju sa stvarnim prijateljima



Grafikon 19. nam prikazuje stavove ispitanika na tvrdnju: „Virtualni svijet me udaljio od stvarnih prijatelja i komunikacije s njima“ ispitanici su odgovorili na sljedeći način: njih 19% je odgovorilo da se u potpunosti slažu sa tvrdnjom, 20% se djelimično slaže sa ovom tvrdnjom a 26% ispitanika se uopšte ne slaže. Odgovor „djelimično se ne slažem“ je dalo 22% dok je 13% odgovorilo sa „ne mogu procijeniti“. Iz grafikona vidimo da su ispitanici podijeljeni u svojim mišljenjima te da danas mladi ipak više koriste društvene mreže samo kako bi komunicirali sa svojim prijateljima iz offline života i učvrstili postojeće veze, a ne upoznavali nove ljude te tako smanjili negativan utjecaj na komunikaciju sa stvarnim prijateljima.

Graf 20. Prikaz stavova ispitanika o korisnosti mobitela u svakodnevnom životu.



Grafikon 20. Prikazuje stavove ispitanika o Internetu kao sredstvu koje svakodnevno olakšava život. Mobiteli i računari dolaze sa već predinstaliranim aplikacijama, a korisnici imaju na izbor još hiljade dodatnih aplikacija i Internet pretraživača. Iz tog razloga nas je i zanimalo da li Internet može biti sredstvo koje može olakšati rad i djelovanje u svakodnevnom životu. A kada su u pitanju rezultati istraživanja 36% ispitanika se u potpunosti slaže sa tvrdnjom da im Internet svakodnevno olakšava rad i djelovanje u svakodnevnom životu. 30% ispitanika se djelimično slaže sa tvrdnjom da im Internet olakšava svakodnevni život. Njih 14 % od ukupnog broja ispitanih niti se slaže niti se ne slaže sa navedenom tvrdnjom. Ispitanika koji se djelimično ne slažu sa tvrdnjom je 13%, dok je ispitanika koji se u potpunosti ne slažu sa tvrdnjom svega 7%.

Danas se sve nalazi na Internetu pa tako mladi bez google mapa ne mogu pronaći ni jednu ulicu u svome gradu. Dakle postoje grupe korisnika koje sa oduševljenjem koriste svakodnevno Internet kako bi olakšali određenu sferu života, dok druge grupe strahuju od sigurnosti i privatnosti ukoliko ih budu koristili jer postoji strah da oni koji su kreirali Internet i aplikacije imaju mogućnost da prate šta korisnici rade i kuda se kreću.

Graf 21. Prikaz stavova ispitanika o prekidanju prijateljstva online i uživo



Grafikon 21. prikazuje nam sljedeću tvrdnju: „Lakše je prekinuti prijateljstvo u virtualnom svijetu, nego razgovorom uživo“ ispitanici su odgovorili na sljedeći način: 37% ispitanika se u potpunosti slaže dok se 30% ispitanika glavnom slaže sa ovom tvrdnjom. Po 11% ispitanika je odgovorilo na sljedeći način: uopšte se ne slažem, u glavnom se ne slažem i ne mogu procijeniti.

Općeprihvaćena činjenica je da čovjek ne može ne komunicirati, čovjek je društveno biće i biće zajednice jer drugačije ne može preživjeti. (Aristotel, 1998.:124)

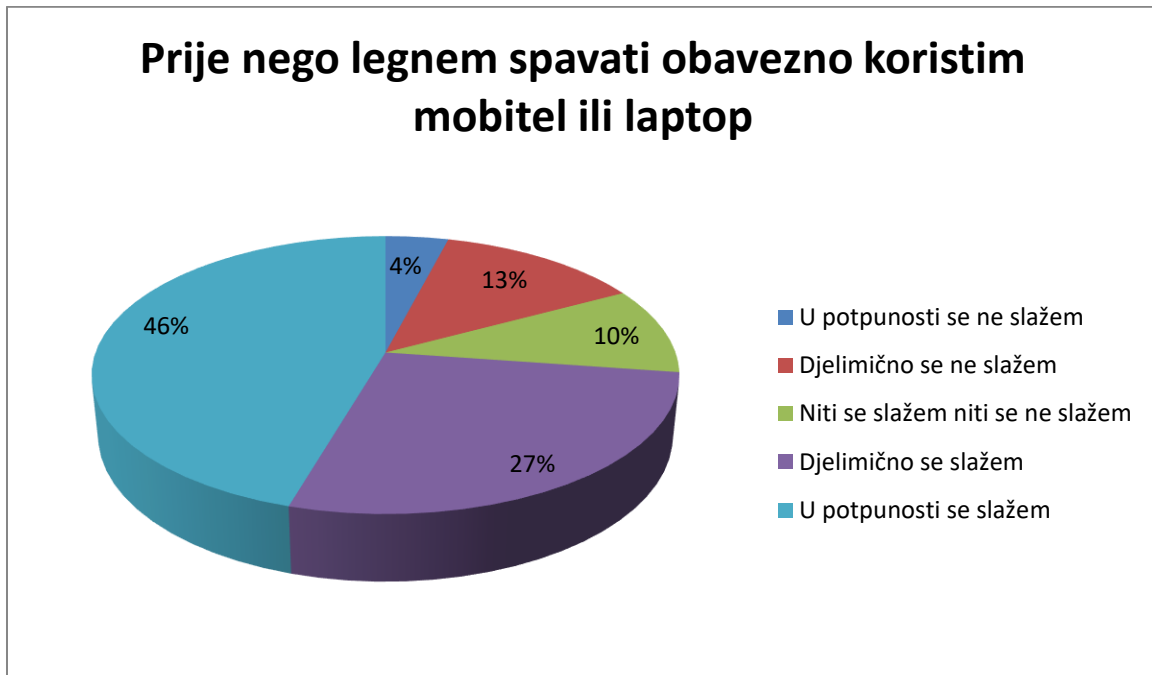
Čovjek da bi preživio mora se udruživati i graditi socijalnu interakciju. Čovjek je prešao s međuljudske komunikacije na društvenu komunikaciju zahvaljujući razvoju tehnologije. Ljudi su oduvijek bili povezani, no danas možemo govoriti o drugačijoj povezanosti, o onoj umreženoj. Pa tako emocije u komunikaciji na društvenim mrežama zamjenjuju emotikoni, tako da je danas mladima mnogo lakše prekinuti prijateljstvo online, najviše iz razloga što je sagovornik na „sigurnoj“ udaljenosti te tako vrlo lahko može preusmjeriti razgovor ili ga skratiti, što je puno teže ukoliko razgovaraju uživo.

Društveni odnos mladih u virtualnom svijetu karakteriše lakše i brže prekidanje prijateljstva. Kad se prijateljstvo prekine zbog svađa na mreži ili izvan njega ili iz drugih razloga, neki će

ljudi prekinuti prijateljstvo na društvenim mrežama, odnosno prestati "pratiti" prijatelje s kojima se svađaju. Neki će blokirati još prijatelja na društvenim mrežama.

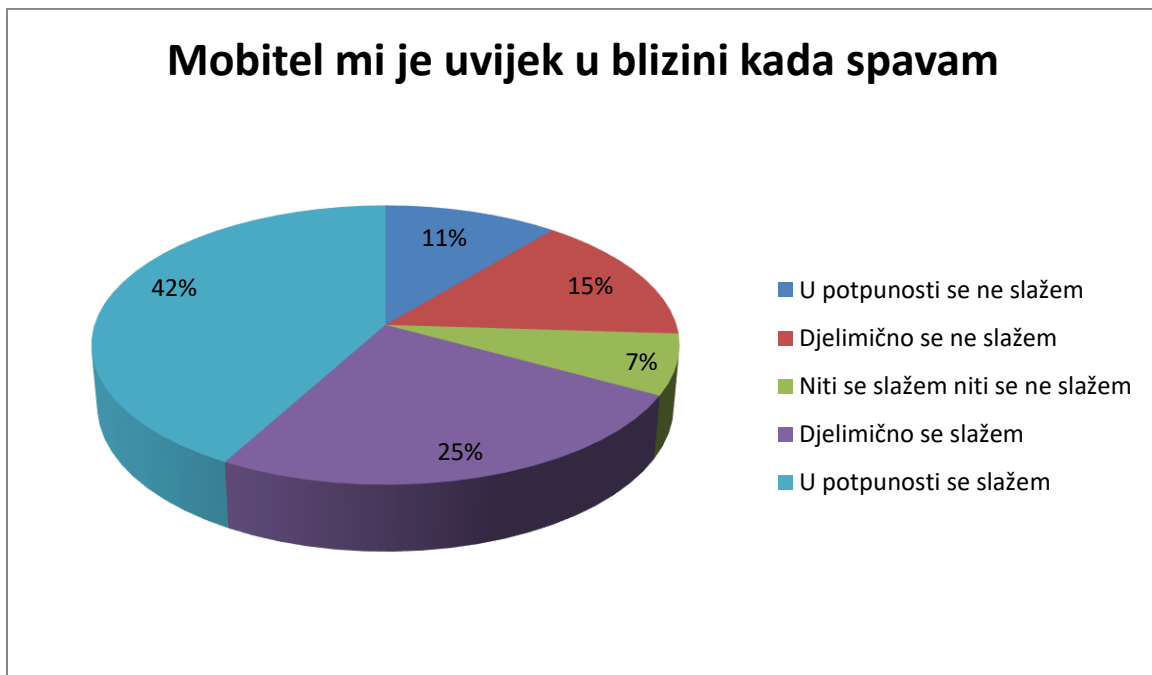
-Prisustvo virtualnog svijeta i pitanje navika

Graf 22. Prikaz stavova ispitanika o korištenju elektroničkih uređaja prije spavanja



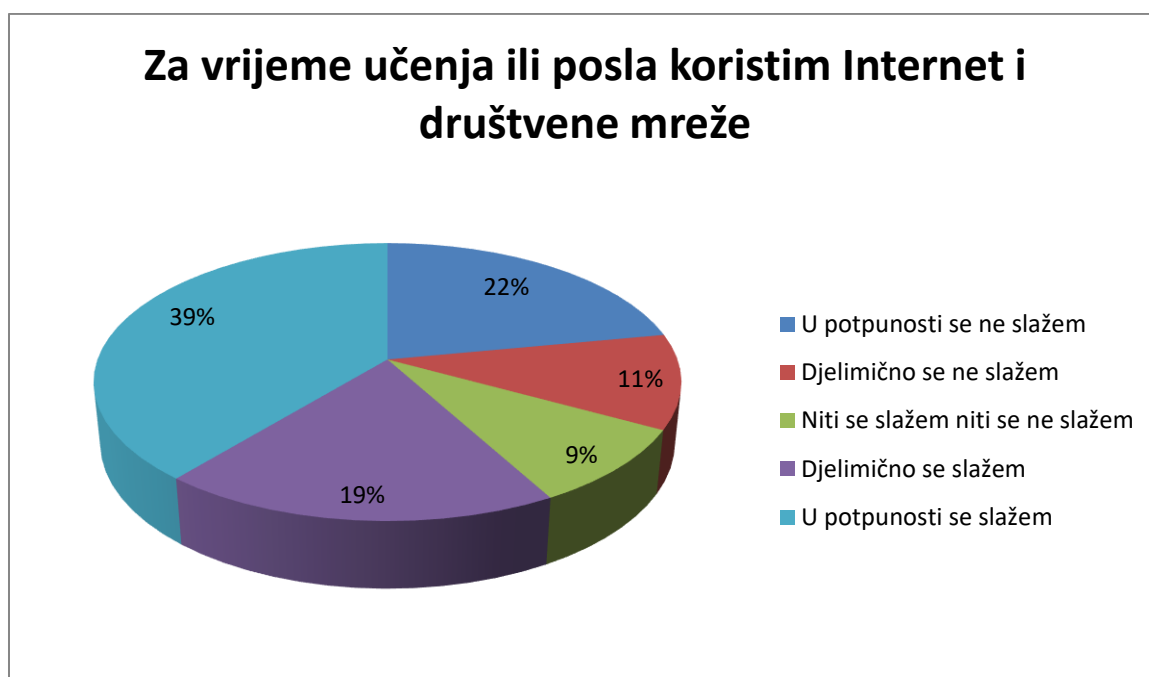
Grafikonom 22. smo željeli ispitati i prikazati šta ispitanici rade sa svojim mobitelima prilikom odlaska na spavanje. 46% ispitanika se u potpunosti slaže sa tvrdnjom da obavezno koriste svoje elektroničke uređaje prije spavanja te da slika koja bude na njemu jeste posljednje što će vidjeti pred spavanje. Dodatnih 27% ispitanika je je izjavilo da se djelimično slaže sa tvrdnjom da koriste mobitel ili laptop pred spavanje. Ukupno je to 73% ispitanika koji se u potpunosti ili djelimično slažu sa ovom tvrdnjom. Samo 4% ispitanika se u potpunosti ne slaže sa ovom tvrdnjom i dodatnih 13% koji se djelimično ne slažu.

Graf 23. Prikaz stavova ispitanika o fizičkoj udaljenosti mobitela prilikom spavanja



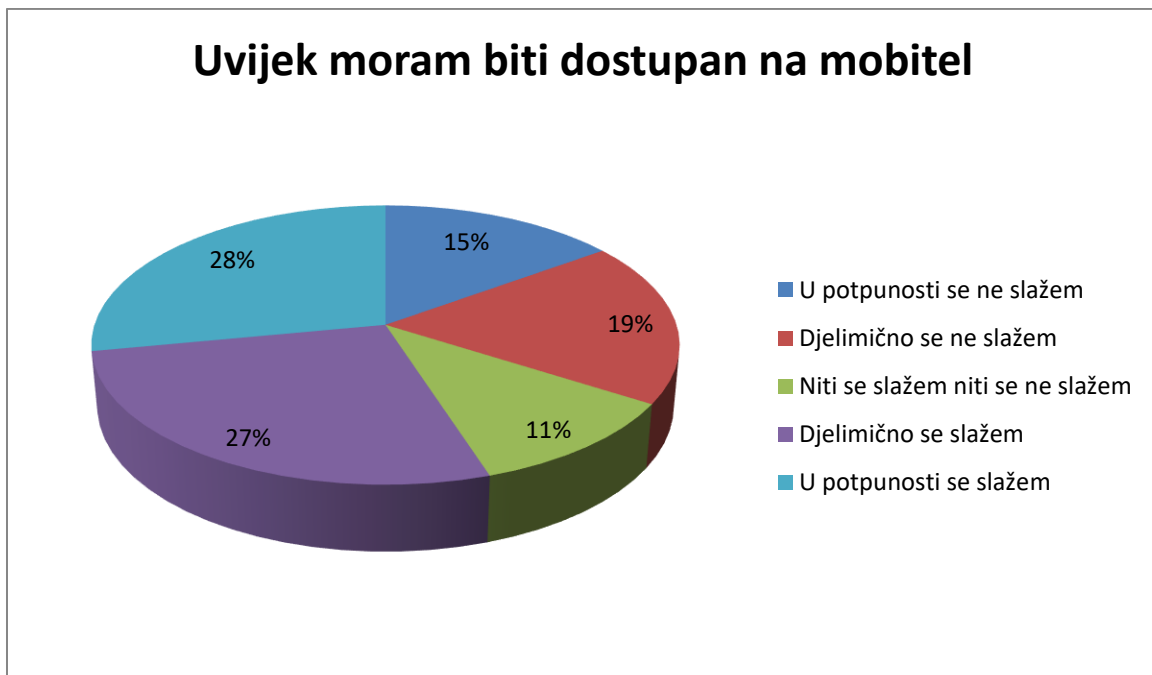
Grafikonom 23. Smo željeli ispitati koliko daleko od sebe ispitanici drže svoje mobilne uređaje prilikom spavanja. Sa obzirom na prethodne rezultate i to da smo vidjeli da većina korisnika koristi svoje uređaje pred spavanje, te da je to posljednje što urade prije nego li spuste glavu na jastuk, saznali smo i da dobar dio ispitanika voli da su njihovi mobilni u blizini i prilikom spavanja. Čak 42% ispitanika se u potpunosti slaže da svoje mobitele drže blizu sebe čak i kada spavaju, tome može dodati i 25% ispitanika koji se djelimično slažu sa ovom tvrdnjom. 7% je onih koji niti se slažu niti se ne slažu, u potpunosti se ne slaže 11% ispitanika te je 15% onih koji se djelimično ne slažu.

Graf 24. Prikaz stavova ispitanika o korištenju Interneta prilikom učenja ili posla



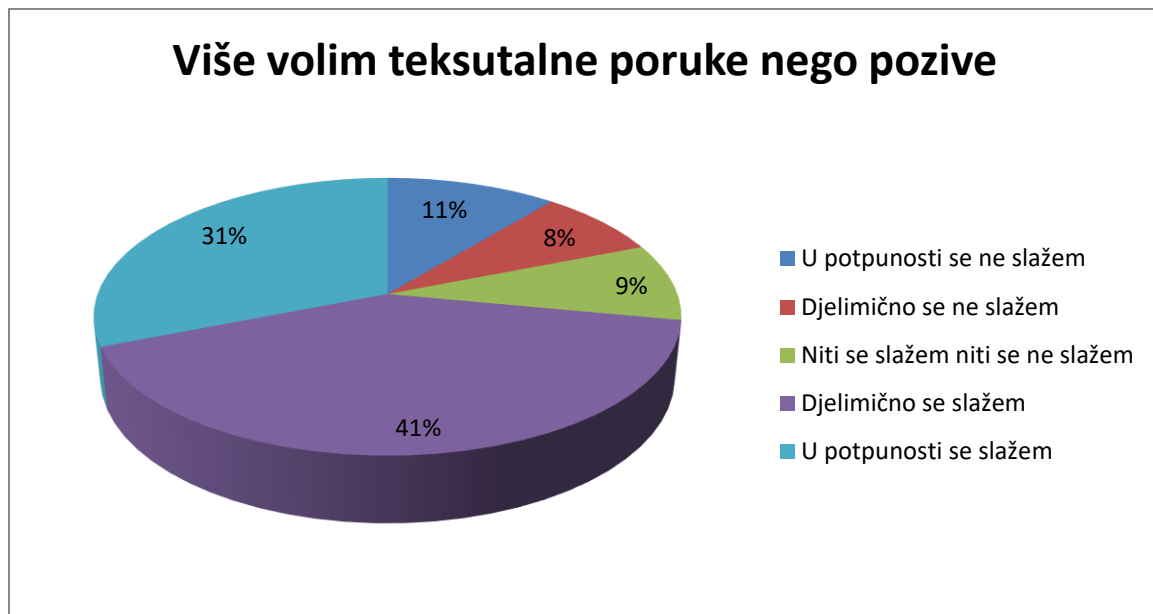
Grafikon 24. Nam pokazuje još jednom koliko je snažno prisustvo Interneta i društvenih mreža u životu mladih ljudi. Sve veći broj njih koristi Internet i društvene mreže čak i za vrijeme učenja ili posla pa tako 39% ispitanika se u potpunosti slaže sa tvrdnjom da koriste Internet ili društvene mreže čak i za vrijeme učenja ili posla, čemu možemo dodati i dodatnih 19% ispitanika koji se djelimično slažu sa tom tvrdnjom. 9 % ispitanika niti se slaže niti se ne slaže, dok je onih koji ne koriste Internet i društvene mreže za vrijeme učenja i posla ukupno 33%, odnosno 11% njih koji se djelimično ne slažu sa datom tvrdnjom i 22% onih koji se u potpunosti ne slažu.

Graf 25. Prikaz stavova ispitanika o dostupnosti na mobilni telefon



Grafikon 25. Prikazuje nam da preko polovina ispitanika tvrdi da uvijek mora biti dostupna na svoje mobilne uređaje. Njih 27% se djelimično slaže sa ovom tvrdnjom, dok se 28% u potpunosti slaže. 11% ispitanika niti se slaže niti se ne slaže, dok je 19% onih koji se djelimično ne slažu sa datom tvrdnjom, odnosno 15% onih koji se u potpunosti ne slažu sa iznesenom izjavom.

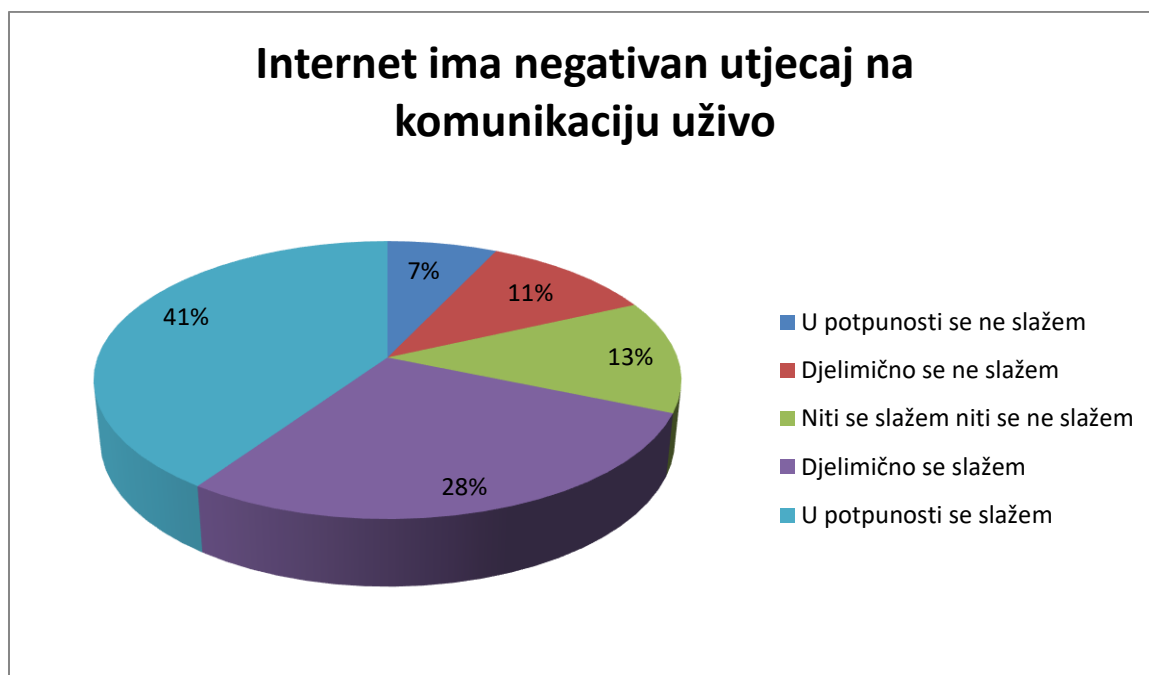
Graf 26. Prikaz stavova ispitanika o preferenciji korištenja tekstualnih poruka i poziva



Iz grafikon 26. Vidimo kako mladi ljudi izbjegavaju telefonske pozive i razgovore te umjesto toga šalju tekstualne poruke. Mladi danas „odbijaju“ glasovnu komunikaciju jer zahtijeva puno pažnje kad mnogi nisu spremni. S druge strane, kada komuniciraju putem tekstualnih poruka, sagovornik je na "sigurnoj" udaljenosti, a razgovor se lako može preusmjeriti ili skratiti, što je puno teže ako razgovaraju telefonom.

31 % ispitanika se djelimično slaže sa tvrdnjom da više vole tekstualne poruke nego pozive, dok čak njih 41% u potpunosti tvrdi da više vole tekstualne poruke nego pozive. 9% ispitanika niti se slaže niti se ne slaže sa datom tvrdnjom. Svega 11% se u potpunosti ne slaže, a 8 % ispitanika djelimično se ne slaže sa iznesenom tvrdnjom.

Graf 27. Prikaz stavova ispitanika o utjecaju Interneta na komunikaciju uživo



Razvoj Interneta uveliko je promijenio komunikaciju između ljudi. Iako je prešao sve granice očekivanja i od svijeta učinio globalno selo gdje je svima sve dostupno, on je ipak za sobom ostavio i neke posljedice. Iako su društveni kontakti u vidu soba za pričanje, audiovizuelnih konferencija, društvenih mreža i ostalih mobilnih i računarskih aplikacija postali dijelom svakodnevnice, ipak socijalizacija i društveni kontakti nisu ostvareni na onaj način na koji se to očekivalo. Internet je doveo do novih poznanstava, prijateljstava i odnosa koji su donijeli povezanije i umreženije društvo istovremeno vrlo često narušavajući njegovu bit-ljudskost.

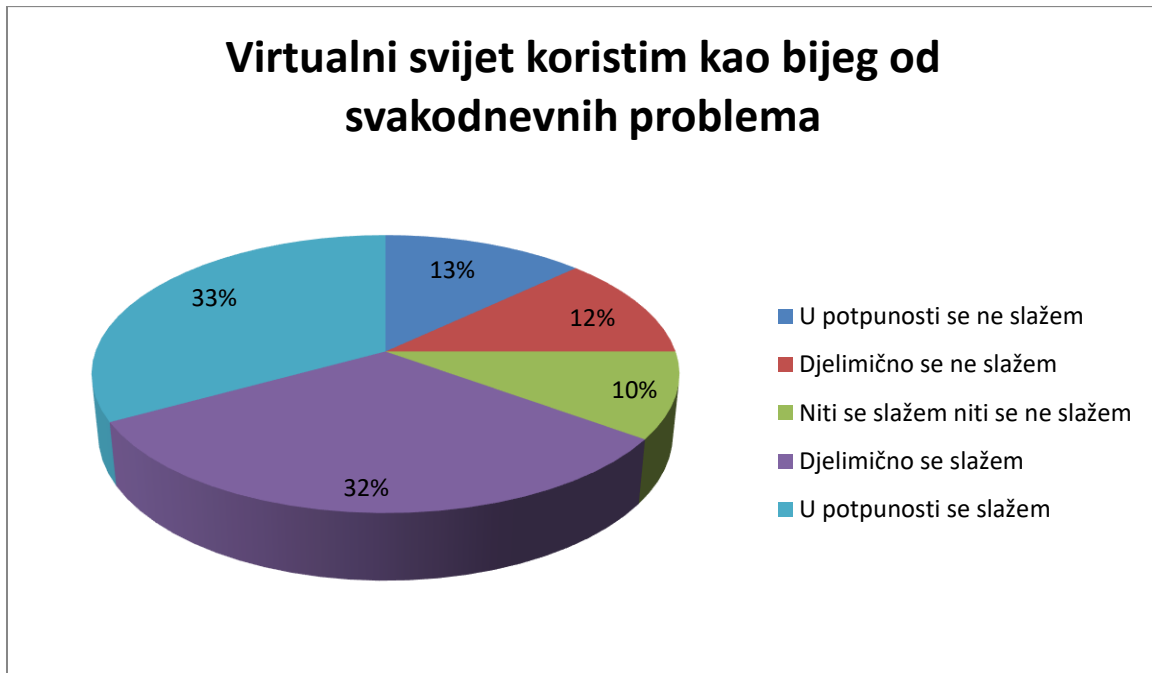
Grafikonom 27. Smo željeli ispitati stavove ispitanika upravo o utjecaju Interneta na komunikaciju uživo, te da li ona ima negativnu konotaciju. Čak 41% ispitanika se u potpunosti slaže sa tvrdnjom da Internet ima negativan utjecaj na komunikaciju uživo. Dodatno 28% ispitanika se djelimično slaže sa ovom tvrdnjom.

Neodlučnih, odnosno onih koji niti se slažu niti se ne slažu je 13%.

Onih koji ne smatraju da Internet ima negativan utjecaj na komunikaciju uživo kombinovano ima 18%. Od toga 11% ispitanika djelimično se slaže sa tvrdnjom, a 7% se u potpunosti ne slaže sa navedenom tvrdnjom.

Istraživanje je pokazalo kako više od 60% ispitanika smatra da Internet ima negativan utjecaj na samu komunikaciju uživo.

Graf 28. Prikaz stavova ispitanika o korištenju virtualnog svijeta za bijeg od svakodnevnih problema

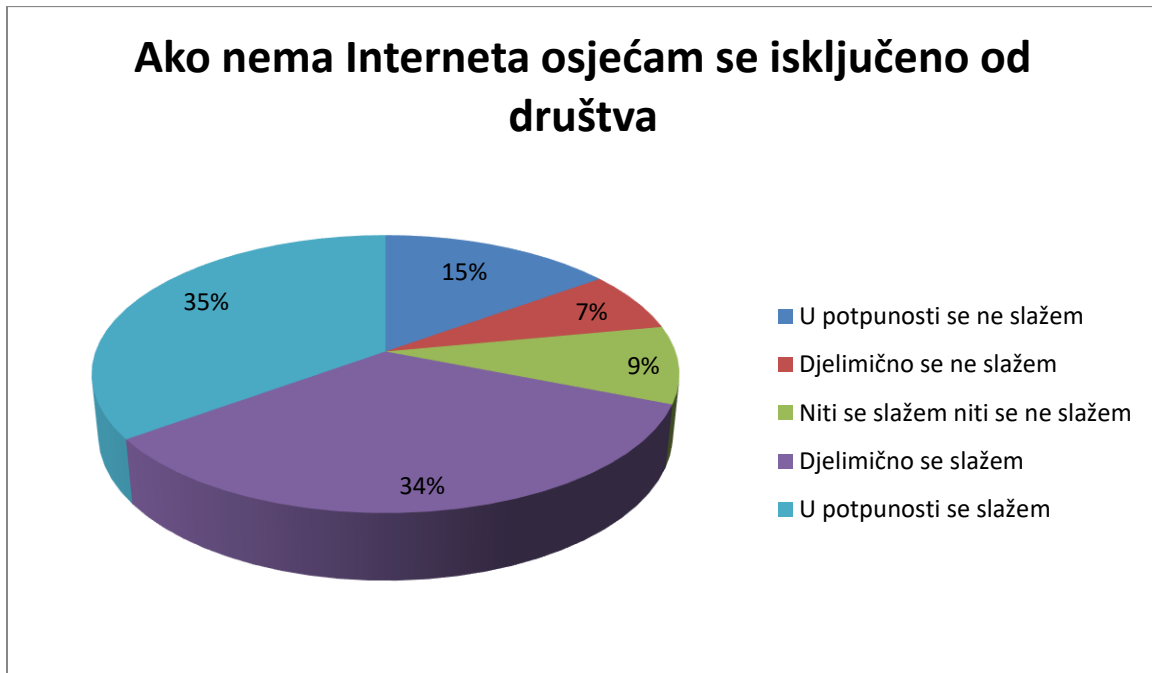


„Danas se za opuštanje, bijeg od problema ili briga koriste prije svega pornografija, online kockanje i oblici društvene komunikacije kao što su online pričaonice i društvene mreže. – Elajs Abudžaud profesor na stanfordskoj Klinici za poremećaje kontrole impulsa“(Kacer, 2019.:71)

Kroz ovo pitanje željeli smo vidjeti koliko ispitanici koriste virtualni svijet za bijeg od svakodnevnih briga i problema. Pa tako njih 33% u potpunosti se slaže sa tvrdnjom da virtualni svijet koriste kao bijeg od svakodnevnih životnih problema, čemu možemo dodati i 32% onih koji se djelimično slažu sa navedenom tvrdnjom.

Grupu neopredjeljenih, odnosno onih koji se niti slažu niti ne slažu sa navedenom tvrdnjom čini 10%. ispitanika. Ispitanika koji se djelimično ne slažu sa tvrdnjom je 12%, dok je ispitanika koji se u potpunosti ne slažu sa tvrdnjom svega 13%.

Graf 29. Prikaz stavova ispitanika o osjećaju isključenosti od društva u slučaju odsustva Interneta

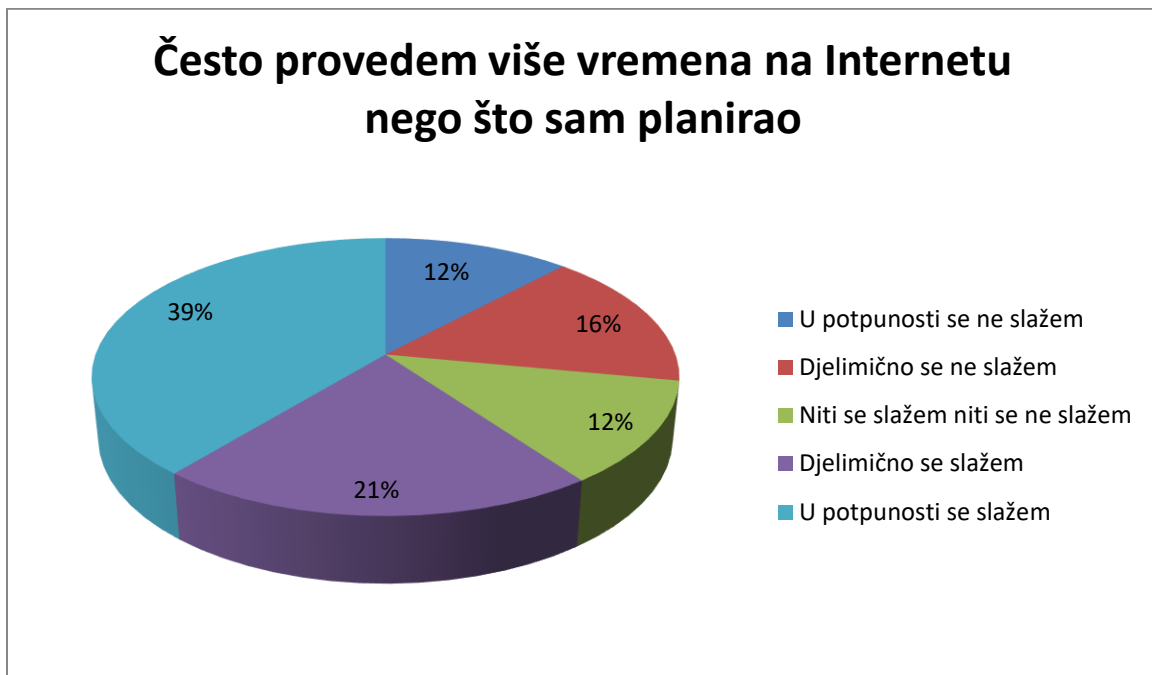


Grafikon 29. Nam još jednom pokazuje koliko su mladi ljudi ustvari vezani za Internet u svakodnevnom životu 21. stoljeća.

Kroz istraživanje smo došli do podataka da čak 69% ispitanika osjeća isključeno od društva u odsustvu Interneta. Preciznije 35% je onih ispitanika koji se slažu u potpunosti sa tvrdnjom da se osjećaju isključeno od društva ukoliko nema Interneta, dok je njih 34% onih koji se djelimično slažu sa navedenom tvrdnjom.

Onih koji su neodlučni odnosno, onih koji se niti slažu niti ne slažu sa tvrdnjom je 9%. Dodatno 15% ispitanika se u potpunosti ne slaže sa navedenom tvrdnjom, dok je 7% ispitanika stava da se ne osjećaju isključeno od društva kada nema Interneta.

Graf. 30 Prikaz stavova ispitanika o češćem korištenju Interneta kada im je dosadno



Grafikonom 30. Smo željeli ispitati navike ispitanika kada je u pitanju korištenje Interneta, kao i neka vrsta samokontrole prilikom upotrebe istog. Većina ispitanika koristi Internet više nego li su planirali. Pa tako 39% ispitanika u potpunosti se slaže da provedu više vremena na Internetu nego li su to planirali. A ako na to dodamo još dodatnih 21% koji se djelimično slažu, onda ukupno imamo 60% ispitanika, koji uvijek ili ponekad koriste Internet više nego li je to bilo prvobitno planirano.

12% ispitanika se u potpunosti ne slaže sa ovom tvrdnjom, te su oni ti koji upravljaju vremenom provedenom na Internetu. Onih ispitanika koji se djelimično ne slažu sa navedenom tvrdnjom je 16%. Te na kraju imamo i 12% onih koji su neodlučni, odnosno niti se snlažu niti se ne slažu sa navedenom tvrdnjom.

PRILOZI

PRIMJER ANKETNOG UPITNIKA

Univerzitet u Sarajevu, Fakultet političkih nauka

Anketno istraživanje: Virtualni svijet i otuđenost mladih

Poštovani,

Ovaj anketni obrazac služi u svrhu magistarskog rada na temu: „Virtualni svijet i otuđenost mladih“, te je kao takav u potpunosti anonimna. Molimo Vas da pročitate pažljivo pitanja i odgovorite iskreno na njih.

Unaprijed se zahvaljujem na saradnji, Adnan Dedović!

Spol: M Ž

Dob? _____

Završen stepen obrazovanja

- A. Srednja škola
- B. Preddiplomski studij
- C. Diplomski studij
- D. Postdiplomski studij

Tip fakulteta

- A. Tehnički
- B. Medicinski
- C. Društveni
- D. Umjetnički

Koristite li svakodnevno Internet

- A. Da
- B. Ne

Preko čega najčešće pristupate Internetu

- A. Računar

- B. Mobilni telefon
- C. Drugo

Koliko dnevno vremena provodite na Internetu

- A. Manje od jedan sat
- B. Između jednog i tri sata
- C. Između tri i pet sati
- D. Između pet i sedam sati
- E. Više od sedam sati

Koliko puta u toku dana pogledate na mobitel

- A. Do 30 puta
- B. 31-50 puta
- C. 51-100 puta
- D. 101-200 puta
- E. Više od 200 puta

Za šta najčešće koristite Internet

- A. Za komunikaciju sa porodicom i prijateljima
- B. Za društvene mreže
- C. Za online igrice
- D. Surfanje
- E. Za slušanje muzike

Da li svakodnevno komunicirate sa prijateljima i poznanicima preko društvenih mreža

- A. Da
- B. Ne

Koje Interne stranice najčešće posjećujete

- A. Društvene mreže
- B. Online igre
- C. Online kupovina
- D. Online kockanje
- E. Pornografske

F. Ništa od navedenog

Koje aplikacije najčešće koristite

A. Facebook

B. Instagram

C. Youtube

D. Twitter

E. TikTok

F. Snapchat

G. Viber

H. WhatsApp

I. Drugo

Za šta najčešće koristite društvene mreže

A. Za komunikaciju

B. Za uspostavljanje veza

C. Skretanje misli i problema

D. Drugo

VIRTUALNI SVIJET I DRUŠTVENI ODNOSI

Molimo Vas da odgovorite u kojoj se mjerislažete ili ne slažete svakom od navedenih tvrdnji (stavite ✓ u određenopolje)	UOPŠTE SE NE SLAŽEM	UGLAVNOM SE NE SLAŽEM	NE MOGU PROCIJENITI	UGLAVNOM SE SLAŽEM	U POTPUNOSTI SE SLAŽEM
1. Koristim mobitel kada sam u prisustvu drugih osoba					
2. Prilikom druženja sa prijateljima moram barem jednom provjeriti obavijesti na mobitelu					
3. Više volim da se dopisujem sa prijateljima nego da razgovaram uživo					
4. Draže su mi igre na Internetu nego uživo					
5. Kada prijem kafu sa prijateljima na stol držimo mobilne telefone					
6. Imam više virtualnih nego stvarnih prijatelja					
7. Nisam upoznao/la osobe koje sam upoznao/la online					
8. Virtualni svijet ima negativan utjecaj na moju komunikaciju sa stvarnim prijateljima					
9. Mobitel svakodnevno olakšava moj život					
10. Lakše je prekinuti prijateljstvo u virtualnom svijetu nego uživo					

VIRTUALNI SVIJET I PITANJE NAVIKA

Molimo Vas da odgovorite u kojoj se mjerislažete ili ne slažete svakom od navedenih tvrdnji (stavite ✓ u određenopolje)	UOPŠTE SE NE SLAŽEM	UGLAVNOM SE NE SLAŽEM	NE MOGU PROCIJENITI	UGLAVNOM SE SLAŽEM	U POTPUNOSTI SE SLAŽEM
1. Prvo što uradim kada se probudim jeste da izmem mobilni telefon i pogledam obavijesti					
2. Prije nego što legnem spavati obavezno pogledam obavijesti na mobitelu					
3. Kada spavam mobilni mi je uvijek u blizini					
4. Za vrijeme učenja ili posla koristim Internet i društvene mreže					
5. Moram biti uvijek dostupan na mobilni telefon					
6. Više volim tekstualne poruke nego pozive					
7. Internet ima negativan utjecaj na komunikaciju uživo					
8. Virtualni bijeg koristim kao bijeg od svih problema					
9. Ako nema Interneta osjećam se isključeno od društva					
10. Kada mi je dosadno koristim Internet više nego inače					
11. Ako mi je prijatelj/prijateljica već sve prepričao/la preko poruka, smatram da nema potrebe da se nalazim lično sa njom					

12. Ponekad se pravim da sam dobio/la poruku ili da me neko zove kako bih izbjegao/la socijalizaciju					
--	--	--	--	--	--

HVALA NA ODVOJENOM VREMNU!

IV. ZAKLJUČAK

Tehnološki napredak je otvorio velike mogućnosti dostupnosti informacija, povezoao sve dijelove svijeta, međutim sve je manje odgojnih sadržaja, a manipulativnih sve više.

Digitalni mediji su uveliko olakšali i ubrzali ljudsku komunikaciju. A današnje generacije mladih ne poznaju život bez Interneta i bežične tehnologije. U literaturi se spominju i i novi nazivi za ove generacije, kao što je homo zappiens (lat. homo-čovjek, onomatopeja mahanja laserskim mačem zap-zap-zap). To su generacije koje oduševljava nova tehnoloģija, putem koje nesvjesno stvaraju novo novinarstvo. Spajanjem na Internet oni kreiraju nove sadržaje, a upravo im Internet omogućuje brzo i jednostavno objavljivanje sadržaja na blogovima, društvenim mrežama i slično.

Međutim danas su mladi kao dio umreženog društva, u prisutnosti virtualnog svijeta neprestano međusobno povezani ali su istovremeno sve više sami u prisnosti nove samoće. Briše se granica između realnog i virtualnog svijeta. Prema rezultatima do kojih smo došli ovim istraživanjem, uvidjeli smo da su mladi sve više otuđeni zbog korištenja pametnih telefona te da ne mogu pružiti punu pažnju sagovorniku, a ignorisanje i zapostavljanje sagovornika utiče na kvalitet interakcije te na zadovoljstvo u prijateljstvu. Istraživanje je također dokazalo da mladi nisu koncentrisani i ne slušaju aktivno sagovornika, dok istovremeno koriste mobilne telefone. Kada njihovi prijatelji koriste mobilne telefone u njihovom prisustvu osjećaju se „odbačeno“ te takvo ponašanje smatraju nepristojnim. Mladi se ne odvajaju od tehnologije zbog čega postoje mogućnosti negativnog uticaja na komunikaciju licem u lice. Istraživanjem smo pokazali da mladi vjeruju da virtualni svijet negativno utiče na komunikaciju licem u lice te da može dovesti do otuđenja.

Posljedično, mladi su suočeni sa velikim izazovima i negativnim posljedicama tehnologije, među kojima su ovisnost od Interneta, pametnim telefonima, otuđenje, anksioznost i strah od samoće. Upravo je zato potrebno pravilno koristiti tehnologiju i ne zloupotrebjavati je na štetu nas samih. Osim toga, društvena povezanost, ona offline i online izuzetno je važna za psihičko, fizičko i emocionalno funkcionisanje pojedinaca, te trebamo više pažnje posvetiti odnosu prema drugima. Također, potrebno je pronaći vrijeme bez mobilnog telefona i Interneta, kako pretjerano korištenje ne bi dovelo do negativnih posljedica - ovisnosti i otuđenja.

Na temelju istraživanja možemo zaključiti da mladi nisu u cjelini otuđeni od svoje stvarne životne situacije jer su svjesni negativnog uticaja digitalnih medija i društvenih mreža, te se nisu udaljili od stvarnih prijatelja i komunikacije sa njima licem u lice. Ipak, zaključujemo da su djelimično otuđeni, to jest nisu fokusirani i pažljivi dok koriste tehnologiju. Međutim, treba reći da su potrebni dublji teorijski i istraživački napreci u proučavanju otuđenja u kontekstu novih medija i virtualnih svjetova. Pogotovo je neophodno provesti dalja istraživanja na većem uzorku o uticaju virtualnog svijeta na komunikaciju licem u lice i korištenje pametnih telefona u prisutnosti sagovornika.

Jedno od relevantnijih istraživanja o stavovima mladih gotovo u potpunosti potkrepljuje neke od ovih podataka. Grupa autora, Lejla Turčilo, Amer Osmić, Damir Kapidžić, Sanela Šadić, Jusuf Žiga, Anida Dudić u Studiji o mladima Bosna i Hercegovina, kažu : „Naime, veliki broj mladih ljudi na pitanje kolikovremena provode na Internetu odgovorili su da ne mogu dati precizan podatak o tome jer stalno uz sebe imaju svoje pametne telefone i uvijek su konektovani na Internet. Ovogodišnje istraživanje je to i potvrdilo, budući da 70,3% ispitanika tvrde da su konektovani manje-više sve vrijeme. “(Turčilo, Osmić, Kapidžić, Šadić, Žiga, Dudić, 2019.:15) Ovo istraživanje pokazuje veliko prisustvo Interneta, pametnih telefona i tehnologije u životima mladih. Sve ovo nas navodi ka tome da možemo govoriti o generacijama koje postaju otuđene u svakodnevnom životu.

A kao zaključak ove master teze iskoristiti ćemo kako bi pozvali na opširnija i intenzivnija istraživanja ove teme, dakle prekomjernog korištenja Interneta i virtualnog svijeta koja dovodi do otuđenosti mladih ljudi.

LITERATURA

Bibliografski izvori:

1. Aristotel (1998), *Politika*. Zagreb, Globus.
2. Aftab P.(2003),*Kako prepoznati opasnosti Interneta, vodič za škole i roditelje*. Zagreb: Neretva.
3. Butler, Christopher. „*Posmodernizam*“. Sarajevo: Šahinpašić, 2007.
4. Bell, David., D.Loader Brian, Pleace Nicholas i Schuler Douglas.“*Cyberculture*“. Routledge: The Key Concepts London, 2004
5. Castells, M. (2000).*Informacijsko doba, Ekonomija, društvo i kultura (svezak 1) – Uspom umreženog društva*.Zagreb: Golden marketing.
6. Ciboci, L., Kanižaj, I., Labaš, D., Osmančević, L. (2016). *Obitelj i izazovi novih medija*.Priručnik s radnim listićima za roditelje, nastavnike i stručne suradnike, 3. Izdanje,Zagreb: Društvo za komunikacijsku i medijsku kulturu.
7. Fromm, E.(1986).*Zdravo društvo*, NAPRIJED Zagreb i NOLIT Beograd.
8. Fromm, E. (1984).*Umijeće ljubavi*, Naprijed Zagreb i Nolit Beograd.
9. Fistrić, M. (2019.) „*Utjecaj digitalizacije na generacijski jaz – od bejbibumersa do generacije Z*“, Communication Management Review, vol. 4
10. Hajdarović, M. (2005).*Sociološki aspekti cyber društva*,Zagreb. Filozofski fakultet odsjek za sociologiju.
11. Koković, D. (2007).*Društvo i medijski izazovi (Uvod u sociologiju masovnih komunikacija)*, Novi Sad : Novinarska biblioteka.
12. Lavić, S. (2014).*Leksikon socioloških pojmova*.Sarajevo : Fakultet političkih nauka Univerziteta u Sarajevu.
13. Labaš, D., Marinčić I., Mujčinović A.(2019). *Percepcija djece o utjecaju video igara*. Zagreb.
14. Milardinović, A. (2010). *Globalno selo: sociologija infomacijskog društva i cyber kulture*. Zagreb: Centar za politološka istraživanja.
15. Patchin JW, Hinduja S. *Cyberbullying prevention and response: expert perspectives*. New York and London: Routledge; 2012.
16. Rodžer F. (2004).*Mediamorphosis*, CLIO, Beograd, 2004.
17. Robotić, P., *Zamke virtualnog svijeta: zaštita djece i mladih na internetu i prevencija ovisnosti*, Zagreb, Studijski centar socijalnog rada, Pravni fakultet Sveučilišta u Zagrebu
18. Turkle, S. (2011/2012).*Sami zajedno: Zašto očekujemo više od tehnologije a manje jedni od drugih*. Zagreb : TIM Press.

19. Turčilo, L.(2011).*Novi mediji, Reader/Hrestomatija za studente*. Sarajevo : Univerzitet u Sarajevu.
20. Turčilo Lejla, Osmić Amer, Kapidžić Damir, Šadić Sanela, Žiga Jusuf, Dudić Anida.” *Studija o mladima BiH*”. Friedrich-Ebert-Stiftung e.V., 2019.
21. Vujević, M. ”*Uvođenje u znanstveni rad*”. Zagreb: Školska knjiga, 2002.

Internet portali:

1. Bašić J. (2017) Državni stručni skup-Odgoj za medije za vjeroučitelje mentore i savjetnike voditelje ŽSV-a. Zagreb. Dostupno na :
http://www.azoo.hr/index.php?option=com_content&view=article&id=1372:dravni-struni-skup-odgoj-za-medije-za-vjerouitjelje-mentore-i-savjetnike-voditelje-sv-a&catid=343:vjeronauk&Itemid=322 (01.08.2021).
2. Barsmian D. (2015) Mediji, propaganda i sistem-Noam Chomsky. Dostupno na :
<http://elektronickeknjige.com/knjiga/chomsky-noam/mediji-propaganda-i-sistem/sustav-propagande>, (27.07.2021)
3. Bezić Ž. (2016) Moderna i postmoderna. Dostupno na:
<http://www.scribd.com/doc/258728664/2-6-Zivan-Bezic-Moderna-i-Postmoderna#scribd> (29.07.2021)
4. Glavika R. (2019). Eskapizam na društvene mreže. Dostupno na:
<http://karike.ba/eskapizam-drustvene-mreze>. (28.07.2021).
5. Šuta-Orlić Z. (2014). U ovakvom društvu teško je ne osjećati se usamljeno. Dostupno na: <https://radiogornjigrad.wordpress.com/2014/09/28/erich-fromm-u-ovakvom-drustvu-tesko-je-ne-osjecati-se-usamljeno/>. (02.08.2021).
6. Vidović, M. (2015) Nedjeljna neuroza u postmodernom životu. Dostupno na:
<http://www.ofm.hr/juniorat/?p=349> (15.07.2021)
7. Zorić, K. (2017). Prosječni Hrvat na internetu provode 15 sati tjedno. Dostupno na :
<http://www.tportal.hr/kultura/kulturmix/215470/Prosjecni-Hrvat-na-internetu-provede-15-sati-tjedno.html>. (23.07.2021)
8. Usamljenost u svijetu napredne komunikacijske tehnologije (2015). Dostupno na:
<http://wol.jw.org/hr/wol/d/r19/lp-c/10201032> (28.07.2021).
9. Mladi online:’Na internetu sam vazdan, imam ga i na telefonu’ Autor:
Radiosarajevo.ba. (29.07.2021)
10. Internetska bibiloteka (2016). Usamljenost u svijetu napredne komunikacijske tehnologije. Dostupno na : <http://wol.jw.org/hr/wol/d/r19/lp-c/102010321> (25.07.2021)
11. Intervju-prof. dr. Fahira Fejzić-Čengić, Fakultet političkih nauka u Sarajevu, 25.07.2021

12. <http://www.krajina.ba/91737/bih-78-odsto-mladih-svoje-slobodno-vrijeme-provodi-u-ispijanju-kafa/> BIH: 78 odsto mladih svoje slobodno vrijeme provodi u ispijanju kafa, Autor: Kip.ba, Pristupio 21.07.2021
13. <http://www.vox-magazin.com/mudre-izreke-poslovice-i-price/25-vox-12/263-na-osnovu-cega-omladina-danas-u-nasoj-zemlji-stvara-sistem-vrednosti> Na osnovu čega omladina danas u našoj zemlji stvara sistem vrednosti, Autor: Adrijana Milosavljević, Pristupio 21.07.2021.

BIOGRAFIJA KANDIDATA

Zovem se Adnan Dedović, rođen sam u Sarajevu 14.08.1996. godine. Po završetku osnovnog i srednjoškolskog obrazovanja, 2014/2015 upisujem Fakultet političkih nauka u Sarajevu. Na odsjeku za Sociologiju završavam prvi ciklus studija gdje stječem zvanje Bachelor Sociologije. Drugi ciklus studija upisujem 2018/2019 godine na istoimenom fakultetu. Posjedujem certifikat iz oblasti sociologije i sociologije roda dobijenog na online međunarodnom učenju sa Univerzitetom SUNY Old Westbury, New York.

Naziv odsjeka i/ili katedre: Sociologija

Predmet:

IZJAVA O AUTENTIČNOSTI RADA

Ime i prezime: Adnan Dedović

Naslov rada: Virtualni svijet i otuđenost mladih

Vrsta rada: Završni magistarski rad

Broj stranica:

Potvrđujem:

- da sam pročitao/la dokumente koji se odnose na plagijarizam, kako je to definirano Statutom Univerziteta u Sarajevu, Etičkim kodeksom Univerziteta u Sarajevu i pravilima studiranja koja se odnose na I i II ciklus studija, integrirani studijski program I i II ciklusa i III ciklus studija na Univerzitetu u Sarajevu, kao i uputama o plagijarizmu navedenim na web stranici Univerziteta u Sarajevu;
- da sam svjestan/na univerzitetskih disciplinskih pravila koja se tiču plagijarizma;
- da je rad koji predajem potpuno moj, samostalni rad, osim u dijelovima gdje je to naznačeno;
- da rad nije predat, u cjelini ili djelimično, za stjecanje zvanja na Univerzitetu u Sarajevu ili nekoj drugoj visokoškolskoj ustanovi;
- da sam jasno naznačio/la prisustvo citiranog ili parafraziranog materijala i da sam se referirao/la na sve izvore;
- da sam dosljedno naveo/la korištene i citirane izvore ili bibliografiju po nekom od preporučenih stilova citiranja, sa navođenjem potpune reference koja obuhvata potpuni bibliografski opis korištenog i citiranog izvora;
- da sam odgovarajuće naznačio/la svaku pomoć koju sam dobio/la pored pomoći mentora/ice i akademskih tutora/ica.

Mjesto, datum

Potpis