



ODSJEK ŽURNALISTIKA / KOMUNIKOLOGIJA

INTEGRITET MLADIH U VIRTUALNOM SVIJETU
-magistarski rad-

Kandidat/kinja
Hrelja Ada
Broj indeksa
1140/II-K

Mentor
Prof.dr. Fahira Fejzić-Čengić

Sarajevo, oktobar 2024.

SADRŽAJ

UVODNO RAZMATRANJE	Error! Bookmark not defined.
I METODOLOŠKI OKVIR MAGISTARSKOG RADA	3
1.2. Problem istraživanja.....	3
1.3. Predmet istraživanja	3
1.4. Kategorijalno pojmovni sistem	4
2. Ciljevi istraživanja	8
2.1. Naučni ciljevi	8
2.2. Društveni ciljevi	8
3. Sistem hipoteza	9
3.1. Generalna hipoteza.....	9
3.2. Posebne-pojedinačne hipoteze	9
3.3. Sistem varijabli.....	9
3.4. Sistem indikatora.....	9
4. Način istraživanja	10
5. Naučna i društvena opravdanost istraživanja	10
6. Vremensko i prostorno određenje istraživanja	11
II TEORIJSKE OSNOVE RADA	12
1. INTEGRITET	12
1.2. Individualni i grupni integritet i identitet	12
1.3. Integritet kao temeljna vrijednost u modernom društvu	14
1.4. Integritet mladih	15
1.5. Podlijeganje mladih “kalupu” društva i društvenih mreža.....	18
1.6. Utjecaj interneta kao najvećeg mas medija na kreiranje integriteta.....	19
2. DRUŠTVENE MREŽE – PROŠIRENA STVARNOST	21
2.1. Društvene mreže kao najrasprostranjeniji masovni medij	21
2.2. Najpopularnije društvene mreže i njihove statistike	24
2.3. Učinci društvenih mreža na život pojedinca	29
2.4. Mladi u svijetu lajkova.....	33
2.5. Ovisnost o internetu kao ovisnost modernog doba	36
3. VIRTUALNOST I DOŽIVLJAJ U VIRTUALNOM SVIJETU	40
3.1. Virtualni svijet kao novi fenomen.....	40

3.2. Zamagljivanje razlika između virtualnog i stvarnog – iluzije.....	41
3.3. Virtualni svijet kao prostor za eksperimentisanje integritetom i identitetom	43
3.4. Zamke virtualnog svijeta u obliku zloupotrebe internetskog sadržaja	45
3.5 Cyber nasilje – cyberbulling u virtualnom svijetu	46
3.6. Virtualni svijet – nova ovisnost.....	50
3.7. Uloga video igara u razvoju mladih	53
3.8. Učinci društvenih mreža i virtualnog svijeta na mentalno zdravlje mladih.....	55
3.2.5. Anksioznost	57
3.9. Utjecaj influensera.....	61
3.10. Odgovornost i uloga roditelja.....	63
4. EMPIRIJSKI DIO ISTRAŽIVANJA	64
4.1. Rezultati emirijskog dijela istraživanja	64
4.2. Analiza istraživanja	83
5. ZAKLJUČNA RAZMATRANJA	86
6. LITERATURA	88

UVODNO RAZMATRANJE

Bez najvećeg svjetskog medija World Wide Weba odnosno interneta danas je život gotovo nezamisliv. Ovakav izum je utjecao i utječe na mnogobrojna područja naših života, te na taj način zauvijek mijenja društvene navike. Teško je čak i zamisliti danas obavljati posao bez interneta, stvarati konekcije, održavati komunikaciju... Internet je jednostavno postao stil života 21. stoljeća. Najveća inovacija (ovog stoljeća) ima za cilj olakšati ljudske živote što zaista i čini međutim opšte poznato je da sadrži kako pozitivne, tako i negativne strane svog djelovanja.

S obzirom da živimo u vrijeme koje je doba interneta, pametnih uređaja, društvenih mreža, masovnih komunikacija i doba virtualnosti, postajemo svjesni da su to najupotrebljiviji načini za ljudsku interakciju danas. Uz to bijeg od realnosti postaje dio ljudske svakodnevnice pa samim tim odrastanje mladih temeljeno je na tehnologiji koja je danas neizostavan faktor funkcije života. Čovjek po prirodi teži ka osjećaju uklapanja ili pripadanju određenoj sredini stoga nastanak i razvoj interneta omogućava savršenu platformu za razvijanje pripadnosti i komunikacijskih veza. Internet kao najviše korišten medij stvara plodno tlo uklapanja za kojim čovjek kao socijalno biće po prirodi teži. Ovo se naročito tiče adolescenata i mladih kojima su mreže postale važan faktor u socijalizaciji, komunikaciji. Uspon društvenih mreža omogućava neviđeno dobre prilike za izražavanje i interakciju, međutim kao loša strana u ovom radu bit će izdvojeno kakve izazove donose virtualni fenomeni za stvaranje integriteta.

U ovom sve digitalnijem dobu virtualni svijet igra odlučujuću ulogu u životima mladih gdje zapravo oni gube dodir sa realnošću, kreirajući i oblikujući njihove stavove i uvjerenja. Uranjajući u tu online digitalnu zajednicu postavlja se pitanje kako virtualni svijet utječe na kreaciju integriteta? Da bi ovaj zamršeni fenomen što bolje bio razjašnjen dobro bi bilo sagledati ga kroz prizmu poznate teorije Marshalla McLuhana "zatvor bez zidova". Tu kreacija integriteta mladih poprima iznijansiranu perspektivu jer moderni svijet funkcionira kao zatvor bez zidova oblikujući percepcije i ponašanja bez fizičkog ograničenja, mladi ljudi se kreću virtualnom složenom mrežom koja isto tako oblikuje i njihov osjećaj vrijednosti unutar društva. Kako bi što bolje razjasnili integritet mladih u virtualnom doživljaju, okruženju i postojanju važno je ući u složenost problema, rasčlaniti ga i obratiti pažnju sa kojim sve dilemama se mladi susreću i bore, te koja su to pitanja

usko vezana za ovaj fenomen (digitalni identitet, cyber nasilje, zaštita privatnosti...) Mlađa generacija najviše je podložna digitalnim platformama i u vezi s tim integritet individue postaje nametnut, zapovijeden. *Masmediji nam danas nude gotove riječi i slike, obrasce, stereotipe, načine ponašanja, medijski bonton. Strojevi su nam nametnuli masovno reproduciranu sliku/tekst kao poziv na prilagodbu svijetu strojeva, svijetu u kojemu ćemo mi sami prije svega ostaloga sebe doživjeti poput stroja.* (Fejzić Čengić & Sofradžija, 2022) Da bi ovakav način kreiranja integriteta bio što manje zastupljen važno je poduzeti korake koji uključuju digitalno i medijsko opismenjavanje, kako mladih tako i roditelja. Ovaj rad donijet će neka istraživanja na bosanskohercegovačkom tlu na temu *Integritet mladih u virtualnom svijetu* čiji je cilj da proširi ne samo vidike mladih nego uopšteno ljudske vidike kada je riječ o upotrebi društvenih mreža i virtualnog svijeta. Virtualni doživljaj koji je svakodnevan, opšteprisutan baš kao takav je neophodan za funkciju modernog društva i zbog tog je baš to interesna sfera ovog istraživačkog rada.

I METODOLOŠKI OKVIR MAGISTARSKOG RADA

1.2. Problem istraživanja

Virtualni (online) svijet sve više upotpunjuje vrijeme mladih što u konačnici rezultira desocijalizacijom i oblikovanjem stvarnog svijeta virtualnim fenomenima. U ovom radu najveći fokus biće usmjeren na to kako virtualni svijet u koji spadaju društvene mreže, uopšte mogu utjecati na razvoj i ponašanje mladih, shodno tome problemsko pitanje glasi:

Kako virtualna iskustva utječu na formiranje integriteta mladih ?

1.3. Predmet istraživanja

Tema integriteta mladih u virtualnom doživljaju je interdisciplinarna i takav pristup je neophodan da bi se što bolje razložila i objasnila ova tema. Shodno tome presijecaju se discipline kao što su psihologija, sociologija koje su zapravo u ovom segmentu ključne. Pored toga obuhvata informatiku, obrazovanje i pravo. Psihologija i sociologija su neizbježne za objašnjenje društvenih, psiholoških aspekata koje mladi formiraju u virtualnom okruženju uključujući njihov integritet i donošenje odluka. Informatika u tom smislu obuhvata tehničke aspekte društvenih mreža, virtualnog svijeta i na koji način utječe taj svijet na formiranje samog integriteta mladih. Ako govorimo o obrazovanju ispitivati će način na koji virtualna iskustva doprinose ili ne doprinose opismenjavanju mladih i da li se ta iskustva mogu integrisati u obrazovanje na bilo koji način. Zakonski okviri su neizbježni jer se u ovom slučaju povlače pitanja privatnosti, zaštite privatnosti i ličnih podataka mladih te sigurnosti na internetu.

1.4. Kategorijalno pojmovni sistem

INTEGRITET – Da bi što bolje rasčlanili i shvatili riječ integritet izdvojiti ću suštinske odrednice čovjeka iz Aristotelovog rukopisa koji glasi da se čovječiji oblik sastoji od “*biljne duše, životinjske duše i razumne duše*. I sada pita: kako bi čovjek morao živjeti? Šta je potrebno da bi ljudi živjeli dobrim životom? Čovjek je sretan samo ako koristi sve svoje sposobnosti i mogućnosti.” (Gaarder, 2006). Kroz ovo Aristotelovo viđenje integritet možemo shvatiti kao nešto što upotpunjuje jednog čovjeka, individuu. U suštini misli se na ponašanje i ono što čini jednu osobu u cjelosti, ono što potiče čovjeka na neko ponašanje, na bezuvjetnu obavezu da održi vlastite moralne vrijednosti života.

MLADI - „omladina” ili „mladi” su osobe u životnoj dobi od navršenih 15 do navršenih 30 godina starosti (Vijeće mladih, 2010). Mladi prolaze kroz značajne promjene koje mogu biti psihološkog, fiziološkog i društvenog karaktera. Ove promjene oblikuju prijelaz iz djetinjstva u zrelo odnosno odraslo doba. Taj period obilježen je brzim razvojem i rastom tokom kojeg adolescenti doživljavaju nagle promjene. Najuočljivije su one promjene emocionalnog karaktera u kom počinju da razvijaju svijest i kreiranje apstraktnog mišljenja, identiteta, integriteta popraćeno preispitivanjem svog autoriteta u društvu i društvene norme. Ovaj period od 15 do 30 godine starosti je ključan za formulaciju ličnosti, uspostavljanje autonomnosti. Po leksikonu socioloških pojmova profesora Senadina Lavića omladina je „socijalna kategorija, strukturalna matrica odrastanja koju čine različiti institucionalni i neformalni oblici organizacije i udruživanja u okviru kojih se odvija socijalizacija. Omladina nastaje kada društvo nastoji da već obilježenu skupinu mladih ljudi posebno socijalno locira, izdvoji i definira. Fenomen omladine se vezuje za moderna društva, koja putem općeg i masovnog obrazovnog sistema izdvajaju djecu i mlade od ostalog društva“. (Lavić, 2014)

VIRTUALNI SVIJET –“ je kompjuterski simulirana reprezentacija svijeta sa specifičnim prostornim i fizičkim karakteristikama, a korisnici virtualnih svjetova međusobno komuniciraju putem reprezentacija samih sebe koje se nazivaju “*avatari*” (Stanford University, 2007). Ovaj

svijet podrazumijeva zapravo sve što nema dodirne tačke sa realnošću to je digitalno okruženje u kojem korisnici stvaraju simulaciju stvarnosti. Virtualni svijet je simulirana stvarnost kojoj se pristupa putem interneta gdje korisnici oponašaju neke aspekte stvarnog svijeta stvarajući nova iskustva sve uz pomoć tehnologije VR-a (virtual reality). Ovakav fenomen utječe da ljudska percepcija stvarnosti je prevladana simuliranom stvarnosti.

INDIVIDUACIJA – “Porast snage ličnog ja. Razvitak individuacije i ličnosti delimice zavisi od pojednca, ali ga u suštini određuju društveni uslovi” (Fromm, 1984). „Individualizam, filozofski pravac mišljenja, osjećanja i htijenja koji ističe da je čovjek odvojen i drugačiji od drugih, te da je posebna, cjelovita i nedjeljiva ličnost. Individualizam kao raznovrsan skup doktrina podrazumijeva poseban sistem vrijednosti, teoriju ljudske prirode, te određena politička uvjerenja i stavove.“ (Lavić, 2014)

MREŽA – “ je neusporedivo veći, zapravo globalni obuhvat, a protok informacija odvija se nevjerovatnom brzinom kao i pristup informacijama za članove mreže.” (Fejzić Čengić & Sofradžija, 2022) „Iako su se društvene mreže pojavile još krajem devedesetih, tek u prvoj deceniji 21. stoljeća počinje njihov značajniji proboj na mainstream tržište. U tom razdoblju, kada su se pojavljivali prvi servisi ovog tipa komunikacija je najžešća bila na dating siteovima, gdje su korisnici bili u potrazi za partnerom. I još uvijek je tako, no taj društveni element je postao jedno od glavnih obilježja *weba 2.0*“ (Lavić, 2014)

DRUŠTVENE MREŽE – S obzirom na opšte poznatu činjenicu da su društvene mreže globalni komunikacijski sistem i skup velikog broja web stranica čije usluge koriste milijarde ljudi iz cijelog svijeta, društvene mreže možemo definisati kao “uslugu zasnovanu na Webu koja dozvoljava pojedincu da napravi (polu)javni profil i u okviru ograničenog sustava, artikulira listu drugih korisnika s kojima dijeli povezanost te vidi i uspoređi svoju listu kontakata s onima koje su napravili drugi korisnici unutar sustava.” (Grbavac & Grbavac, 2014). Društvene mreže su postale sastavni dio života savremenog društva redefinišući način komunikacije, podjelu informacija pa i međusobno povezivanje individua i društva u globalnom smislu. Ovaj fenomen je višestruk jer

unutar njega se presijecaju grane tehnologije, psihologije, sociologije gdje se uviđa zamršenost ljudskog ponašanja.

MEDIJSKA PISMENOST –“ ... uobičajeno se definira kao skup vještina, znanja i spoznaja potrebnih za razumijevanje i kritičku analizu medijskih sadržaja, što korisniku, posebice djeci i mladima pomaže u zaštiti od potencijalno neprimjerenih medijskih sadržaja.” (Agencija za elektroničke medije, 2016) .Digitalno doba u kojem živimo svakodnevno nam nudi neograničen broj informacija koje dolaze iz raznih izvora, pa shodno tome ključno postaje da budemo medijski opismenjeni. To bi značilo da smo sposobni da razaznamo, analiziramo i kritički donosimo sud u onome što vidimo, o onome šta nam se nudi dok nešto gledamo,slušamo ili čitamo i baš ta sposobnost zove se medijska pismenost.

TREND- “Trend je opći smjer u kojem se nešto mijenja, razvija ili skreće. Termin takođe može značiti moda ili ludost, tj. Glagol 'trendirati' znači razvijati se ili mijenjati u opštem smjeru. U svijetu društvenih medija, ako nešto ide u trend, to je tema mnogih objava.” (marketbusinessnews, 2024) U Leksikonu kulturologije Prof. dr. Ratka Božovića trend je objašnjen na sljedeći način „U stvari, čovek i nije u poziciji da bira odelo, jer je ono već izabrano umesto njega. Na taj način, ljudi odećom nisu bliski sebi jer njihova odeća nije odgovor na njihove unutrašnje posebnosti. Ona je prevashodno izraz spoljnih zahteva, očekivanja radne sredine, kulturnih obrazaca i standardizovanih navika.“ (Božović, 2006)

SAVREMENO DRUŠTVO – Da bi što bolje ovaj složeni pojam bio razjašnjen prvenstveno ću ga objasniti kroz prizmu definicije njemačkog sociologa Ulrich Becka “rizično društvo” koje on definiše kao “ društvo nauke, komunikacionih i informacionih sredstava, složenih konglomerata grupa i moći naspram prirode i između ljudi. (Miša, 2014) Savremeno društvo spada u 20. i 21. stoljeće i ono se još naziva i moderno društvo. Najvažnije karakteristike su konstantne i neprekidne promjene unutar istog. Također označavaju ga karakteriste poput razlika u zapošljavanju, edukaciji zatim rodne razlike...

GENERACIJA Z - “Generaciju Z čine ljudi rođeni između 1996. i 2010. Identitet ove generacije oblikovan je digitalnim dobom, klimatskom tjeskobom, promjenjivim financijskim okruženjem i COVID-19.” (mckinsey, 2023) Riječ je o generaciji koja se rodila i razvija uz tehnologiju, sve potrebne informacije i sadržaje pronalaze na internetu te ujedno i sudjeluju u kreiranju internetskog sadržaja. Generaciju Z (Gen Z) odlikuje dosta drugačiji pogled na svijet i stvarnost upravo zbog tehnologije i interneta, a ujedno su generacija koja ima najvišu stopu depresije i usamljenosti u odnosu na druge generacije.

MEDIJ – Opšte poznata definicija filozofa i teoretičara Marshalla McLuhana glasi “medij je poruka” . Međutim postavlja se pitanje šta znači riječ “medij” ? Ovaj pojam ukratko se može objasniti prvenstveno gledajući ga kroz latinski pojam medium što znači posrednik, prenosnik. Kanal kojim se masovno prenosi bilo koji sadržaj (informacija) je medij. Definicija koju izdvajam glasi “ medij je svako sredstvo pomoću kojeg se obezbjeđuje prenošenje informacije, kroz prostor i vrijeme, od izvora do primalaca.” (Mesić, 2011) Također, definicija koja je neizostavna glasi da je medij „kanal za posredovanje poruka i informacija od komunikatora do recipijenata. Za T. Đorđevića medij je“ svako sredstvo pomoću kojeg se obezbjeđuje prenošenje informacije, kroz prostor i vrijeme, od izvora do primalaca... toj svrsi mogu poslužiti, kako komunikacione tehnike, tako i izvesne organske funkcije čoveka-funkcije jezika, organa za govor, i saopštavanje poruka. Među medijumske tehnike ubrajaju se, pre svega, štamparska tehnologija, tehnike masovne difuzije poruka putem radio-talasa, televizijskih kanala odnosno filmske trake“. (Tucaković, 2004)

2. Ciljevi istraživanja

2.1. Naučni ciljevi

Naučni ciljevi bi se trebali fokusirati na to kakav je moralni razvoj mladih generacija, kako se kreiraju njihove sposobnosti i da li virtualnost ometa formiranje pozitivnog ponašanja. Temu je najbolje istražiti metodama kao što su ankete ili intervjui. Eksplanacija uključuje pitanja kako i zašto a ona se vežu sa društvene i psihološke procese u ovom slučaju, stoga treba istaknuti kako dolazi do kreiranja integriteta kod mladih kada govorimo o virtualnosti. Do podložnosti dolazi zbog nametanja različitih “kalupa” od strane društva u koji se mladi teže što bolje uklopiti. U suštini vezuje se za mentalne procese uključene u stvaranje te virtualne percepcije. S obzirom na to da je ovakav problem prezastupljen i svakodnevan treba ga izučiti što je više moguće, a način na koji bi došli do što bližih spoznaja jeste baviti se pitanjima kao što su tehnologija, virtualno okruženje, društvene mreže, komunikacija u virtualnom okruženju, a sve to uz pomoć uključivanja kvalitativnih ili kvantitativnih metoda istraživanja.

2.2. Društveni ciljevi

U ovom istraživanju društveni ciljevi se prikazuju u tome koliki utjecaj virtualni osjećaj, svijet ili slika ima na kreiranje integriteta mladih, da li se ova pojava na bilo kakav način može odraziti pozitivno ili negativno tokom stvaranja integriteta i ponašanja mladih. Glavni korisnici ovog rada jesu mladi shodno tome da je istraživanje posvećeno njihovom razvoju i integritetu u online virtualnom doživljaju mada ni roditelji nisu isključeni kao korisnici ovog istraživačkog rada jer su oni nadzornici i odgajatelji mlađih adolescenata. Koristi koje će društvo imati su saznanja o tome kakav trag ostavlja upotreba društvenih mreža i generalno interneta na mlade.

3. Sistem hipoteza

3.1. Generalna hipoteza

Novi fenomen društvenih mreža *virtuelna stvarnost* utječe na oblikovanje integriteta stvarajući drugačija ponašanja kod mladih.

3.2. Posebne-pojedinačne hipoteze

- Influenseri, trendovi, virtualni fenomeni postaju najveći izazovi u kreiranju životnih stilova mladih.
- Mladi provode previše slobodnog vremena na društvenim mrežama.
- Sve veći broj mladih bježi iz realnog svijeta u virtualni.
- Psihičko zdravlje mladih je ugroženo upotrebom virtualnih sadržaja.
- Mladi ljudi postaju ovisni o upotrebi društvenih mreža

3.3. Sistem varijabli

Virtuelna stvarnost – nezavisna varijabla

Integritet mladih – zavisna varijabla, može varirati u više smjerova pa je zato kvalitativna (bipolarna)

3.4. Sistem indikatora

Integritet osobe; Društvena skupina; Umjetno okruženje; Medijska pismenost; Kritičko razmišljanje; Otudenost mladih; Virtualni prostor; Digitalni identitet; Virtualni doživljaj;

4. Način istraživanja

Kroz provođenje istraživanja korištena je teorijsko-empirijska metoda istraživanja. Teorijski dio sadržati će uglavnom objašnjenja i literaturu čiji je sadržaj upotreba interneta, medija, kako i koliko mladi koriste internet, te na koji način ih to afketuje u smislu izgradnje identiteta i integriteta. Empirijski dio istraživanja podrazumijeva anketu koja će prikazati količnisku upotrebu društvenih mreža, pronalaženja u virtualnom svijetu i kakav to utjecaj ima na mlade. Ovom anketom biće prikupljeni podaci mladih pismenim i anonimnim putem gdje će se dobiti uvid u mišljenja i stavove ispitanika kako virtualni svijet oblikuje njihove rezone.

5. Naučna i društvena opravdanost istraživanja

Naučna opravdanost u ovom istraživanju ogledat će se kroz provođenje svih metoda koje će biti iskorištene da bi se prikazao što bolji rezultat kada je riječ o upotrebi interneta, virtualnih fenomena i utjecaja društvenih mreža na ponašanje, socijalizaciju te psihološke razvitke kod mladih. Također će osvježiti već poznata saznanja koja se odnose na ovu temu, utvrditi ih i pri tome obogatiti ovu domenu (virtualni svijet i stvaranje integriteta prema istom) novim saznanjima s obzirom da je ovo fenomen koji za sobom vuče konstantan napredak, razvitak. Izrada ove naučno-istraživačke teme itekako će doprinijeti shvatanju utjecaja društvenih mreža kao prioritetan proces komunikacije i socijalizacije među mladima. Velika potreba društva 21. stoljeća jeste da se problem integriteta mladih na internetu i društvenim mrežama objasni i riješi stoga je i društveno istraživanje na taj način opravdano. Važno je pažnju društva preusmjeriti na to da ustanove kako društvena umreženost, virtualni fenomeni i preveliko poklanjanje vremena može rezultirati u konačnici na psihološki razvoj mladih, te koje posljedice ostavlja.

6. Vremensko i prostorno određenje istraživanja

Vremensko određenje istraživanja se odnosi na period od 5 mjeseci, tačnije na period od mjeseca maja do mjeseca septembra 2024. godine. Prostorno određenje obuhvata područje Bosne i Hercegovine iz gradova Sarajevo, Travnik, Mostar, Bihać, Tuzla, Zenica.

II TEORIJSKE OSNOVE RADA

1. INTEGRITET

1.2. Individualni i grupni integritet i identitet

Integritet još odavno postaje važna tema za debatisanje, interesovanje još datira od devedesetih godina. Razni sociolozi, psiholozi, filozofi, historičari imaju neku svoju teoriju o integritetu i identitetu. O tome se priča kroz razne prizme identitet u sferi feminizma, modernih i postmodernih dešavanja, spolnih razlika pa i identitet na društvenim mrežama kao najnoviji oblik kroz koji subjekat slaže svoj identitet i zapravo su tu misli na izmjenu identiteta vanjskim faktorima. O identitetu se, nažalost, govori samo onda kad zapadne u bilo kakvu vrstu krize. Čovjek pribjegava razmišljati o tome tek kada on nije siguran u ono što jeste, kad nemamo sigurnost pripadanja. Stoga današnje vrijeme, obilježeno je krizama, identitetskim krizama i potragama za napokon zadovoljavajućim identitetom. Nekada su identiteti bili oblikovani društvenim obrascima, no ne može se sa sigurnošću tvrditi da je danas to jedini faktor oblikovanja jer u ovom društvu modernom došlo je do vrtoglavih promjena. Moderno društvo je i okarakterisano kao ono društvo koje nosi brze promjene, one koje se ne zadržavaju dugo i već bivaju izbačene nekim novim promjenama. Zato shodno svim tim promjenama teško je dobiti pa tek onda zadržati osjećaj da znamo ko smo mi. U ovom novom, modernom identitetu *se gubi predodžba o putu i cilju, vrijeme i prostor se usitnjavaju. Svijet potrošnje postaje svijetom igara, od kojih svaka treba biti što kraća. Imperativi vremena su izbjegavanje vezivanja za mjesta i ljude, izbjegavanje obaveza i lojalnosti. Smjera se u jednoj, da tako kažemo, temporalnoj amputaciji : isijecanju sadašnjice na oba kraja, ne bi li se zadobila kontinuirana sadašnjost. Umjesto traganja za identitetom, napor se sada ulaže da se nijedan identitet ne zalijepi : suština postmoderne životne strategije nije izgradnja identiteta, nego izbjegavanje fiksiranja, budući da se dobro konstruiran i robusni identitet pretvorio iz prednosti u teret.* (Krstić, 2012)

Lični ili individualni integritet se odnosi na dosljednost čovjeka, ali dosljednost u ličnim postupcima, načinu percipiranja neke situacije što neminovno uključuje samopoštenje, iskrenost i odgovornost pri etičkim i moralnim standardima. Ukratko to bi značilo da osoba sa integritetom je vjerna svojim principima bez obzira na vanjske faktore i utjecaje, društvene pritiske i ostalo.

Grupni integritet podrazumijeva isto dosljednost međutim ne u ličnim vrijednostima već vrijednostima društva, okoline, grupe, organizacije. To bi značilo da je ta odgovornost zapravo kolektivna, transparentna u potpunosti, da se članovi grupe međusobno poštuju u smislu zajedničkog donošenja odluka, upravljanjem organizacije, komunikacije, te kakvo je ophođenje prema unutrašnjim i vanjskim subjektima. Razlika između grupnog i individualnog integriteta je očita lični znači ponašanje pojedinca a grupni kolektiva. Ali ako pojedinac nema čvrst lični integritet kako onda može biti dobar za bilo koju grupu ili kolektiv. Smatram da su integritet i identitet usko povezani jer identitet je ono ko sam ja, a to ko smo mi ispoljavamo svojim integritetom tačnije ponašanjem. Erich Fromm u knjizi Zdravo društvo – II dio identitet definiše kao jezgru naše ličnosti koja je nepromjenjiva i koja traje čitav naš život, unatoč promjenjivim uvjetima i bez obzira na izvjesne promjene u mišljenjima i osjećanjima. (Vukajlović, 2018) Ova definicija primjenljiva je na ovo istraživanje koje se zalaže za suprotno od Frommovog viđenja, jer pored identiteta koji dobijemo po rođenju i koji je fiksni i nepromjenjiv, čovjek kreira i drugi dio identiteta (onaj koji te čini autentičnim i izdvaja iz mase) koji je uvijek bio promjenjiv od strane društva i okoline a naročito u modernom tehnološkom vremenu kao što je to danas. Fromm se bavi *Nemoći i nesigurnošću izdvojenog pojedinca u modernom društvu, pojedinca oslobođenog od svih spona koje su nekad i osmišljavale i obezvrijeđivale život. Videli smo da pojedinac ne može da podnese tu izdvojenost; kao izdvojeno biće, on je potpuno bespomoćan u poređenjenju sa spoljašnjim svetom, te ga se, stoga, veoma plaši; zbog te izdvojenosti, svet se za njega razjediniio, a on sam izgubio je sve što bi mu omogućilo da se u svetu snađe. On je, stoga, obuzet sumnjama u sebe, u značenje života i, konačno, u svako načelo prema kome bi mogao u svojim postupcima da se ravna. Život parališu i bespomoćnost i sumnja, a da bi živeo, čovek pokušava da pobjegne od slobode, od negativne slobode. On je nagnan u ropstvo. To ropstvo se razlikuje od robovanja primarnim sponama, od kojih se on nije sasvim odvojio, mada su njime upravljali autoriteti ili društvena grupa. To ropstvo mu ne vraća izgublenu bezbednost već mu jedino pomaže da zaboravi svoje lično ja kao poseban entitet. On nalazi novu i krhku bezbednost po cenu žrtvovanja integriteta svog pojedinačnog ja. On odlučuje da izgubi svoje lično ja jer ne može da podnese usamljenost. Tako sloboda – kao sloboda od – vodi u novo ropstvo* (Fromm, 1984) Upravo ovakav sistem kakvim ga vidi Fromm, živi društvo 21. stoljeća, živimo to da neki neizbježan krug nas vodi u „novu slobodu“ koja je u suštini samo nova zavisnost i onda je sasvim jasno da postavljamo

pitanje da li je čovjek uopšte slobodan ili ipak živi iluziju slobodnog života, identiteta i integriteta ?

1.3 Integritet kao temeljna vrijednost u modernom društvu

Kad kažemo integritet znamo da se misli na ponašanje pojedinca i da ono predstavlja suštinu, vrijednost koja oblikuje kompas individue pa čak i jedne zajednice, društva... U biti integritet znači biti dosljedan u djelima, biti spreman na obavljanje dužnosti bezobzira u kakvim okolnostima se pojedinac nalazi. U modernom društvu kao što je društvo 21. stoljeća, upotpunjeno je iskušenjima za održavanje integriteta i očuvanje istog, on postaje veoma bitan faktor kada je u pitanju izgradnja identiteta, imidža, povjerenja i ispunjavanja svoje obaveze prema etičkim i moralnim faktorima. Integritet opisuje individuu, međutim on je i promjenljiv budući da svaki čovjek vrši spoznaju sebe na osnovu sopstvenih predstava i osjećanja, spoljašnji faktori su ti koji na njega utječu tako što mu i daju povod za ta psihička stanja, promjene. Ova rečenica se može pobliže shvatiti kroz Goetheov stav koji glasi da *Čovjek poznaje sebe samo toliko koliko poznaje svijet. On poznaje svijet samo u sebi samom, i on je svjestan sebe unutar svijeta. Svaki novi istinski upoznati predmet otvara novi organ u nama samima.* (Fromm, 1984) Pored Goethea bitan stav o ljudskoj prirodi i spoznaji ima i Schopenhauer on o tome govori na način da svijet u kojem živimo, često zavisi od toga kako ga sami sebi predstavljamo, gdje se vraćamo na individualne odrednice koji svaki čovjek posjeduje. Za neke ljude svijet je siromašan ili isprazan, za neke je i bogat i od velikog značaja. Također, govori o tome da obično zavidimo jedni drugima ili na tome šta neko posjeduje u životu ne shvatajući da zapravo ono na čemu čovjek treba drugome da zavidi jeste dar razumijevanja i cijenjenja onoga što posjeduje. Nema svako isti ugao posmatranja života i životnih situacija, jedan te isti događaj nekom će biti zanimljiv, a nekome tek možda obična scena života. Ukratko, čar je u tome kako čovjek sam sebi predstavlja svaku situaciju, kako gledamo na to, da li kao izazov, tugu ili sreću.

U prethodnom dijelu spomenula sam kako integritet se oblikuje kroz različite faktore, neki od tih faktora su poslovni svijet, edukacija, politika, obrazovanje, mediji... Međutim sfera interesovanja istraživačkog rada jeste virtualni svijet koji naprosto ne bi ni mogao biti formulisan bez postojanja

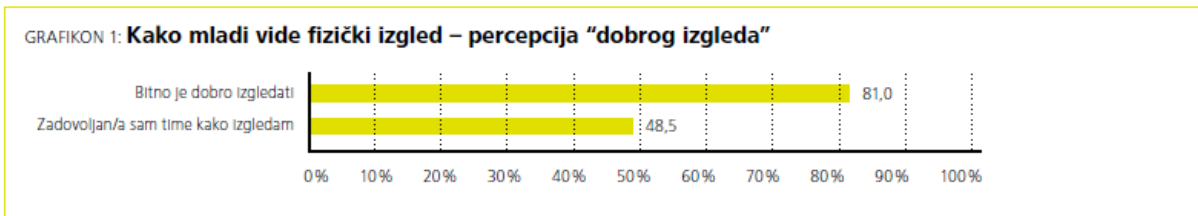
medija. Smatram da u modernom društvu kao što je ovo danas promjene su brze a izazovi kompleksni i u svemu tome ponajviše doprinose mediji a naročito internet kao najveći medij sadašnjice. Internet je zaista doprinjeo u svim sferama života, međutim neminovno je da sa sobom nosi kako pozitivne tako i negativne utjecaje na društvo. Svaki novi proizvod je plodno tlo za stvaranje novih mogućnosti ali isto tako i loših posljedica. Kako čovjek tako i društvo počinje da gubi svoj identitet prekomjernom upotrebom društvenih mreža, odnosno identitet koji dobijemo svi po rođenju svakako se kroz život mijenja ali najveći problem je taj što shodno medijskom utjecaju postajemo kao i sami sadržaji na medijima (kreirajući vlastiti život prema medijskim slikama) neosvrćući se na činjenicu da medijski sadržaj nije stvaran u potpunosti, uporno pratimo taj "medijski život". Shodno tome *Čovjek postaje sve više >siromašan< kao čovjek... Ovo se pokazuje subjektivno, dijelom u činjenici da proširenje proizvodnje i potreba inventivno i uvijek proračunato služenje neljudskim, pokvarenim, neprirodnim i imaginiranim prohtjevima. Kao rezultat, ... proizvodnja previše korisnih stvari proizvodi suviše nekorisnog stanovništva.* (Fromm, 1984).

1.4. Integritet mladih

Kada govorimo o odrastanju mladih nekad i sad uočljiva je drastična razlika u navikama, ponašanju i samoj percepciji ličnog *ja*. Primjetno je da danas mladi žude da izgledaju što odraslije, da zapravo nemaju želju ponašati se i izgledati u skladu sa svojim godinama. Da bi se shvatila razlika u ponašanju mladih nekad i sad potrebno je samo osvrnuti se nekoliko godina unazad. U tom periodu odrastanje je imalo drugačiju dimenziju. Mjesta za izlaske nisu bili samo noćni klubovi, izlazilo bi se u 20 sati pa najdalje do 24 sata, što danas nije slučaj. U današnje vrijeme mladi izlaze poslije pola noći, u alkoholiziranom stanju sjedaju za volan i pune sadržaje crne hronike. Pristutnost društvenih mreža manifestuje se kroz lakšu komunikaciju, prije društvenih mreža nije bilo a opet se znalo gdje i kojem momentu možeš naći ostatak društva. U izlascima tada komunikacija jednih s drugim bila je ključna, a danas ta komunikacija vrši se putem dopisivanja i upotrebom pametnih telefona. Sagledajući tu situaciju dolazimo do zaključka da je život i odrastanje mladih u prošlim vremenima bio dosta kvalitetniji i da postoji još dosta paralela koje se mogu izvući na ovu temu. Razlike među mladima prije su bile dosta uočljivije dok mladi 21.

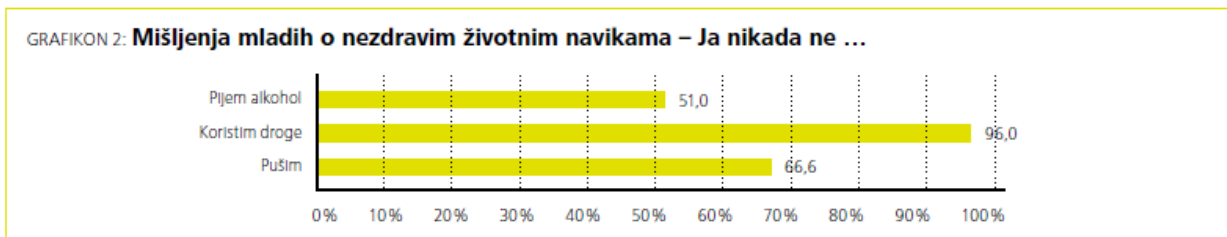
stoljeća žive i oponašaju jedan te isti kalup, smjer ponašanja u kojem pronalaze utočište. U knjizi *Uvod u studije medija* autorice Fejzić-Čengić i Sofradžija navode kako *mladi, adolescenti i djeca, su direktni produkti novih medija i novomedijskih tehnologija, uronjeni u njih same, i nemaju distancu distancu naspram njih ni na koji način – tehnički kao hardver, ni simbolički kao softver od kojih su sačinjeni. Dakle, veoma su skloni tehnicima medija i sadržajima iz medija koji su poruke, informacije, slike, crteži, filmovi, zvukovi, multimedijski paketi, razne aplikacije, razne ikone koje su novi simbolički jezik današnjice. Naspram nas su dakle, domorci u novim tehnologijama, naša djeca, naša unučad i naša nerođena pokoljenja. Ti, dakle, naši domorci već su rođeni uz ekran.* (Fejzić Čengić & Sofradžija, 2022) Pitamo se gdje mladi pronalaze taj kalup ? Naime mediji i društvene mreže nameću takav stil, a mladi mu podliježu. Drastičnoj razlici u ponašanju mladih doprinijela je digitalna revolucija, društvene mreže, trendovi koji se zaista neprestano pojavljuju iznova i iznova, sve manje je autentičnosti, sve više istih. Riječ je o jednoj novoj realnosti i vremenu koje pruža mogućnosti da se bude neko drugi a ne ono što kao individue jesmo.

Opet se osvrćemo na početak istraživačkog rada gdje je spomenuto kako čovjek teži uvijek da pripada negdje, da stvori osjećaj pripadnosti, ponajviše se ovo može reći za adolescente koji su u razvoju i najvećem naletu ka pripadanju modernom društvu, trendovima... Životni stilovi mladih temelje se prema trendovima na društvenim mrežama ne shvatajući da je to samo jedan trenutak u kojem će takvo nešto biti popularno i favorizirano u društvu. Prema istraživanju Studija o mladima na prostoru Bosne i Hercegovine iz 2018/2019te godine navedeno je da *mladi ljudi iz Bosne i Hercegovine uživaju u kupovini (33,9% njih navode da idu u kupovinu najmanje jednom sedmično, iako polovina nikada ništa nisu kupili preko interneta), a 39% smatraju da je nošenje markirane odjeće bitno ili čak veoma bitno. Zdrava prehrana je bitna ili veoma bitna za 84,5% mladih, dok je svega 1,2% njih smatraju potpuno nebitnom. Kada se uzme u obzir činjenica da samo 16,7% mladih vjeruje da imaju više novca za lične potrebe od svojih vršnjaka, postavlja se pitanje koliko njih si uopšte mogu priuštiti zdravu hranu i markiranu odjeću. Ipak, 81% ispitanika navode da im je bitno ili veoma bitno da dobro izgledaju (pri čemu su 48,5% njih zadovoljni, a 27,2% izuzetno zadovoljni svojim izgledom)* (Turčilo, Lejla; Osmić, Amer; Kapidžić, Damir; Sanela Šadić, Jusuf Žiga, Anida Dudić, 2018)



Grafikon br. 1 Kako mladi vide fizički izgled

Izvor slike: Studija o mladima Bosna i Hercegovina 2018/2019, link: <https://library.fes.de/pdf-files/bueros/sarajevo/15288.pdf> pristupljeno 24.6.2024.



Grafikon br. 2 Mišljenje mladih o nezdravim životnim navikama

Izvor slike: Studija o mladima Bosna i Hercegovina 2018/2019, link: <https://library.fes.de/pdf-files/bueros/sarajevo/15288.pdf> pristupljeno 24.6.2024.

Na ova dva primjera prikazano je na koji način mladi vode svoje životne stilove i kakve su im navike pa u vezi s tim primjetno je kakve parametre mladi imaju danas. Istraživanje pokazuje da mladi u slobodno vrijeme ne rade ništa što bi moglo poboljšati njihovu budućnost, rijetko se bave sportom, čak se ni ne edukuju. Upotreba društvenih mreža, virtualnog svijeta, tehnologije je temeljita kada su adolescenti u pitanju, međutim nisu društveno aktivni, važan faktor je skupa i markirana odjeća i zdrava ishrana što ukazuje da mladi pripadaju modernom društvu, onom društvu gdje su stavovi i ponašanja oblikovani nažalost virtualnim fenomenima.

1.5. Podlijeganje mladih “kalupu” društva i društvenih mreža

Uklapanje mladih u društveni kalup je teško izbjeći, a mladima teško postići shodno postavljanju visokih standarda i lažnih vrijednosti od strane društva i njihove okoline. Čini se kako je to jedina bitna stavka koja ispunjava mlade pri čemu nemaju uopšte jasnu sliku o tome kako “ispujavanju perfektnih standarda” nema kraja jer nadolaze samo novi i da oni nikada istinski nisu dostižni. U vezi s tim takva situacija teško je zaobilazna radi vršnjačkog nasilja bilo ono psihičkog ili fizičkog tipa. Obično u društvu mladih kada bi se neko istaknuo po različitom načinu razmišljanja iz kalupa sredine, neminovnost je ta da osoba doživi linč koji naglašava kako nije dio te bezlične mase. Radi takvih akcija mladi sve više teže da budu slični u moru istih smatrali to oni korektnim ili ne, jer težnja da budemo cijenjeni i prihvaćeni je oduvijek bila jedna od osnovnih ljudskih potreba. Uklapaju se kalup koji je već osmišljen mijenjajući ono po čemu su drugačiji i prihvatajući ono sa čime se ne slažu pod cijenu da “budu dio grupe”. Tolika važnost tome je pridana radi osjećaja cijenjenosti, samopouzdanja, motivacije i daljnjeg razvoja osobe. Ovakva vrsta prihvaćenosti adolescenata u društvu usko je povezana izlaganju društvenih mreža, osim što društvo nalaže kako se trebamo ponašati, izgledati i voditi svoje živote, činjenica je da bi takva vrsta pritiska bila neuporedivo manja bez postojanja društvenih mreža. Zašto? Svjesni smo da se sve više javlja lažna slika života koja je predstavljena kao stvarna. Oni koji se ne uklapaju u taj kalup dobijaju rezultat odbačenosti. Prevelika zaokupiranost virtualnom slikom, medijskom slikom svijeta mijenja čovjekovu srž zbog društveno nametnutih normi. Svako to neprirodno uklapanje ostavlja posljedice na psihološki razvoj i razvoj integriteta, stoga je povećan broj depresivnih mladih, anksioznosti i raznih stanja u koja se mladi dovode radi pritiska. Najveći problem koji “čuči” a o kojem se malo edukujemo jesu kompleksi izazvani postavljanjem standarda. Postojanje kompleksa kao prezastupljenog fenomena današnjice otkrio je Jung još u 1903.-oj godini stoga ćemo se osvrnuti na njegovo viđenje koje glasi: *Kompleks je skup asocijacija, svojevrsna slika više ili manje složene psihološke prirode; ponekad su to psihičke traume ponekad samo bol i povećana napetost.* (Jung, 1957) Ova pojava kod čovjeka uspjeva da ometa disanje – ponaša se kao zaseban entitet, kao individua. Na primjer, ako dođemo u situaciju da želimo nešto da kažemo ili učinimo, ali je to iz nekog razloga složeno i teško uraditi, reći ćemo ono što nismo namjerali ili nešto što nismo planirali. Kompleksi uznemiruju dobre namjere jer smo uznemireni kao da smo suočeni sa osobom, vanjskim faktorima. Uz komplekse lako možemo vezati i ego (kao što to radi Jung) jer

je i on kombinacija psiholoških sadržaja, napetosti pa zato i nema neke drastične razlike između ega ili kompleksa. Ono što bismo željeli jeste da vjerujemo u svoje namjere, postupke i nešto što ćemo izgovoriti, mišljenja i stavove ali čim stignemo donekle bivamo zakočeni u svoju vjeru radi kompleksa. S obzirom da kompleksi su psihološki procesi, istaknut ćemo Jungovu podjelu psihe u 3 komponente: *svjesno, osobno nesvjesno i kolektivno nesvjesno. Dijelovi psihe nisu odvojeni već su u stalnoj međusobnoj interakciji. Njihova interakcija omogućuje individui napredak i promjenu, što se naziva procesom individuacije.* (Šestanović, 2019) Naš fokus će biti ovo *kolektivno nesvjesno* jer su u njegovoj jezgri sadržani elementi *osobno nesvjesnog* a to je zapravo skupina ideja koje imaju emocionalni naboj i utječu na samo ponašanje i integritet pojedinca. Također, smatra da kolektivno nesvjesno nije nešto što je samo stečeno već da čovjek dijelove kolektivno nesvjesnog nasljeđuje od davnih predaka. On upozorava da ukoliko ovaj arhetip postane od velikog značaja, osoba može postati plitka, površna pa čak i svedena na jednu ulogu, te se dovesti do stanja da bude otuđena od istinskog emocionalnog iskustva. U vezi sa svim prethodno navedenim zaključujemo da je mentalno zdravlje mladih na udaru postavljenih normi društva, a koju poveznicu imaju društvene mreže s tim razraditi ću u narednom dijelu jer su društvene mreže već duži vremenski period integrirane u naše živote u velikoj mjeri te zbog tog one predstavljaju prijetnju kada je u pitanju samopouzdanje, samoobjektifikacija, psihološki procesi pa čak i osjećaj nadgledanja drugih života.

1.6. Utjecaj interneta kao najvećeg mas medija na kreiranje integriteta

U modernom dobu, društvene vrijednosti više nemaju isti oblik kao nekada, te vrijednosti su poprimile sasvim jedan novi oblik, smjer i obrasce. Od onih duhovnih društveni fokus prebacuje se u potpunosti na one materijalne vrijednosti pa se i integritet pojedinca oblikuje nametnutim obrascima jer kako Fromm kaže *vidimo da neki nalaze užitak u opijanju, u povećavanju bogatstva, u slavi, u vrijeđanju, a drugi nalaze užitak u ljubavi, u zajedništvu s prijateljima, u mišljenju, u slikanju.* (Fromm, 1984) Primjetno je da danas uglavnom čovjeka motiviše ono materijalno, apstraktno i neopipljivo, taj neki kapitalistički ideal koji nema dugotrajan osjećaj ispunjenja, takav

osjećaj je zapravo samo jedan trenutak. Mediji su put kojim se ti obrasci plasiraju u društvo, put koji zapravo otvara novi svijet promatranja vrijednosti. Kada ovakav utjecaj „nove“ vrijednosti ostavljaju na cjelokupno društvo, kako li onda to uopšte izgleda kada su u pitanju mladi i koji su motivi korištenja društvenih mreža mladih ? *Televizija prenosi djecu preko čitavog svijeta prije negoli im je dopušteno da sami prijeđu cestu“*. *Prepreke koje su nekada postojale, postojanjem televizije i interneta sada kao dosta utjecajnog medija gube svoje obrise jer „dopušta maloj djeci da prisustvuju ratovima i pogrebima, procesima i udvaranjima, kriminalnim zavjerama i primanjima. Oni možda i ne razumiju sve argumente koji se odnose na seks, smrt, kriminal i novac o kojem se govori na televiziji.* (Meyrowitz, 1985) Središte ovog problema nije ta mogućnost i dostupnost tih informacija djeci ili mladima, zapravo problem leži u tome što djeca nemaju mogućnost stvaranja realne percepcije shodno tome što ni nemaju mogućnost susretanja sa takvim životnim situacijama. U vezi s tim onda uviđamo da mladi spoznaju svijet putem medija kao što je to danas internet, a ne iz ličnog iskustva. Zato kažemo da su ti procesi bitni za izgradnju integriteta i ponašanja pošto mediji imaju tu moć oblikovanja namećući obrasce ponašanja iz raznih segmenata života. Internet kao veliko tlo plasiranja trendova ima za zadatak da propagira sve moguće ideje koje omladina pomno prati i upražnjava čineći to nevino i bez mogućnosti kritičizma, takva oponašanja mogu ih dovesti u konačnici do opasnih iskustvenih polja. Pošto su mladi veliki potrošači medijskih sadržaja a posebno kada je riječ o društvenim mrežama kao Tik Tok, Instagram i ostalo, njihova pažnja i ta povezanost tj. interakcija su dragocijeni zato ih to i čini ciljanom publikom sa velikim utjecajem na mijenjanje već slabo formiranog integriteta, stavova i mišljenja.

Neminovno je spomenuti i influencersere (koji su važan dio internetske zajednice) kao bitan faktor propagiranja već navedenih obrazaca. Često smo pod utjecajem influencersa koji promoviraju različite stilove života obično prikazujući život koji je praćen samo užitkom i pozitivnošću. Nerijetko prateći takve sadržaje u nama se javlja želja za istom vrstom života, za užitkom, javlja se želja za postizanjem istog tog osjećaja koji nameću influencersi kao jedinom realnošću. Ovakva vrsta marketinga je posebno efikasna na kreaciju integriteta jer mladi tendiraju ka tome da identifikuju svoj život sa životom influencersa. Dok pratimo sadržaj „savršenog života“ svakodnevno, nesvjesno gubimo crtu realnosti između istine i neistine pa u vezi s tim neophodno je pomenuti Platonovo viđenje koji je prvi primjenio kriterij istine i neistine na želje i užitke. *Užitak, poput misli, može biti istinit ili neistinit. Platon ne odriče realnost subjektivnog osjećaja*

užitka, ali on ističe da osjećaj užitka može biti pogrešan i da užitak ima svoju spoznajnu funkciju i kao mišljenje. Platon podržava to stajalište teorijom da užitak ne izvire samo iz izoliranog sjetilnog dijela neke osobe nego iz njezine totalne ličnosti. Spencer pravi usporedbu između svoje teorije biološke funkcije užitka sa sociološkom teorijom pa ističe da preoblikovanje ljudske prirode kako bi bila sposobna da odgovori na zahtjeve socijalnog života mora naposljetku učiniti sve potrebne aktivnosti ugodnima, dok neugodno aktivnosti stavlja u protuslovlje s tim zahtjevima. I dalje, užitak koji prati upotrebu sredstava da se postigne cilj sam postaje cilj. (Fromm, 1984)

Ove teorije pokazuju da subjektivni doživljaj zadovoljstva i užitka sam po sebi je varljiv i to nije jedini valjan kriterij vrijednosti, ponekad ne uviđamo da želje kao što su npr. postizanje istog života u ovom slučaju života influensera mogu se opisati kao *žudnja za onim što je štetno* za čitavu ličnost, u ovom slučaju ličnost i integritet mladih. Još je neminovno spomenuti kada je riječ o društvenim mrežama i virtualnosti da *posebno mjesto pripada Instagramu, tamo gdje postajemo upravo ono što nismo. A kad god smo ono što nismo – sudbina nam je da počinjemo gubiti dušu. I tad nesvjesno bježimo u tzv. toksični stid, naspram kojeg postoji i prisorni ili zdravi stid. Kad smo počesto u stanju toksičnog stida proizilazi i narasta u nama ili pred nama 'lažno ja'. Da bi nekako opstali u realnom svijetu sa toksičnim stidom i lažnim ja, nabacujemo često razne maske na sebe. S tim raznim maskama gubimo stvarni identitet, posebno stabilni identitet u svim njegovim prirodnim slojevitostima. (Fejzić Čengić & Sofradžija, 2022)*

2. DRUŠTVENE MREŽE – PROŠIRENA STVARNOST

2.1. Društvene mreže kao najrasprostranjeniji masovni medij

Ono što se rijetko spominje, a možda se uopće i ne zna, je činjenica da su svi početni mas mediji nastali kao tehnička pomagala za ratne potrebe. I radio, i televizija i internet posebno. U civilnoj ili svakodnevnoj upotrebi mi ih nastojimo što više parafrazirati i primiriti, očistiti od tih njihovih kontrolnih funkcija i mogućih uloga, odnosno, svi skupa ih pokušavamo učiniti moralnijima no što

oni ustvari jesu. Dok to sve ne shvatimo, proći će mnogo vremena, možda će nas pohoditi kojekakve pošasti i kataklizme, ali je ovo iz današnje perspektive nemoguće povjerovati, prihvatiti i djelovati u skladu s tim. Stoga je tek napomena. Duh našeg vremena je duh medijskog sistema, medijskog društva i digitalnih mitova. I što je veći njihov broj, to je manja vjerovatnoća da ćete široke ljudske mase uvjeriti u tako nešto. (Fejzić Čengić & Sofradžija, 2022) Predali smo sebe, svoje emocije i osjećanja u ruke medija i dozvolili da budu naš stil života.

Uopćeno govoreći o masovnim medijima poznato je da u velikoj mjeri imaju moć manipulacije masama što je centar njihovih interesovanja čineći *zbunjeno stado*¹ – javnost. Shodno tome važno je spomenuti moć mas medija. U medijskoj manipulaciji postoji jasno preciziran „*smišljen, sistemski i kontrolirani slijed postupaka pomoću kojih manipulator, koristeći simbolička sredstva, a uz njega pogodnim psiho-socijalnim uvjetima, šalje u masu preko sredstava komunikacije određene poruke, s namjerom utjecaja na uvjerenja, stavove i ponašanje velikog broja ljudi, kako bi se oni, u stvarima za koje ne postoji opća suglasnost, a za koje su životno zainteresirani, usmjerili prema stavovima i vrijednostima manipulatora, a da toga nisu svjesni.* (Fejzić Čengić & Sofradžija, 2022) Radi te nedovoljno razvijene svijesti o tome šta je istina i naša stvarnost postajemo meta manipulacijske moći medija. Da je moć medija nesavladiva i neosporiva prikazat će upravo primjer iz knjige *Uvod u studije medija* koji je razotkrio Šušnjić još prije četiri desetljeća. *Poruka ima simbolične korijene: iz stvarnoga sna trgnuo ga je vlastiti dvogodišnji sin koji je u snu izvikavao reklamnu poruku s televizije. Razmišljajući o razlozima zašto je njegovo dijete tako reagiralo, uspio je sastaviti nekoliko načela koja danas nisu samo primjenjiva na stvarnu djecu već i odrasle koji su virtualna djeca medijskoga zbuđenog stada i koji, nažalost, često više vole iluziju i manipulaciju od stvarnosti i slobode. Šušnjić je izvrsno zapažao manipuliranje onima koji misle kako su odrasli, a zapravo su, kada je riječ o svijesti i razumijevanju prave pokretačke snage*

¹Zbunjeno stado u knjizi „Uvod u studije medija“ Chomsky kritikuje i objašnjava kao – „*ljudi koji analiziraju, izvršavaju, donose odluke i upravljaju svim političkim, ekonomskim i ideološkim sustavima. To je mali postotak populacije...ostali koji se nalaze izvan te grupe su zbunjeno stado.*“ Lipmann ove mase naziva zbuđenim stadom. Fejzić Čengić F., Sofradžija H., (2022). *Uvod u studije medija*, Sarajevo: Fakultet političkih nauka, Univerziteta u Sarajevu, str. 20.

medija – djeca, s obzirom na medijske staratelje. Za opisani događaj kada ga je probudilo vlastito dijete opčinjeno reklamama, kaže :

„Neobičan doživljaj u mraku osvijetlio mi je neke važne stvari:

- a) Dijete pamti i ono što ne razumije,
- b) i nesvjesno ponavlja ono što ne razumije,
- c) ono uči i kad nije svjesno da uči,
- d) njegovo ponašanje kontroliraju i nesvjesni činitelji,
- e) ono usvaja poruke prije nego je sposobno da ih u iskustvu provjeri,
- f) ono nema svijesti o nesvjesnom,
- g) nesvjesno usvojeni sadržaji izbijaju u određenim stanjima (sna) u prvi plan“ (Fejzić Čengić & Sofradžija, 2022)

Tema društvenih mreža je jedna od najvažnijih tema danas. U vezi s tim važnost se ogleda u tome da internet, virtualni svijet i društvene mreže koristimo u svakodnevnicu a da ni ne znamo po kojem principu funkcionišu, niti smo adekvatno informisani o istim. Pošto je pojava društvenih mreža značajan fenomen 21. Stoljeća, u društvenom smislu treba naglasiti da one predstavljaju kanal veze kojim se ljudi povezuju, komuniciraju kao što je to bilo prije putem telegrafa, telefona... Društvene mreže egzistiraju već duži vremenski period počevši od skromnih početaka sa *SixDegrees.com* društvenom mrežom , pa sve do *Friendster*, *MySpace*, *Facebook*, *Twitter* i svih onih koji su se između navedenih pojavljivale i nestajale sa globalne komunikacijske scene i društvenog prostora. (Grbavac & Grbavac, 2014) Pojavom weba odnosno interneta društvo doživljava značajan preokret jer društvo nikada više nije bilo povezano nego sada. Ovaj fenomen je najpopularniji globalni komunikacijski fenomen i a to se može potvrditi porastom internet stranica. Moć društvenih mreža prikazuje se kroz mogućnost držanja velikog broja ljudi na jednom mjestu i jaku komunikaciju, a potražnja je sve veća i veća pa u vezi s tim broj sajtova i aplikacija širi se rapidnom brzinom a još većom je u upotrebi, naročito upotrebi mladih. Kao što sve ima pozitivnu i negativu stranu tako i pojava interneta nosi sa sobom velike izazove, pa ono što bi se moglo smatrati pozitivnom stranom jeste interakcija među ljudima i pristup gotovo neograničenom broju informacija, a negativna strana je ne tako velika zaštita privatnosti i zloupotreba ličnih podataka korisnika. Online platforme postale su u moderna komunikacija a čak su i transformisale

ljudske živote pružajući mogućnost da ljudi kreiraju profile koji prikazuju njihove živote bilo to u obliku objavljivanja slika, tekstova, videa... Sve to ne bi bilo moguće bez web platformi i aplikacija pa shodno tome u narednom dijelu pobliže ću objasniti koje su to društvene mreže najpopularnije danas.

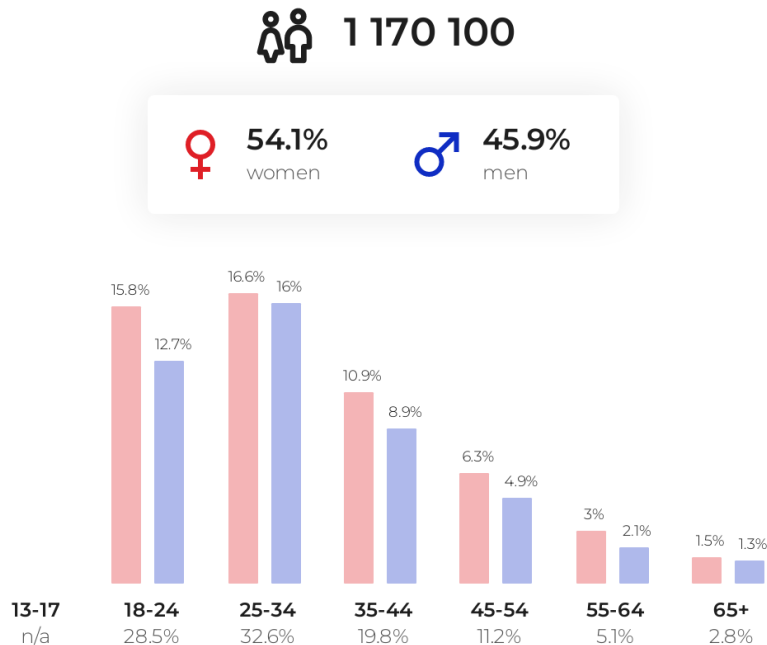
2.2. Najpopularnije društvene mreže i njihove statistike

Prvom društvenom mrežom smatra se classmates.com koji je počeo s radom 1995. godine, a na kojem ste mogli saznati što radi i gdje je kolega iz školske klupe...Ipak, mlađa publika je temelj danas najpopularnijih društvenih mreža MySpace i Facebooka. (Lavić, 2014)

Često se susrećemo sa pojavom novih društvenih mreža, međutim neke od njih se nalaze u vrhu upotrebe širom svijeta, a pošto se istraživački rad tiče adolescenata tj. mlade populacije, izdvojit ću društvene mreže koje su upravo najzastupljenije u njihovoj upotrebi. Mnoga istraživanja prikazuju kako su mladi konstantno online tako što objavljuju i pregledaju sadržaj na interetu, u vezi s tim postavlja se pitanje koje su to aplikacije “zavele” mlade ?

2.2.1. Instagram

Osnivač i začetnik Instagram aplikacije je Kevin Systrom i Mike Krieger, pokrenut je 2010te godine. U početku je to bila aplikacija samo za dijeljenje fotografija međutim razvitkom ova društvena mreža dobija širi spektar upotrebe. Brzi rast i ekspanziju Instagram doživljava između 2011te i 2012te godine uvođenjem “hashtagova” kako bi omogućio korisnicima lakše otkrivanje sadržaja, fotografija i ljudi međusobno. Nešto kasnije ova aplikacija razvija i druge benefite kao što je to dijeljenje videa, direktna razmjena poruka odnosno komunikacija među korisnicima zatim pojava platformi za oglašavanje u smislu promovisanja proizvoda ili usluga, instagram stories, instagram live itd. Shodno svom zanimljivom sadržaju koji pruža ova aplikacija jasno je da je jedna od najpopularnijih među mladima.



Slika br.3 Instagram korisnici u Bosni i Hercegovini, juni 2024.

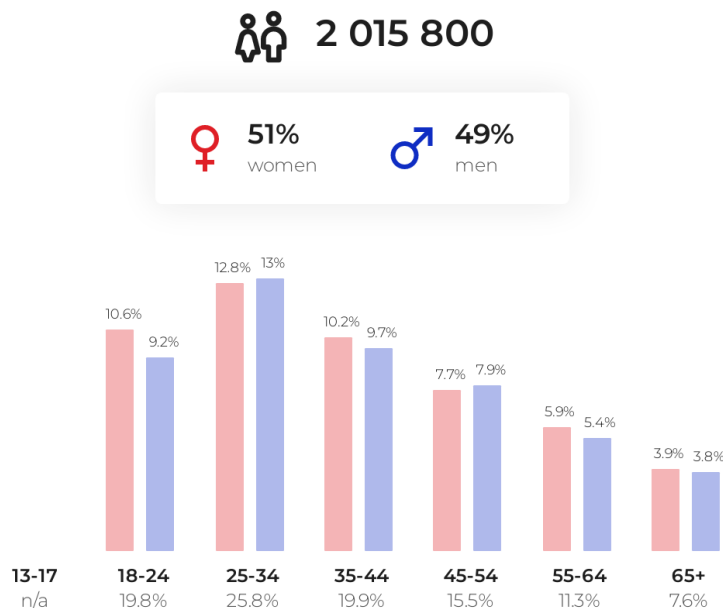
Izvor slike: Napoleon.cat, Instagram users in Bosnia and Herzegovina, link: https://napoleoncat.com/stats/instagram-users-in-bosnia_and_herzegovina/2024/03/ pristupljeno 3.7.2024.

U junu 2024. godine u Bosni i Hercegovini je bilo 1 170 100 korisnika instagrama, što je činilo 33,8% ukupne populacije. Najviše su bile žene – 54,1%. Ljudi starosti od 25 do 34 godine bili su najveća grupa korisnika. (Napoleon.cat, 2024). Ove statistike dokazuju da najveća grupa korisnika jesu mladi.

2.2.2. Facebook

Prvobitno ime Facebooka je bilo Facemash i u tom obliku nastao je 2003. godine no godinu dana kasnije osnovan je pod imenom kojim ga svi znamo – Facebook. Osnivač je Mark Zuckerberg. Ova mreža rapidno se proširila čak do 2005te godine, broj korisnika dosegao je cifru čak od šest miliona ljudi. Značenje riječi facebook je studentski foto-album s osnovnim podacima o svakom studentu. U to vrijeme pojavila se potreba da se takvi foto-albumi postave u digitalnom obliku na internet, te je tada Zuckerberg uvidio priliku za stvaranje stranice za studente Harvarda gdje bi se oni

mogli međusobno bolje upoznati. Ubrzo se koncept Facebooka proširio na ostala američka sveučilista, potom srednje škole, a zatim i na kompanije. Krajem 2006. godine Facebook je postao dostupan svima. Koncept Facebooka temelji se na socijalizaciji i povezivanju s prijateljima i informacija. (Omerović, 2021).



Slika br.4 Facebook korisnici u Bosni i Hercegovini, juni 2024

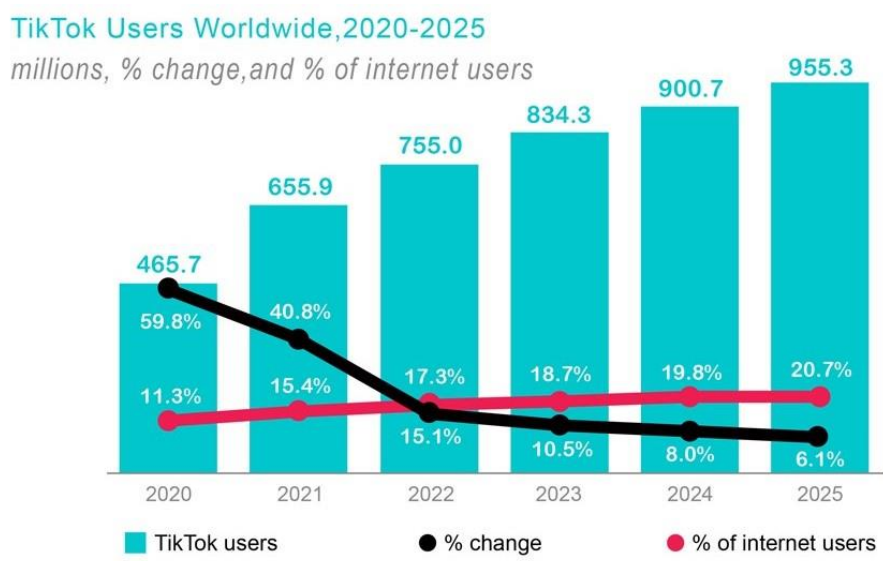
Izvor slike: Napoleon.cat, Instagram users in Bosnia and Herzegovina, link: <https://napoleoncat.com/stats/facebook-users-in-bosnia-and-herzegovina/2024/03/> pristupljeno 3.7.2024.

U junu 2024. godine u Bosni i Hercegovini bilo je 2 015 800 korisnika Facebooka, što je činilo 58,3% ukupne populacije. Najviše su bile žene - 51%. Ljudi starosti od 25 do 34 godine bili su najveća grupa korisnika (520 800). (Napoleon.cat, 2024).

2.2.3. Tik Tok

Najtraženija aplikacija/društvena mreža među mladima je Tik Tok. Nastanak ove mreže veže se za Kinu, a njena uloga je razmjena videozapisa čiji su žanrovi ples, edukacija, obrazovanje,

komedija... omogućujući da svaki video prate filteri i muzika koju korisnik odaber. Video zapisi su uglavnom kratki, okvir trajanja jednog videa može biti od 15 sekundi do maksimalno 10 minuta. Osnovana je 2016. godine ali samo na kineskom tržištu. Ova aplikacija doživljava ekspanziju za vrijeme pandemije korona virusa čineći je tim činom jednom od top šest najpreuzimanijih aplikacija u svijetu. *TikTok je imao 1.5 milijardi dnevnih korisnika u 2023., što je povećanje od 16% u odnosu na prethodnu godinu. Od 6. siječnja 2024. TikTok je preuzet 4.1 milijardu puta. TikTok je preuzet preko 4.1 milijardi puta otkad je predstavljen izvan Kine 2016. To je ogromno u usporedbi s 2017. kada je aplikacija imala samo 130 milijuna preuzimanja. Prema statistici TikTok računa, nije tajna da je TikTok mjesto gdje se svi mladi druže. Vidimo da je većina korisnika u dobi od 18 – 24 godine, a zatim slijede 17.6% žena i 13.6% muškaraca u dobi od 25 do 34 godine.* (websiterating, 2024).



Slika br. 5 Statistika stope rasta korisnika Tik Tok aplikacije

Izvor slike: LeeLine, Stopa rasta korisnika, link: <https://www.ileeline.com/hr/tiktok-statistics/>, pristupljeno 4.7.2024.

Na slici br.5 prikazano je kako su tik tok korisnici rasli kroz godine na svjetskom nivou gdje grafikon prikazuje da najviši broj korisnika TikTok je dostigao u 2024. godini, taj broj doseže čak

preko 900 miliona, dok su ispod na slici br.6 prikazani korisnici prema dobi gdje uviđamo da najviši postotak prekrivaju mladi između 18 i 24 godine.

Age bracket	Percentage of users
13-17	14.4
18-24	34.9
25-34	28.2
35-44	12.8
45-54	6.3
55+	3.4

Slika br.6 Tik Tok korisnici prema dobi

Izvor slike: LeeLine, Stopa rasta korisnika, link: <https://www.ileeline.com/hr/tiktok-statistics/>, pristupljeno 4.7.2024

2.2.4. YouTube

Ova mreža nastala je 2005. godine Chad Hurley, Steve Chan, i Jawed Karim njegovi su osnivači. Ova aplikacija služi za dijeljenje, pregledanje, kometarisanje te ocjenjivanje videozapisa, ali za razliku od Tik Toka videozapisi su znatno dužeg trajanja. Ova platforma nudi različite sadržaje pa čak i mogućnost zarade ukoliko videi dosegnu određeni broj pregleda, stoga nije toliko strana pojava influensera čiji je začetak bio na Youtubeu kao besplatnom mediju pa je shodno tome slijedovala ekspanzija influensera na sve ostale društvene mreže u vidu posla. Upotreba YouTube aplikacije bila je znatno veća dok ekspanziju nije doživio TikTok iz razloga što je moć zapažanja i strpljenje smanjeno shodno brzom životu, a naročito se to ističe kada je riječ o mladima. Video zapis na TikToku omogućava korisniku da u što manje vremena sazna što veći broj informacija

shodno vremenskom okviru koji je postavljen dok YouTube aplikacija pruža isti ili manji broj informacija izrečen u dužem vremenskom periodu. *YouTube statistika pokazuje da YOUTUBE ima 2.7 milijardi KORISNIKA. To je više od 50% GLOBALNIH korisnika interneta. I okolo 32% GLOBALNE populacije.* (ileeline.com, 2024).

2.3. Učinci društvenih mreža na život pojedinca

Društveno umrežavanje putem socijalnih mreža, zatim nastanak nove kulture koja podrazumijeva stalnu “uključenost” i upotreba svih pametnih uređaja koji svakodnevno obećavaju izobilje informacija, zabave mijenjaju i upravljaju našim raspoloženjem, nerijetko nas zasljepljuje te sprječava da otkrijemo smislenije događaje. Ljudima nikada lakše nije bilo zaokupirati pažnju nego danas s obzirom da su u naš život duboko integrisane društvene mreže koje svakodnevno nude izoblje informacija i ostalih sadržaja, tim načinom čovjek se “izvlači” iz svakodnevne dosade. Iako se to može posmatrati kao da smo pronašli lijek za bijeg od dosade postavlja se pitanje da li je to uopšte dobro na dugoročnom nivou. Površna dosada javlja se npr. kada smo na nekom ne tako korisnom druženju ili kada smo ograničeni kretati se shodno vremenskim nepogodama. U ovom slučaju smo u situaciji koja nas ograničava da provedemo vrijeme kako bi smo željeli pa utočište pronalazimo u sadržaju na internetu idalje nezadovoljni osjećajem da ne radimo ono što želimo. Ovakav čin dovodi nas do upadanja u dublju dosadu pa samim tim nesvjesno smo vođeni ravnodušnošću prema svijetu i pravim stvarima koje čovjeka ispunjavaju. Fromm ovakav čin naziva *mehanizmom bjekstva* gdje govori da potčinjavanje nije jedini način da se izbjegne usamljenost i nespokojstvo, a u ovom primjeru to se primjenjuje na izbjegavanje dosade upotrebom društvenih mreža. *Dok se proces individuacije zbiva automatski, razvitak ličnog ja ometaju mnogi pojedinačni i društveni razlozi. Posledica raskoraka između tih dveju težnji jeste nepodnošljivo osećanje izdvojenosti i nemoći, a ono dovodi do stvaranja psihičkih mehanizama koje ćemo kasnije opisati kao mehanizme bekstva.* (Fromm, 1984)

Shodno spomenutim terminima individuacije i mehanizama bjekstva u narednom dijelu razraditi ću zašto su ovi termini toliko važni za shvatanje modernog društva, vremena i kako uopšte to sve utječe na oblikovanje čovjeka.

2.3.1. Proces individuacije, mehanizmi bjekstva u kontekstu modernog vremena

Da bismo analizirali i što bolje razumjeli slobodu modernog društva za početak potrebno se osvrnuti na to da sloboda obilježava ljudsko postojanje te da se ona mijenja prema stepenu čovjekove svjesnosti da je on nezavisno biće, biće za sebe. Fromm smatra da društvena historija čovjeka započinje tako što se čovjek izdigne iz stanja potpune povezanosti sa prirodom do momenta svjesnosti o samom sebi kao entitetu, individui koji se odvaja od okoline. Taj proces odvajanja, sve veće spoznaje samog sebe Fromm naziva *individuacijom* koje je danas sve manje naročito kod mladih uzgred preprisutnosti društvenih mreža. Da bi što bolje objasnila proces odvajanja čovjeka, individualnosti i sticanja osjećaja čovjeka da je on jedinica za sebe iskoristiti ću opis koji je Fromm napisao u svojoj knjizi "Bekstvo od slobode" te tim činom na veoma poseban način prikazao kako se kod desetogodišnjeg djeteta budi samosvijest o vlastitom postojanju : *"I tada se Emiliji desi nešto veoma važno. Ona najednom shvati ko je. Teško se može objasniti zašto joj se to nije desilo pet godina ranije ili pet godina kasnije; a uopšte se ne može objasniti zašto je do toga došlo baš tog popodneva. Igrala se domaćice u kutku na samom pramcu, iza vitla sa sidrom (o koje je obesila greben za vunu kao zvekir); i, zasativši se igre, šetala se prilično besciljno po krmi neodređeno razmiljajući o pčelama i vilinskoj kraljici, kad joj najednom sinu da je ona zaista ona. Zastade kao ukopana i poče na sebi da razgleda sve što je bila kadra da obuhvati pogledom. Mogla je da vidi samo svoju haljinu u perspektivi i svoje ruke, kad ih je podigla da ih ispita; no to joj je bilo dovoljno da otprilike zamisli sićušno telo koje je odjednom shvatila kao svoje. Ona poče da se smeje donekle podsmešljivo. »Pa«, pomisli, »zamisli da si jedino ti od svih ljudi ovako iznenada uhvaćena! - Sad iz toga zadugo ne mozes izići: pre no što se izvučesh iz te lude šege, moraćeš da odrasteš i da ostariš!« Rešena da izbegne sve što bi moglo da poremeti ovaj veoma važan sticaj prilika, ona poče da se penje uz vrzu ka svom omiljenom sedalu na vrhu jarbola. Međutim, kad god bi pokrenula ruku ili nogu u toku te jednostavne radnje, otkriće da je one tako spremno slušaju ispunjavalo bi je novim zaprepašćenjem. Pamćenje joj je, naravno, kazivalo da su one to uvek i činile: ali ranije nikada nije shvatila koliko to iznenađuje. Čim se smestila na sedalu, ona veoma brižljivo poče da ispituje kožu na svojim šakama: jer je bila njena. Ona proturi jedno rame kroz otvor na haljinici; i pošto zaviri unutra ne bi li se uverila da se njeno telo stvarno nastavlja pod odećom, ona ramenom dodirnu svoj obraz. Dodir lica i tople gole*

šupljine ramena ugodno je uzbudi, kao da je taj dodir bio milovanje nekog nežnog prijatelja. No da li je to sećanje doprlo do nje preko jednog obraza ili preko ramena, šta je od njih milovalo, a šta je bilo milovano - to ona nikako nije mogla da dokuci. Čim je bila potpuno ubeđena u zapanjujuću činjenicu da je sada Emilija Bas-Tornton (nije znala zasto je umetnula to »sada«, jer svakako nije sebi uvertela u glavu glupost da je ranije bila neko drugi), ona ozbiljno stade da premišlja šta ta činjenica u stvari znači.“ (Fromm, 1984).

Proces individuacije Fromm shvata kao *porast snage ličnog ja*, te da taj proces svakako zavisi od čovjeka do čovjeka ali da ga određuju također ponajviše društveni uslovi što su u slučaju ovog istraživačkog rada i današnjeg vremena virtualna iskustva i tome slični fenomeni. U vezi s tim, u sferi interesovanja važno je pitanje zašto je mladima danas proces individuacije toliko otežan? Krenuti ćemo od činjenice da generacija Z obuhvata mlade koji su od rođenja podvrgnuti tehnologiji odnosno da je to generacija internet tehnologije. Takav proces u ovoj generaciji otežan je jer podrazumijeva jedinstvenost identiteta, integriteta i autonomije što je teško dostižno radi pritiska vršnjaka. Često društvene mreže stavljaju pritisak u velikoj mjeri postavljajući nerealna očekivanja i norme gdje se mladi osjećaju prisiljeno da podvrgnu svoje ponašanje tim standardima ometajući njihov osobni razvoj. Obično je riječ o trendovima kao npr. Kako se obući, kako se šminkati, gdje i s kim provoditi slobodno vrijeme, imati najnoviji model smart telefona, voditi život kao poznata ličnost... Zatim idealizacija i upoređivanje. Na internetu uglavnom su prikazane idealizirane verzije života za koje mladi nisu svjesni razgraničiti virtualno od stvarnog i time narušavaju svoje samopoštovanje često pokušavajući dostići takve parametre. Kao što sam maloprije napomenula kultura umreženosti i konstantne prisutnosti prekida i ne dozvoljava vrijeme samo za sebe u kom adolescenti bi trebali razmišljati, istražiti svoja interesovanja i sopstvene vrijednosti. To je prostorna i vremenska distorzija gdje društvene mreže stvaraju iluziju stalne prisutnosti i globalne povezanosti, osjećajući pritisak da budu dostupni u svakom trenutku to naravno ometa njihov prostor i vrijeme potrebno za refleksiju i razvoj integriteta. S tim se lako uvezuje privatnost i autentičnost jer mladi osjećaju potrebu da prikazuju određeni imidž kako bi bili prihvaćeni, ta prihvaćenost ogleda se u broju lajkova, komentara koji zapravo u virtuelnom svijetu predstavljaju prihvaćenost. Mladi promatraju to kroz prizmu što većeg broja što bi značilo da što je više ljudi komentarisalo ili lajkalo sadržaj objavljen npr. na Instagramu, to si više primjećen što stvara osjećaj trenutne validacije i prihvaćenosti. Mentalno zdravlje dosta je narušeno u novim generacijama. Problemi poput depresije i anksioznosti javljaju se usljed

nemogućnosti dostizanja nedostižnih virtualnih parametara. Veoma je važno spomenuti influencersere koji su za mlade idoli, te slavne osobe koje prate na društvenim mrežama shodno svojim interesovanjima u sagradnji *ličnog ja* koji nažalost nimalo nije lično ja jer influencerski standardi odvrćaju mlade od vlastitog identiteta. Tolika umreženost i promatranje tih života zaista oduzima osjećaj realnosti koji teško čak i stariji mogu da razgraniče, a naročito mladi. Ovo su naime samo neki od faktora koji stvaraju jedno kompleksno i složeno okruženje gdje je mladima teže proći kroz proces individuacije nego što je to ikada bio slučaj.

S obzirom da smo naveli neke od faktora koji otežavaju proces izgradnje ličnog ja, sebe kao individue i zasebne osobe potrebno je razmotriti i dio potčinjavanja, podlijevanja svim kalupima 21. stoljeća koji su postavljeni kao jedini pravi i jedini validni u modernom društvu. U procesu razvijanja ličnosti u ovom slučaju ličnosti mladih javljaju se kako Fromm navodi *impulsi da odustane od individualnosti, i da potpunim utapanjem u spoljašnji svet savlada osećanje usamljenosti i nemoći.* (Fromm, 1984) U vezi s tim Fromm zaključuje da potčinjavanje uvećava djetetovu nesigurnost, te da u isto vrijeme stvara se netrpeljivost i buntovništvo koji rezultiraju sa još više ulijevanja straha. Kada govorimo o ovom vremenu sada konformizam je neizbježan za spomenuti ga a prema Frommu ovaj mehanizam bjekstva je najzastupljeniji. Pa u kontekstu modernog doba *Konformizam predstavlja najrašireniji mehanizam „bjekstva od slobode“ i zastupljen je manje više u svim savremenim društvima našega doba. Riječju, saobražen je tzv. kulturnom modelu, odnosno normama i svjetonazoru koje određena društvena sredina propisuje i potencira. U takvom kontekstu čovjek se „gubi“ i prestaje biti autohton, ono što jeste, već postaje ono što drugi od njega traže i očekuju. On, njegova ličnost se mora adaptirati potrebama drugih, (poistovjećuje se sa njima), gubi svoja autohtona obilježja, i ne razlikuje se od drugih sa kojima dolazi u dodir. Tako ispada da je usamljenost pojedinca prividno prevaziđena i da satisfakciju nalazimo u supertehnologizovanom, digitalnom i virtuelnom svijetu, koji nam nudi formalne dobrobiti i zadovoljstva (hedonistička) bez emocija, ljubavi i toliko potrebne empatije.* (vijesti.me, 2017) . Može se reći da je tehnologija od čovjeka napravila *instrument* i da ovakvo okruženje u kojem mladi borave, okruženje novih medija koje ne dopušta nikakvu distancu postaje konformizam, mjesto u kojem se čovjek osjeća sigurno – *tehnički konformizam.*

2.4. Mladi u svijetu lajkova

Samopoštovanje je percepcija samih nas odnosno percepcija vlastite vrijednosti. Ogleda se u tome koliko cijenimo sebe, te uključuje i niz vjerovanja koja imamo o nama samima kao npr. percepcija o tome kako izgledamo, kakve su nam osobine i sposobnosti. S obzirom na opšteprisutnost društvenih mreža, virtuelnih standarda pitamo se kako samopoštovanje uopšte izgleda kada se u naše lično viđenje upletu društvene mreže? Većina odraslih bi znala odgovoriti na ovo pitanje ali da li je isti slučaj i sa mladima... Glavna destinacija koju mladi posjećuju tokom dana jesu virtualne mreže. Taj svijet lajkova, shareova i sličnih fenomena svakodnevno donosi veliki broj informacija koje otkrivaju ko se krije iza određenog lajka ili komentara nekog sadržaja. Taj broj lajkova određuje kako će se mladi osjećati u datom momentu a i dugoročno jer broj „tuđih mišljenja“ u obliku lajka ili komentara donosi sreću, nalet entuzijazma ili pad raspoloženja i dobrog osjećaja u vezi sebe. *Upravo prema izvješću Common Sense Media objavljenom 2022. godine, najnoviji statistički podaci ukazuju na porast korištenja društvenih mreža od strane adolescenata pri čemu učestalost korištenja društvenih medija ima jasnu korelaciju s njihovim osjećajima. Kao neizostavan dio njihova života, društvene mreže u velikoj mjeri utječu na njihovo ponašanje, navike i sliku o sebi.* (skole.hr, 2022) Među mladima najviše su u upotrebi mreže TikTok, Instagram, Youtube, Snapchat... Ove aplikacije omogućavaju slobodu izražavanja i promovisanja ličnosti, osobnosti ali zaista s druge strane mogu napraviti veliku štetu kada je riječ o integritetu mladih, samopouzdanju te stvaranju ovisnosti. Ne može se osporiti da su društvene mreže zaista korisne u kontekstu društvene povezanosti ali isto tako mogu i da naštetite tim odnosima i da iskrive stvarnost pružajući adolescentima koji su u ključnom dijelu razvoja nerealan pogled na sebe i vlastite navike te život kako vlastiti tako i tuđi. „Like“ kao opcija predstavlja statusni simbol i vrijednovanje tog statusa od strane online zajednice pa stoga nije strano da mladi će izbrisati objavljeni sadržaj koji nije dovoljno dobro „prošao“ ili će obrisati pratitelje koji više ne prate njihov sadržaj ili su naglo prestali lajkati taj sadržaj. Ove akcije su poduzete u svrhu sužavanja kruga ljudi kojima se ne sviđa sadržaj određene osobe, stvarajući uzak krug pratitelja i osjećaja satisfakcije i prihvaćenosti. Nakon objave npr. neke slike kod mladih je prepoznat taj „sindrom“ konstantnog provjeravanja koliko lajkova slika ima te u skladu s tim i objavljeni sadržaj je uglavnom onaj koji se dopada užoj publici a ne ono što se lično dopada mladima. Možemo zaključiti da ovakav fenomen dubinski utječe na kreaciju integriteta kod mladih i da je to problem

o kojem je malo istraženo, naročito je malo istraženo kakve psihološke posljedice simbol kao što je „like“ ostavlja na razvitak mladih. Iako komentari i lajkovi su parametar koji imponuje stvarajući dojam da upravo u tome leži centar za sreću i validaciju, potrebno je što više podići svijest mladih kakva potencijalna opasnost je sakrivena iza toga. *Prilikom kreiranja profila na DM, adolescenti imaju priliku da razvijaju način na koji vide sebe, kao i način na koji žele da ih drugi vide. Štaviše, jedan od primarnih motiva za korišćenje interneta i konkretno društvenih mreža za adolescente predstavlja istraživanje sopstvenog identiteta kroz fideb koji dobijaju od drugih.* (Dinić et al, 2021) Stvaranjem slike života koja nije naša, niti ona slika kakvu mi želimo, te stvaranje života u kojem drugi potvrđuju naše vrijednosti u ovom slučaju vrijednosti mladih ne može biti jak temelj za izgradnju dobrog bića. *Zakupljenost odgovornošću održavanja vlastitog profila na društvenim mrežama i slika koju su o sebi stvorili na internetu izaziva stalnu potrebu za odobravanjem. Često se osjećaju umorni od objavljivanja uređene verzije vlastitog života i priželjkuju prelazak iz aktivnog u pasivnog korisnika koji će samo „skrolati“ tuđi sadržaj i gledati objavljene fotografije, no napuštanje društvenih mreža poistovjećuju sa izolacijom. Zabrinutost im izaziva i tehnologija snap map koja omogućava geografsko praćenje osoba u realnom vremenu. Pretjerano provodeći vrijeme na društvenim mrežama često žrtvuju stvarne, prijateljske odnose važne za njihovo samopoštovanje i mentalno zdravlje, za plitke, virtualne odnose u okruženju koje potiče stalne društvene usporedbe.* (skole.hr, 2022) Ovako se stiče dojam da adolescenti svakodnevno vode borbu između virtualnog/online svijeta i ovog stvarnog gdje online svijet obuhvata ono što mladi plasiraju drugima, a stvarni svijet onaj u kojem ostanu kada nisu uključeni virtualno.

Pritisци koji su prisutni pod modernim nazivom „trendovi“ manifestuju se naprimjer kao *uski struk, zaobljene stražnjice i tanke noge: ideale ljepote na društvenim mrežama poput Instagrama i TikToka, koji su stalno i svugdje prisutni, mnogi mladi teško da mogu izbjeći. Uz to, postoje i posebno opasni trendovi. Primjer je tzv. "Tigh Gap", s kojim su se mlade žene još prije desetak godina predstavljale na internetu. Radi se o jasno vidljivom razmaku između bedara - navodno dostižnom kroz asketsku prehranu i vježbanje. Danas se "Tigh Gap" često naziva "legging legs", jer je razmak posebno vidljiv u uskim legging- hlačama. Da ovaj razmak nije dostižan ali niti poželjan za većinu žena sa zdravom tjelesnom težinom još uvijek nije dovoljno poznato. Na Googleu se doduše mogu naći pitanja poput "Je li Tigh Gap zdrav?" ili "Kako mogu dobiti razmak*

između nogu?". Ali s "waist challenge", struk mora biti toliko tanak da, kako se navodi, „druga osoba može staviti jednu ruku oko njega a drugom piti vodu iz boce". (dw.com, 2024)

Nije nužno da svi trendovi nose uvijek negativne konotacije sa sobom, neki trendovi su i suptilniji kao što je trend „Šta ja jedem u toku dana“ prisutan na TikToku i Instagramu, gdje mlade osobe snimaju svoje obroke u toku dana ne jedeći nešto „nedozvoljeno“ u tom prikazu rijetko naprave propust kada je u pitanju ishrana, umjesto toga prikazana su jela visokoproteinskog sadržaja ili sa što manje šećera. Postoje i trendovi kao što su „Body positivity“ koji nastoji podići svijest da vrijednost osobe ne treba da leži u tome kakvo je tijelo da li je ono mršavo, deblje ili ima neki nedostatak. Takvi trendovi se ne prikazuju sami jer su rijetko usađeni u algoritam pa zato je ovakav trend lako pronaći samo ako ga zaista umišljajno pretražimo. Da bi se razvoj integriteta mladih što manje temeljio na ovakvim fenomenima kao što su lajkovi i trendovi potrebno je preduzeti sve mjere u cilju suzbijanja ovog problema, a na štetu ih je jako malo i dosta su slabe. Studija Sveučilišta York u Torontu otkrila je kako apstinencija mladih od socijalnih mreža nakon sedam dana pokazuje pozitivne rezultate. *U istraživanju objavljenom u stručnoj bazi podataka ScienceDirect, 66 studentica podijeljene su u dvije grupe. Jedna grupa je konzumirala društvene medije na uobičajeni način, dok je druga grupa sedam dana morala izbjegavati sve društvene medije. Sudionice su bile pitane kako su zadovoljne svojim tijelom i žele li izgledati poput modela. Nakon sedam dana ponovo su ih to pitali. Osjećaj prema tijelu kod djevojaka koje su napravile pauzu se poboljšao. Posebno su se jasno pokazali pozitivni učinci kod žena, koje su se posebno identificirale s idealom mršavosti. Učinci su veliki, što je rijetko zabilježeno u psihološkim testovima, kažu autori studije. Međutim, moguće je da nije samo pauza dovela do boljih rezultata, nego i promijenjen odnos prema slobodnom vremenu i aktivnostima u slobodno vrijeme. Umjesto provođenja vremena na mobitelu, sudionice su više vremena provodile na otvorenom, s prijateljima ili se bavile sportom. Sve te aktivnosti doprinose poboljšanju mentalnog zdravlja.*(dw.com, 2024)

Osnova leži u tome da mladima današnjeg vremena zaista nije lako odrastati shodno novonastalim nametnutnim obrascima modernog društva. Fromm u svojoj knjizi „Čovjek za sebe“ navodi kako je umijeće voditi život, te da je to ujedno najteže i najsloženije umijeće koje čovjek izvodi. Zato ću se osvrnuti na to kakav je čovjek uopšte po prirodi i da li je čovjek u potpunosti prilagodljiv nametnutim obrascima. *Ako bi čovjek bio beskrajno savitljiv, tada bi norme i institucije,*

nepovoljne za ljudsku dobrobit, imale šansu da zauvijek čovjeka utisnu u svoje obrasce, bez mogućnosti da se unutarne snage u ljudskoj prirodi mobiliziraju i da teže promjeni tih obrazaca. Čovjek bi bio samo lutka društvenih uređenja, a ne – kao što je u historiji dokazano da jest – sila čije se prirodne osobine neumorno protive moćnom pritisku nepovoljnih socijalnih i kulturnih oblika. (Fromm, 1984) Poznato je da je čovjek biće koje nastoji biti prihvaćeno i da uvijek teži ka osjećaju prihvaćenosti, pa u vezi s tim postavlja se pitanje da li ovo Frommovo viđenje čovjeka se može primjeniti i na vrijeme 21. stoljeća, vrijeme u kojem je najvažniji onaj motiv koji prikazuje nestvarnu sliku čovjeka kao individue i njegovog života u svijetu tehnologije ? Možda se novi kulturni obrasci ne mogu u potpunosti primijeniti na osobe starije dobi koji već imaju razvijenu svijest i integritet međutim kada je riječ o adolescentima i njihovom razvoju onda je poznato da su oni podložno tlo za „utiskivanje“ svih novonastalih oblika ponašanja. Shodno činjenici da su mladi u kolotečini digitalnog ropstva i dio stvoritelja nove kulture treba znati da to ostavlja dubok trag na njihov psihički razvitak. *Čovjek se može prilagoditi ropstvu, ali on reagira na njega snižavanjem svojih intelektualnih i moralnih kvaliteta...Čovjek se može prilagoditi gotovo svakom obrascu kulture, ali ukoliko se oni protive njegovoj prirodi, on utoliko razvija mentalne i emocionalne poremećaje.* (Fromm, 1984) Ljudska priroda odnosno priroda mladih nije nepromjenljiva pa se zato kultura ne može ni posmatrati kao da je rezultat nepromjenljivih ljudskih instinkata. Naprimjer mlade djevojke koje nemaju razvijenu svijest i samopouzdanje putem hiperseksualiziranog ponašanja smatraju da tako stječu pozitivan status u društvu, niti su sposobne da razgraniče kako postoji stvarni svijet tj. onaj svijet izvan „lajka“. Stavlajući slike na društvene mreže uviđamo da to rade svojom voljom no da li je to zaista svojevrijedno, da li je ta „njihova volja“ zaista njihova volja ili ipak volja nove kulture.

2.5. Ovisnost o internetu kao ovisnost modernog doba

U uvodnom dijelu spomenula sam McLuhana koji je rekao kako će razvoj masovnih medija odvesti nas u zatvor bez zidova, a mi to danas živimo, odvedeni smo u ovisnost i konstatno gledanje u ekrane pametnih uređaja, selfie, Instagram profile... Opčinjeni smo tehnologijom koja stvara osjećaj da je u našoj službi. U knjizi *Uvod u studije medija* navedeno je da su ljudi iznajmili sva svoja čula i živce u komercijalne svrhe i da to najbolje može da potvrdi stajalište Tonya Schwarca koji u knjizi „*Second God*“ navodi da *nas Bog nikada ne ostavlja samima, ali da novi*

drugi bog, mas mediji također nas nikad ne ostavljaju samima. Stalno su s nama, ili smo mi stalno s njima. (Fejzić Čengić & Sofradžija, 2022) Internet je neprevaziđeno oduzeo slobodno vrijeme ljudi čak i prostor jer ovaj medij nudi svoj red koji redovno pratimo.

Moderni čovjek slobodno rečeno je opsjednut novim tehnologijama. *Toliko smo pak opsjednuti tehnologijama oko sebe, da smo poput ribe, jedino čega nismo svjesni nimalo, kao što riba nije svjesna vode, mi nismo svjesni sveobuhvatne tehnologije koja postaje subjekt, a mi smo već postali njen objekt. Za rezultate imamo situaciju prema kojoj nam naši produkti – mediji – oblikuju nas same, i to oblikuju naše podsvjesno, naše nesvjesno, daleko više nego naše svjesno i supersvjesno. Najopasnijim putem već putujemo, naime, ogromna količina nesvjesnog je na internetu, na socijalnim ili asocijalnim mrežama, u protoku cyber prostora svuda oko nas.* (Fejzić Čengić & Sofradžija, 2022)

S obzirom da je internet dio ljudske svakodnevnice i da se svakodnevno koristimo internetskim beneficijama, potrebno je razviti samosvijest da tolika upotreba može otići u krivom smjeru odnosno smjeru koji vodi ka ovisnosti upotrebe internetskog sadržaja. Također, ovisnost ovisi o tome i o kojoj dobnoj skupini je riječ jer zasigurno da starija populacija neće koristiti internet više od one mlađe, to bi značilo da nisu svi isto podložni ovisnosti. Isto tako treba obratiti pažnju i na rod kada je ovisnost u pitanju, osim što su najranjivije skupine adolescenti i mladi, prema istraživanjima prikazano je da su muškarci skloniji ka upotrebi interneta, međutim ta veza još uvijek nije u potpunosti istražena pa ne možemo tvrditi da je to u potpunosti tačan podatak. Ovisnost o internetu predstavlja stanje u kojem osoba nema mogućnost samokontrole pri upotrebi internetskog sadržaja što negativno afektuje život pojedinca u smislu svakodnevnog života, zdravlja, međuljudskih odnosa... Takvo stanje okarakterisano je kao kompulzivna upotreba interneta. Da bi upotrebu interneta mogli objasniti kao ovisnost reći ćemo da se manifestuje kroz opsesivnu upotrebu gdje osoba gubi dodir sa realnošću i gubi kontrolu. Objasnit ću neke od najbitnijih i često primjetnih simptoma : (1) *važnost (preokupacija): kada aktivnost na društvenim mrežama postane dominantna tako da se primećuju promene u kognitivnom (preokupiranost u razmišljanju i kognitivne distorzije, čak i kada nisu aktivni na DM); emocionalnom (žudnja), te bihevioralnom funkcionisanju (pogoršanje socijalnih odnosa); (2) promene raspoloženja: jedna od konsekvenci aktivnosti na DM koja podrazumeva da DM postaje mehanizam prevladavanja stresa (subjektivni osećaj povišenog uzbuđenja ili, nasuprot tome, smirujući osećaj); (3)*

tolerancija – proces kojim se sve više povećava količina aktivnosti na DM kako bi se postigao isti nivo zadovoljstva; (4) simptomi povlačenja: neprijatna stanja ili osećanja, te fizički indikatori (drhtavica, neraspoloženje, razdražljivost) koji se javljaju kada pojedinac nije u mogućnosti da se uključi na DM; (5) pojava sukoba: sukobi se odnose na one između pojedinca i njegove socijalne okoline (interpersonalni sukobi); na sukobe sa drugim aktivnostima (socijalni život, hobiji, prethodna interesovanja); te na intrapsihičke sukobe koji uglavnom uključuju zabrinutost zbog osećaja gubitka kontrole nad vremenom provedenim na DM; (6) povratak (recidiv) – tendencija povratka na prekomernu upotrebu DM nakon nekog perioda kontrole ove aktivnosti. (Dinić et al, 2021)

Ovisnost o internetu je slojevitog karaktera gdje doista ova tema još uvijek je i nedovoljno razrađena i nova, teško ju je objasniti a svjesnost da problem postoji je već prisutna no za slabo okarakterisan problem teško je naći pomoć. U istraživačkom radu u kojem se govori o ovisnosti mladih tačnije adolescenata o internetu navedeno je da Davis razlikuje dvije vrste ovisnosti o internetu a to je *generaliziranu i specifičnu patološku upotrebu interneta. Kod generalizirane ovisnosti internet je neophodan za ovisnost, a uključuje višedimenzionalnu prekomjernu upotrebu od dugotrajnog i besciljnog pregledavanja internetskih stranica, nerijetko bez cilja, do beskonačno duge i frekventne komunikacije (chatom ili e-poštom). Naime, ovaj tip ovisnosti o internetu često je povezan s društvenim aspektom interneta, proizlazi iz potrebe za društvenim kontaktom, a ostvarenje istog rezultira povećanom željom za ostankom u virtualnom društvenom životu, što se negativno reflektira na profesionalnim i osobnim aspektima života. Specifična patološka uporaba interneta usmjerena je na specifičnu funkciju interneta, te je u ovom tipu ovisnosti o internetu, internet samo medij za primarnu ovisničku aktivnost, poput primjerice kockanja, (zlouporabu) online seksualnih materijala/usluga, trgovanja dionicama, online shopping, igranja online igara i slično. (Mavar, 2022)*

Ovisnost o internetu može biti opasna, naročito kada je u pitanju psiha korisnika. Prekomjerna upotreba interneta zaista ostavlja psihološke posljedice, a manifestuje se kroz pojavu anksioznosti i ostalih poremećaja, čak može doći i do razvitka depresije koja se smatra težim oblikom internetskog djelovanja na psihi. *Neki autori sugeriraju da je ovisnost o internetu povezana s promjenama strukture mozga, specifično – abnormalnim promjenama bijele tvari koje mogu biti uzrokom nekih problema u ponašanju. Također, isti autori sugeriraju kako integritet bijele tvari*

može biti svojevrsni biomarker u istraživačkim naporima da se shvati funkcioniranje neuralnih mehanizama u podlozi ovisnosti o internetu, ili kao svojevrsni kriterij za provjeru efikasnosti preventivnih intervencija. Brojni autori pretjerano korištenje interneta opisuju ne samo kao problematično, nego i kao kompulzivno ili ovisno ponašanje te ističu da je, kao takvo, javnozdravstveni problem i da ga treba razumijevati kao opsesivno-kompulzivni poremećaj. Kao i sve ovisnosti, osim što utječe na zdravlje, ovisnost o internetu također utječe na ponašanje i društvene odnose, a pogoršava se kada je u komorbiditetu s drugim mentalnim poremećajima.“ (Mavar, 2022). Svijet interneta ima za zadatak olakšati život tako što nam pruža nove informacije, nova znanja i ostalo. Međutim, virtualni svijet nikako ne bi smio biti zamjena za ovaj realni, za naše stvarne konekcije i kontakte životne navike i potrebe, zato ako primjetimo gubitak kontrole nad upotrebom internetskog sadržaja i vremena koje poklanjamo virtualnom svijetu, te veću važnost damo tom nestvarnom nego stvarnom životu potrebno je tražiti rješenje u obliku stručne pomoći.

3. VIRTUALNOST I DOŽIVLJAJ U VIRTUALNOM SVIJETU

3.1. Virtualni svijet kao novi fenomen

Kroz čitavu historiju ljudi su pokušavali i tražili načine vizuelnog prikaza svoje mašte, pokušavajući da prevaziđu u potpunosti stvarni svijet. Uz tehnologiju VR² to je danas moguće, ona pruža sasvim neke nove prizore i iskustva što je zapravo ostvarenje ljudskog sna. Tu se stvaraju nove i konkretnije vizije do sada nikad primjećene. Pojam virtualnog svijeta je zasigurno jedan od najnovijih termina. Kada kažemo „virtualni svijet“ ili „virtualna stvarnost“ možemo uočiti da se tu radi o varljivoj, djelimičnoj stvarnosti. Riječ je zapravo o okolini koja egzistira uz pomoć tehnologije kao što su računari ili smart telefoni kreirajući mjesto boravka u nekom novom i drugačijem podneblju. Jaron Lanier računarski znanstvenik tzv. „kum virtualne stvarnosti“ izmislio je izraz „Virtualna stvarnost“ čije ideje su dosta oblikovale ljudsku povezanost i interakciju sa virtualnošću. Primjena virtualnog svijeta u ljudsku svakodnevicu ruši granice, nameće nove obrasce življenja te briše stvarne obrise svijeta, međutim kako je to navedeno u *Identitet i postmoderna kultura virtualnih svjetova* diplomskom radu Lanier, doduše, negira ovakvu vrstu primjene kao prvotnu namjeru, te govori da tehnologija virtualne stvarnosti nikada nije bila namijenjena potpunom brisanju granica virtualnosti i stvarnosti, nego da je osnovni cilj bio omogućiti čovjeku posjet drugačijoj stvarnosti, ili mu, pak, omogućiti da korištenjem tehnologija virtualne stvarnosti, primjerice u medicini, poboljša svoj život u fizičkoj stvarnosti.“ (Pia, 2019) Kao što svaki začetak nečeg novog nosi posljedice sa sobom tako i nastanak virtualnog svijeta nosi svoje jer bitan faktor u cjelokupnom egzistiranju ovog fenomena je na koji način, kako i koliko korisnici posvećuju pažnju i vrijeme upotrebi istih. Na samom početku je istaknut termin VR tehnologija zato je važno spomenuti izum stvoren 1838. godine od strane Charlesa Wheatstonea pod imenom „Stereoskop“. Ovaj izum je ključan začetak VR tehnologije jer mu je namjena bila baš to uranjanje i virtualni svijet. Stereoskop ima u kombinaciji dvije fotografije istog predmeta, gdje naravno korisnik ima mogućnost svakim okom vidjeti po

² VR tehnologija je ona tehnologija koja omogućava stvaranje virtualnog, nestvarnog svijeta koji se zapravo čini stvarnim.

jednu sliku kreirajući osjećaj stvaranja trodimenzionalne slike tj. 3D slike, zato se može reći da je ovaj izum bio jedan od prekretnica u stvaranju virtualnih iskustava, stvaranja osjećaja personalizovanog iskustva.



Slika br.7 Izgled stereoskopa

3.2. Zamagljivanje razlika između virtualnog i stvarnog – iluzije

Zamagljivanje razlika između virtualnog svijeta i stvarnog manifestuje se u obliku iluzija. Ovakav problem se može posmatrati kroz nekoliko aspekata što uključuje psihologiju, tehnologiju, ljudsku percepciju pa čak i sfere filozofije. Psihološki efekti dubokog ulaska u virtualnu okolinu mogu temeljito izmjeniti ono kako čovjek doživljava stvarnost noseći sa sobom dugotrajne efekte na percepciju stvarnosti naročito korisnik VR tehnologije. Psihološke iluzije kao npr. halucinacije, distorzija vremena može se intenzivirati baš kroz upotrebu VRa. Taj napredak u tehnologiji posebno u oblasti virtualnosti što podrazumijeva proširenu stvarnost značajno doprinosi zamagljenju granica stvarno – virtualno. Efekti visoke kvalitete, audio tehnologija omogućavaju korisniku iskušenje svijeta koji može biti sličan stvarnom. Ljudi doživljavaju stvarnost kroz svoja čula ali kada su čula stimulirana na drugačiji način, na način koji zapravo simulira stvarno iskustvo tad dolazi do teškog razdvajanja stvarnog i virtualnog. Npr. Virtual reality tj, VR može stvoriti novo iskustvo koje izgleda realno pa je reakcija mozga shodno tome kao da je taj prikaz stvaran i upravo to dovodi do iluzije. Pitanja poput Kako razlikujemo stvarno od nestvarnog ? ili Šta je stvarnost ? napretkom tehnologije postaju sve teža za odgovoriti u tom kontekstu filozofija ima

smisla jer zamagljivanje tih granica izaziva različita etička pitanja i reakcije. Tema je složena i zahtjeva interdisciplinarni pristup da bi što bolje razumjeli svaki aspekt i što bolje zaštitili ljude a naročito mlade ljude od potencijalnih štetnih efekata.

3.2.1. Simulacija – percepcija stvarnosti

Preoblikovanje stvarne slike one činjenične zahtjeva prisutnost onog apstraktnog znači nečeg nekonkretnog, izmjenu originala čemu sljeduje animacija onog apstraktnog. Bitan faktor u svemu ovome su slike za koje Lippmann kaže da su *oduvijek najsigurniji način da se drugima prenese neka ideja, a sljedeće po redu su riječi što bude slike u sjećanju. No, prenesena ideja neće biti u potpunosti naša sve dok se ne identificiramo s nekim aspektima slike.* (Fejzić Čengić & Sofradžija, 2022) Slika pruža „stvarni“ osjećaj brzo i uvjerljivo jer je teško pomisliti kako npr. postoji neka druga takoreći istina od one koja je vidljiva u datom trenutku. U vezi s tim spomenut ću Jeana Baudrillarda koji smatra da *tražeći širi smisao u određivanju razlike između stvarne stvarnosti i vizualne stvarnosti (koja postaje virtualna), u kojoj Slika svijeta prevladava kao tzv. simulakrum, uranja u svijet ljuskih bića koji bi trebao biti autentičan po svojoj prirodi, ali je u svojem funkcioniranju, posredovanju i međusobnoj komunikaciji, (p)ostajao sve više slika, bolje rečeno preslika nastojanja da se simulira stvarnost, od naših predodžbi do aktivnosti kao i simbolike koju sami sebi stvaramo.* (Fejzić Čengić & Sofradžija, 2022) Ta simulacija stvarnosti novi je koncept koji se odnosi na stvaranje vještačke okoline i iskustava oponašajući - simulirajući stvarnost. *Mogli bismo reći da dio **simulacije**³ onog što mislimo da jest, postaje medijskim posredovanjem **stimulacija** stvarnosti u ovom ili onom smjeru, medijima i njihovim upravljačima željenom smjeru... sve s(t)imulirane stvarnosti i/ili s(t)imulirane Slike svijeta moraju se ponavljati kako bi se predočile kao istinite, kako bi zatim u nekom ludom obratu postale sve „istinitije“.* (Fejzić

³ Simulacija je „najnoviji razvoj savremenim komunikacijama, kibernetici i sistemskim teorijama koje su utemeljile sisteme znakova koji ne služe samo piomanju stvarnosti nego njenoj proizvodnji na osnovi modela ili kodova masovnih medija, političkih procesa, genetike ili digitalne tehnologije.“ Fejzić Čengić F., Sofradžija H., (2022). *Uvod u studije medija*, Sarajevo: Fakultet političkih nauka, Univerziteta u Sarajevu, str. 207

Čengić & Sofradžija, 2022) Ako govorimo o stvarnosti ali u današnje vrijeme, ona se „više čak i ne određuje kao odsutna, nego je stvaraju modeli i kodovi na samoreferentni način, kao hiperrealnost...Razvojem informacijskih sistema društvo je zgušeno prekomjernim simbolima, znakovima, informacijama; u doba simulakruma ulazi se u hiperrealnosti – simulacije stvarnosti imaju svoju realnost, koje se mogu razumijevati i prihvatati kao realnije od stvarnosti na koju se odnose. (Fejzić Čengić & Sofradžija, 2022)

3.3. Virtualni svijet kao prostor za eksperimentisanje integritetom i identitetom

Virtualna kultura, digitalna okruženja imaju značajan utjecaj na mlade. Razvoj društvenih mreža, video igrica, virtualne realnosti značajno mijenja ponašanje mladih, njihovu komunikaciju, način na koji uče, način na koji se zabavljaju i oblikuju svoj identitet. Jasno je da mlade osobe nisu korisnici društvenih virtualnih mreža nego su odgajani ovakvim fenomenima to znamo prosto iz činjenice da od malih nogu uče se da budu tehnološki opismenjeni, međutim pretjerana izloženost online svijetu odvodi mlade u otuđenost stvarajući mjesto u kom mladi keiraju svoja ponašanja i sliku samih sebe, a nadalje vodi ih u ovisnost kreiranja svog integriteta u digitalnim okolinama. Na internetu i mrežama prisutne su mnoge opasnosti zato treba raditi na prevenciji zaštite mladih korisnika i pojačati komunikaciju između roditelja i mladih. Pošto sve više svog vremena poklanjaju internetu to dovodi do poremećaja pri odrastanju. Nažalost otuđenost je glavna odrednica integriteta mladih u 21. stoljeću a evo kako Fromm percipira čovjeka koji se ne predaje otuđenju i idalje se drži svojih usmjerenja neosvrćući se na društvene obrasce...*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 odgovaraćujem načinu života...* (Fromm,

2014) On smatra da u ovakvom društvu kao što je ovo danas nemoguće je ne biti usamljen, pa baš u tom kontekstu ljudska otuđenost tj. otuđenost mladih vodi ka krivom stvaranju integriteta i identiteta koji čini individuu jedinstvenom, jer ovakva kultura ne dozvoljava autentičnost ni mogućnost ispoljavanja svojeg ja, onog ličnog ja. Identitet čovjek dobije po samom rođenju ali on se odnosi na spolne, klasne i dobne odrednice. Društveni identitet je onaj koji je u centru pažnje i baš taj se razvija kroz odrastanje jer je to identitet koji bira čovjek po svojoj prirodi i osjećaju, no i po onome što nameće vrijeme i društvo u kojem se razvijamo, danas je to moderno tehnološko društvo u kojem su mladi zatvoreni nemajući osjećaj da ipak imaju svoj izbor. *Ljudi su počeli uviđati da dijete nije prazan list papira već vrlo razvijeno, radoznalo, maštovito, osjećajno biće kojem je potreban podsticaj. Zato ćemo spomenuti Montessorijevu metodu shvatanja djeteta zapisanu u Frommovoju knjizi Kriza psihoanalize. On je donio gledište koje je mogao i klinički dokazati – da loši utjecaji u djetinjstvu imaju najgore posljedice za kasniji razvoj. Mogao je objasniti potankosti djetetovih kompliciranih i emotivnih procesa. Posebno je naglasio općenito poricanu činjenicu da je dijete strastveno biće s osjećajnim porivima i fantazijama koje njegovu životu daju dramatsku kvalitetu.* (Fromm, 1984)

Mladi obično imaju jedan integritet u virtualnom a drugi u stvarnom svijetu. Ta ponašanja koja se odnose na svakodnevni život unutar porodice ili kruga prijatelja obično je oblikovan subjektivnim izražavanjem konformizma i lagode, a čovjek tj. mladi u ovom drugom virtualnom okruženju često budu hrabri, uporni, energični, čak i bezobzirni pa se u vezi s tim pitamo koji integritet je pravi? Na ovo pitanje je gotovo nemoguće odgovoriti jer takva disonancija, neslaganje je složen problem ličnosti koji se može objasniti jedino kroz psihologiju. Smatram da takav čovjek nije uopšte svoj ni individualan, već je uronjen u kolektivne obrasce, obrasce koji nameće virtualna okolina koja naravno ima i svoja očekivanja. Da je čovjek individualan on bi pored svega nametnutog opet imao svoja mišljenja, stavove i ponašanja, jedan te isti karakter. On se ne bi stopio u masi istih ponašanja niti bi sputavao razvoj ličnosti onako kako on smatra da treba biti razvijen. Nažalost osim što varamo okolinu, varamo i sebe kada je riječ o pravom integritetu. *Kad su u pitanju prozironosti i virtualnosti društvenih mreža, posebno mjesto pripada Instagramu, tamo gdje postajemo upravo ono što nismo. A kad god smo ono što nismo – sudbina nam je da počinjemo gubiti dušu. I tad nesvjesno bježimo u u tzv. Toksični stid, naspram kojeg postoji i prisorni ili zdravi stid. Kad smo počesto u stanju toksičnog stida, tad češće zapadamo u stanja kakva su šutnja, nervoza, depresija*

pa čak šizofrenija. Iz takvog toksičnog stida proizilazi i narasta u nama ili pred nama „lažno ja“. Da bi nekako opstali u realnom svijetu sa toksičnim stidom i lažnim ja, nabacujemo često razne maske na sebe. S tim maskama gubimo stvarni identitet, posebno stabilni identitet u svim njegovim prirodnim slojevitostima. (Fejzić Čengić & Sofradžija, 2022)

Već smo zaključili da je identitet u stalnom izazovu radi svakodnevne umreženosti, da u ovom svijetu najviše se razvija nametnuti identitet, onaj koji nije pravi čovjekov i nažalost kao takav ima prednost u odnosu na ovaj legitimni, stvarni identitet. Stvarni ljudski identiteti su sve više pronađeni u krizi. U knjizi *Moć identiteta*, Castells veliku pažnju posvećuje ljudskim identitetima koji se grade onda kada nismo umreženi, suštinski veže se za svijet izvan mreže, analizira posljedice mrežnog uključivanja i isključivanja. *Tu se, po njemu, nalazi ljudsko Ja u neprestanoj potrazi za identitetom, pripadnošću i nekim grupnim životom. (Fejzić Čengić & Sofradžija, 2022)* Prema tome za njega je važan društveni identitet kao posledica prvo umreženosti a zatim ne umreženosti.

3.4. Zamke virtualnog svijeta u obliku zloupotrebe internetskog sadržaja

Vrtoglavi razvoj tehnologije donosi i vrtoglave promjene sa sobom u ljudske živote, naročito živote mlađe populacije gdje provode svoje slobodno vrijeme najviše na mrežama. Uz sve prednosti koje internet sa sobom nosi neminovno je izdvojiti mračne strane previše zastupljene, a premalo istražene. Nažalost mladi nemaju dovoljnu roditeljsku kontrolu u tome kakav sadržaj prate i na koji način uopšte vrijeme svoje upražnjavaju. Pošto na internetu imamo veliki osjećaj slobode, totalno se gubi kompas čuvanja privatnosti. Narušavamo svoju privatnost plasiranjem fotografija u javnost, djeleći lična gledišta i mišljenja pisanjem statusa... gubimo osjećaj da u realnom životu ne bismo to nikada prikazali. Pogodnosti koje nudi ovaj svijet ima moć da u potpunosti zahvati ljudski um tako da zanemarujemo svakodnevne prijetnje i opasnosti. Sadržaj postavljen na webu vrlo lako može biti upotrebljen protiv nas a takvo nešto se manifestuje kroz cyberbullying, kreiranje lažnih web stranica, e-mailova koji imaju u cilju prevariti drugu stranu u svrhu otkrivanja ličnih podataka, virusi koji štete ili „kradu“ podatke čak sa računara pojedinca, dezinformacije, video igrice kršenje privatnosti i ostalo. Uglavnom je cilj nanijeti identitetsku štetu i ovakve akcije su planirane imajući u cilju da osramoti osobu koja je na meti da je uvrijedi i nanese emocionalnu bol.

3.5 Cyber nasilje – cyberbullying u virtualnom svijetu

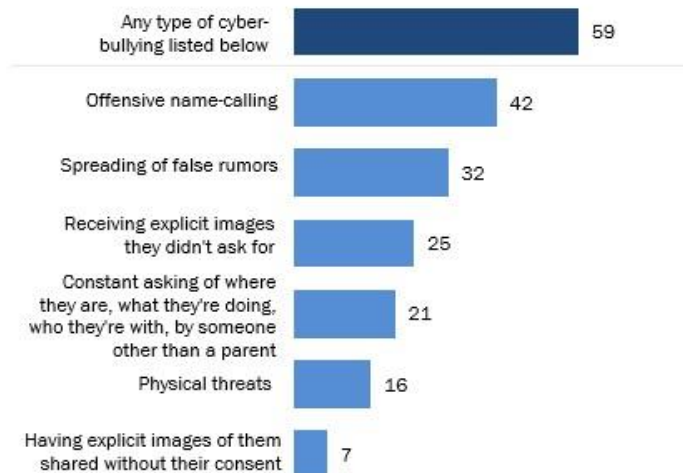
Pošto se istraživanje tiče mladih bitno je istaknuti cyberbullying kao najzastupljeniji oblik zlostavljanja u digitalnom odrastanju. Cyberbullying⁴, virtualno zlostavljanje ukratko predstavlja nasilje na internetu (vršnjačko nasilje). To podrazumijeva okolnosti u kojem je neka mlada osoba napadnuta ili ugrožena od strane druge osobe upotrebom interneta ili smart telefona. To međuvršnjačko nasilje sadrži širok spektar nasilja i jedan specifičan način nanošenja štete kao što je uznemiravanje, poticanje mržnje, vrijeđanje upućivanjem negativnih komentara npr. na fizički izgled, postavljanjem nasilnih sadržaja itd. Motivi za ove obrasce ponašanja su uglavnom ljubomora, nesigurnost, manjak samopouzdanja, osveta pa čak i zabava. Cyber maltretiranje i ono maltretiranje licem u lice često su u tandemu samo što za nasilje kao što je ovo iz novog doba, ostaju digitalni tragovi u obliku fotografija ili videozapisa koji dalje mogu služiti za prevenciju, a cyber nasilnik se ne mora suočavati sa efektom koji je proizveo svojim nasiljem gdje se brišu granice empatičnosti. To može ostaviti duboke tragove i teške posljedice kad je u pitanju razvoj mladih generacija u smislu mentalnog, emocionalnog i fizičkog zdravlja, jer osjećaj kada bivamo napadnuti online putem drugačiji je jer se osjećamo opkoljeno ili kao da smo napadnuti sa svih strana, taj osjećaj nije stran čak ni u sopstvenom domu. U tom slučaju to može izgledati kao bezizlazna situacija koja ostavlja tragove. Ako se mlada osoba osjeća napadnuto jer to u suštini i jeste, može se zatvoriti u sebe i ne pokušati se zaštititi ili pričati o problemu sa roditeljima ili stručnom osobom. Čak u ekstremnim slučajevima dolazi do oduzimanja života, izvršenje samoubistva. Tipičan primjer gdje je digitalno nasilje tačnije ismijavanje oduzelo jedan mladi život je dvadesetdvogodišnji Mladen Dulić koji je na benzinskoj pumpi tražio posao. Jedan od uposlenika imao je za cilj ismijati mladića postavljajući mu pitanja i snimajući njegove odgovore u obliku videozapisa pod nazivom „Molba za rad na benzinskoj pumpi“ koji je nakon toga objavljen na TikTok i YouTube društvenoj mreži, šireći se rapidnom brzinom. Komentari i ismijavanja na društvenim platformama uspjele su presuditi jednom mladom životu.

Oduvijek je vršnjačko nasilje ostavljalo trag na razvoj osobe pa kako tada, tako i danas integriteti bivaju oblikovani usljed djelovanja zlostavljačkih efekata. Već sam spomenula psihičke, fizičke i emocionalne učinke što podrazumijeva da žrtva često osjeti anksioznost, depresiju, nizak nivo

⁴ *Cyberbullying nasilje u virtuelnom svijetu, nasilje novog doba*

samopoštovanja pa čak i bezvrijednost. Ove emocionalne reakcije neminovno narušavaju integritet. Žrtva se također izoluje i ne socijalizuje što podrazumijeva povlačenje iz društvenih interakcija. Što se tiče fizički naštećenog zdravlja osoba od prekomjernog stresa može imati glavobolje, nesanicu i dugi niz zdravstvenih problema. Stres koji je dugoročno prisutan može ozbiljno narušiti integritet pa čak i ponašanje koje se može razviti u destruktivnom i agresivnom smjeru što čak dovodi do samopovrijeđivanja, suicidalnih misli. Svi ovi elementi ekstremno su narušitelj integriteta gdje je narušen svaki aspekt osobe a ne samo integritet. U istraživačkom radu pod nazivom *Neke karakteristike sajber vršnjačkog nasilja i sajber viktimizacije u populaciji osoba sa ometenošću* navedeno je da *jedan od faktora rizika za sajber viktimizaciju je i "biti drugačiji" u odnosu na većinu, najčešće fizički drugačiji, ali i biti neko za koga se smatra da "nije tako dobar u različitim stvarima kao i svi ostali". Drugim rečima, osobe sa ometenošću često doživljavaju viktimizaciju na osnovu svoje "različitosti", bilo da li je u pitanju vizuelno uočljiva invalidnost, pomagalo poput kohlearnog implanta ili hronična bolest sa uočljivim znakovima, ali i na osnovu biheviornalnih karakteristika ili životnog stila koji ih izdvaja u datom okruženju.* (Milićević, 2021)

Pew Research Centar svoje najnovije istraživanje sproveo je u SAD-u 2022. godine pod nazivom „Teens and cyberbullying 2022.“ gdje su istraživanja pokazala da *većina tinejdžera je iskusila neki oblik sajber maltretiranja 59% tinejdžera u SAD-u je maltretirano ili uznemiravano na internetu, a sličan udio kaže da je to veliki problem za ljude njihovih godina.*“ Gdje je najčešći oblik maltretiranja prozivanje. *“Oko 42% tinejdžera kaže da su nazvani uvredljivim imenima na mreži ili putem mobilnog telefona. Osim toga, oko trećine (32%) tinejdžera kaže da je neko širio lažne glasine o njima na internetu, dok manji udio ima da neko osim roditelja stalno pita gdje su, s kim su ili šta rade (21%) ili su bili meta fizičkih prijetnji na mreži (16%).* (Center, 2018)



Slika br.8 Prikaz cyberbullying istraživanja iz 2022. godine

Izvor slike: Pew research center, link: <https://www.pewresearch.org/internet/2018/09/27/a-majority-of-teens-have-experienced-some-form-of-cyberbullying/>, pristupljeno 20.7.2024.

Obično mlade djevojke su veća meta za online agresiju što uključuje seksualno uznemiravanje na mrežama. To se dešava uz pomoć aplikacija (npr. Tinder) koje omogućuju upoznavanje online putem čime djevojke pokušavaju naći romantičnog partnera. Takva ponašanja povećavaju šansu za privlačenje online cyber stalkera⁵ i zato uopćeno govoreći ženski spol je više pogođen od muškog. *Pošto pogađa uglavnom žene starosti od 18 do 24 godine, potrebno je da ga sagledavamo pre svega iz rodne perspektive. Podaci govore da su žene čak 27 puta više izložene zlostavljanju u digitalnoj sferi nego muškarci. Ovu ogromnu nesrazmeru u izloženosti digitalnom nasilju muškaraca i žena (naročito onih između 18 i 29 godina) potvrdio je i „Pew centar”, čije je istraživanje pokazalo da su žene najviše izložene teškim oblicima nasilja. Ovo nasilje jednako pogađa i devojčice: jedna od četiri devojčice prijavila je da je bila uhođena ili seksualno uznemiravana bar jednom, dok su devojke primarne mete pornografskih sadržaja.* (Nedeljković & Glišić, 2022)

⁵ Stalker – osoba koja uhodi i prati život pojedinca

Mnoga istraživanja su pokazala da su ponašanja mladih ljudi često upravljena time što su žrtve nasilja tzv. cyber-žrtve. Cyber maltretiranje dosta oblikuje emocionalna ponašanja i to nažalost u negativnom smjeru. Istraživanja spekuliraju čak i da individua koja je žrtva ovog nasilja prouzrokuje odbrambeni mehanizam u smislu da i ona postaje biti agresivna i u online i offline svijetu što bi značilo da se reakcija na maltretiranje ispoljava maltretiranjem. Takve osobe mogu imati problem sa samokontrolom i kontrolom agresivnosti jer cyber žrtva se suočava sa anksioznošću i lošim mentalnim zdravljem. Sigurno da nasilje kao što je online nasilje doprinosi formi offline nasilja u stvarnom životu. Kakve učinke na mentalno zdravlje ostavljaju svi faktori virtualnog svijeta razrađeno će biti u posebnom podnaslovu.

3.2.2. Ostali oblici digitalnog nasilja nad ženskim spolom

Shodno činjenici da je utvrđeno da su žene više izložene agresivnosti i nasilju a da se o tome malo spekuliraju i diže svijest, obrazložiti ću još neke vrste nasilja da bismo u potpunosti razumjeli sigurnost odnosno nesigurnost ženskog spola koji nosi sa sobom ozbiljne efekte na psihi čineći da integriteti značajno budu narušeni. U vezi s tim želim da naglasim da je tema nasilja poprilično zapuštena, naročito nasilja nad ženama koje s svakodnevne žrtve istog. Nasilja kao što su cyberproganjanje, cyberzlostavljanje, doksing tj. targetiranje, cyber seksualno uznemiravanje, i osvjetička pornografija, opisat ću kroz istraživanje „Atina“ koje je sprovedeno 2020. godine čiji su fokus samo žene.

Sajberproganjanje (engl. cyberstalking) predstavlja oblik nasilja koji obuhvata slanje poruka (SMS, mejl, instant poruke), pozivanje, slanje glasovnih poruka koje imaju uvredljiv ili preteći sadržaj, u cilju zastrašivanja i ucenjivanja. Sajberproganjanje može da uključuje različite oblike uznemiravajućeg ponašanja koja žena trpi: lažne optužbe, pretnje, krađu identiteta, oštećenje podataka ili opreme, i druge oblike ponovljenih uvredljivih ponašanja. Važno je naglasiti da sajberproganjanje ne mora da uključuje direktne pretnje, već se odnosi i na one aktivnosti koje izazivaju osećaj bespomoćnosti i kontinuiranog stresa.

Sajberzlostavljanje (engl. cyberbullying) jeste oblik digitalnog nasilja koji uključuje slanje, postavljanje ili deljenje negativnih, uvredljivih ili lažnih sadržaja upućenih ženama, kao i kontinuirano slanje poruka zlonamernog sadržaja u cilju ponižavanja i sramoćenja žena. Pod

ovim pojmom se često smatra i vršnjačko zlostavljanje na internetu, gde pojedinac ili grupa vršnjaka ima za cilj da omalovaži drugu osobu i nanese štetu njenom ugledu, ličnosti i dostojanstvu.

Doksing/targetiranje (engl. doxxing) predstavlja neovlašćeno prikupljanje i objavljivanje privatnih podataka na internetu kako bi se žrtve osramotile i ponizile. Za dobijanje privatnih podataka koriste se različite metode, poput pretrage javno dostupnih podataka, veb-sajtova, društvenih mreža, kao i hakovanje, sajтови za otkrivanje IP adresa itd.

Sajber seksualno uznemiravanje (engl. Cyber sexual harassment) podrazumeva slanje tekstualnih ili vizuelnih zapisa žrtvi sa ciljem da se ona ponizi ili zastraši. Ova vrsta digitalnog nasilja obuhvata neželjene seksualno deskriptivne poruke (putem mejla, SMS-a, kao i instant poruke) i/ili video-zapise, kao i pretnje seksualnim nasiljem, zatim govor mržnje, vređanje, kritikovanje žrtve na osnovu pola/roda i/ili seksualne orijentacije i pretnje seksualnim nasiljem.

Osvetnička pornografija / osvetničko objavljivanje eksplicitnog sadržaja (engl. image-based sexual abuse) predstavlja objavljivanje, ili pretnje objavljivanjem, privatnih fotografija i/ili snimaka eksplicitne prirode kako bi se žrtve osramotile i ponizile. Ovaj oblik uznemiravanja je često deo obrasca zlostavljanja koji dovodi do ozbiljne štete, a neretko i do značajnih psihičkih i fizičkih povreda. Ovde u isto vreme govorimo i o kršenju osnovnih prava na privatnost, dostojanstvo, na seksualnu i telesnu autonomiju, identitet i integritet žena. Prepoznajući poniženje, štetu i stvarnu povredu koje ova praksa izaziva, zemlje širom sveta uvele su u svoje krivične zakone sankcije koje se neposredno odnose na ovu vrstu nasilja kako bi pokušale da odvrate počiniocima od takvog ponašanja i kazne ih. (Nedeljković & Glišić, 2022)

3.6. Virtualni svijet – nova ovisnost

Ovisnost je ovisnost o načinu ponašanja ili nekoj supstanci kojoj osoba ne može da se odupre. Ovisnost o virtualnim mrežama započinje iskrivljenjem slike i svakodnevnih ljudskih navika unutar čega se korisnici suočavaju sa izgubljenom produktivnosti stvarajući sebi na taj način izoliranost od ostatka svijeta. Internetska ovisnost spada u bihevioralne ovisnosti. Obično se ovisnost kao pojam vezao za upotrebu supstanci kao što je droga, alkohol, duhan... no u modernom dobu prisutan je sve veći broj ovisnosti o ponašanju, o obrascima ponašanja. To su tzv.

bihevioralne ovisnosti ili opčinjenost nekim načinom ponašanja. Nesupstancijalna ovisnost svoje utočište pronalazi u današnjem vremenu među mladima ponajviše.

Mnoge studije su pokazale da ovisnost o društvenim mrežama afektuje se isto kao i upotreba supstanci. Moć bihevioralne ovisnosti za rezultat pruža ista neurotička kolanja baš kao i u upotrebi kocke ili hemijskih supstanci. Dopamin je ključan hormon za raspoloženje pa zato lajkovi i komentari pružaju isti osjećaj zadovoljstva mozgu kao upotreba hemijskih supstanci. Da bi bihevioralna ovisnost bila ustanovljena ili dijagnosticirana kod osobe, ona mora prouzrokovati poteškoće na socijalnom ili komunikacijskom nivou. U istraživačkom radu koji nosi naziv „Ovisnost o internetu - problem suvremenog doba“ navedeno je šest Griffithsovih kriterija ove ovisnosti :

1) Zastupljenost ponašanja pojedinca u svakodnevnom životu na način da ono dominira svim aspektima ponašanja (emocijama, kognicijom, razmišljanjem i aktivnostima)

2) Modifikacija raspoloženja za koji je specifično da se kroz svoju bihevioralnu ovisnost pojedinac nosi sa stresom, da bježi od negativnih emocija ili pak postiže pozitivno emocionalno stanje

3) Kriterij tolerancije i povećane potrebe za sredstvom vlastite ovisnosti

4) Simptomi povlačenja uslijed izostanka ponašanja

5) Narušavanje psihosocijalnog funkcioniranja

6) Relaps, odnosno tendencija da se pojedinac, nakon što se uspješno pridržavao apstinencije, vrati predmetu svoje ovisnosti (Ivana, 2021)

Ono što je karakteristično za bihevioralnu ovisnost je upravo ta legalnost i pristupačnost u bilo kojem trenutku. Ona se razvija upotrebom društvenih mreža, video igrice, online pornografije, online platformi za gledanje serija i filmova, online kockanje... Lako se prelazi iz zabave u ovisnost, granica je tanka i gotovo neprimjetna, zato je ona uočena u trenutku kada osoba gubi kontrolu i nastavlja sa korištenjem internetskog sadržaja uprkos narušavanju životnih navika. Osoba koja koristi sve navedene sadržaje stvara zavisnost o osjećaju snažnog „nagrađivanja“

mozga zadovoljavajući dopamin. Budi se još veća potreba za istim nesvjesno ulazeći u krug koji je štetan i koji doprinosi razvitku ovisnosti.

Signs of Drug addiction		Signs of Social media addiction	
1.	Failing to meet responsibilities in order to use a substance, or because of substance use	Checking phones and responding to chats while delaying a customer or in an official engagement. Getting food burnt due to use of social media. Or not being able to rescue or prevent little child from hazard due to business with social media.	
2.	Continuing to use the substance with full knowledge of any problems, health-related or otherwise, it causes	Loneliness, Headaches, Sleep disorders, Being overweight and obese due to social media over use.	
3.	Legal problems arising due to substance use	Responding to chats and browsing social media while driving leading to issues with traffic police.	
4.	Behaving recklessly when under the influence of the substance, or while trying to obtain the substance	Borrowing money to buy data; stealing money or getting money under pretence to buy data in order not to miss out of critical social media updates.	
5.	Experience of withdrawal symptoms. These can include nausea, vomiting, dizziness, changes in mood, and many other physical symptoms that occur when the substance hasn't been used.	Inability to understand simple instructions or lack of total concentration while browsing or chatting. Being unhappy and moody when you cannot reach your phone or out of network coverage.	
6.	Ignoring activities or obligations once loved, such as work, school, family time, social engagements, or hobbies	Ignoring families and loved ones while staying glued to social media. Preferring calling or chatting to face-to-face interactions	
7.	Spending large amounts of time trying to obtain the drug, taking the drug, or recovering from using the drug	Spending too much of time on social media. Check your phones for update or notifications every 10 or 15 minute	
8.	Loss of self-control. This could mean using more of the drug than the person intended, or an inability to stop taking the drug, even when attempts have been made.	Inability to control social media usage despite complaints from friends and family	

Slika br.9 Usporedba između hemijske ovisnosti i internetske ovisnosti

Osoba se može smatrati ovisnikom o društvenim mrežama ukoliko na pitanja koja su u nastavku sadrže odgovor „da“ tri ili više puta:

- *Osjećate potrebu da sve više koristite društvene mreže?*
- *Koristite društvene mreže da zaboravite na lične probleme?*

- Često bezuspješno pokušavate smanjiti upotrebu društvenih medija?
- Postajete nemirni ili uznemireni ako ne možete koristiti društvene mreže?
- Upotreba društvenih medija toliko da je ima negativan uticaj na

posao ili studije? (KIROGLU, 2020)

3.7. Uloga video igara u razvoju mladih

U prethodnom podnaslovu razmotrena je bihevioralna ovisnost koja nameće nove obrasce ponašanja pa u vezi s tim objasniti ću na koji način se ona manifestuje u svijetu video igara iz razloga što su ponašanja mladih intenzivno oblikovana tim fenomenima. Način na koji mladi se nose sa bilo kojim problemima je pribjegavanje u virtualni svijet, ovaj put se misli na prekomjerno uživanje u sadržaju video igara. O ovoj temi se može govoriti sa više aspekata tačnije na koje segmente razvitka ona ima snažan utjecaj: kreativnost, ponašanja, razmišljanja, identitet... Ono što predstavlja ključni problem je prekomjerna upotreba ovih sadržaja pri čemu se gubi samokontrola koju mladi veoma lako gube, a naročito kada je riječ o adolescentima. U svijetu igara razlikuju se one koje imaju za cilj da što bolje razviju mentalne sposobnosti i vještine kroz rješavanje zadataka kao što su npr. igre *Cut the rope* ili *Fireboy and Watergirl*. Igre ovog žanra bi trebale da zauzimaju prednost jer uče kako riješiti neki problem za što kraći vremenski rok time poboljšavajući i motoričke sposobnosti, kritičko razmišljanje i donošenje sopstvenih odluka. Međutim, to nije slučaj jer video igre koje su najzastupljenije među mladima sadrže nasilničke elemente za koje mnogi psiholozi i stručnjaci tvrde da doprinose nasilničkom ponašanju u realnom životu. Koncept koji je kreiran na način da osoba iza ekrana bude „nagrađena“ za neki nasilnički čin (unutar igrice) se prenose u stvarni svijet gaseći empatiju prema žrtvi. Druga negativna strana je i loš utjecaj na emotivno zdravlje mladih jer to sve može prouzrokovati anksioznost, depresiju, stres naročito kod pojedinaca koji su osjetljiviji po prirodi. Za rezultat također zatvaranje u virtualni svijet na ovaj način vodi u otuđenost mladih, teško uklapanje u društvo i poticanje interakcija. S obzirom da se na video igre može gledati kao na ovisnost novog doba, važno je spomenuti i posljedice koje dolaze s tim. Prethodno su spomenute agresivnosti koje se također javljaju kao uzročno posljedična veza upražnjavanja video igara. Naravno da ne možemo tvrditi da u potpunosti ovakav sadržaj doprinosi

nasilju ili da je to jedini uzrok nasilničkog ponašanja mladih, ali da je neizostavan faktor u modernom dobu gdje se pokušavaju objasniti integriteti mladih se ne može odbaciti. Igrice sa nasilničkim sadržajem velik su uzročnik zabrinutosti a njihov razvoj datira jos od 90-tih godina kao npr. igrice pod nazivom *Mortal Combat* koja ima visokonasilnički sadržaj prezentovan animacijama. Uz napredak tehnologije i grafike takav sadržaj napravljen je da izgleda što realnije do mjere koja nikada nije bila tolika. Prikazivanje nasilničkih činova kao ubijanje ili slični činovi nikada nisu izgledali realnije kao što je to danas pa mladi ljudi, pogotovo adolescenti koji nemaju u potpunosti razvijenu samosvijest i obrasce ponašanja „upijaju“ tu virtualnu kulturu smatrajući je prihvatljivom za ispoljavanje svojih emocija. Osim što ostavlja tragove na psihološke procese ovo čak dovodi do prelaska svih granica odnosno do samoubistava mladih.

3.2.3. Videoigra „Blue Whale“

Igrica koja je jedan od najekstremnijih slučajeva u svijetu zvala se Blue Whale odnosno Plavi Kit. Zbog ove igrice u Rusiji je zabilježeno više slučajeva samoubistava. Da igrice može preći sve granice objašnjava upravo činjenica da za početak Blue Whale se ne može instalirati normalnim putem kao i svaka druga igrice već nepoznati Instagram profili šalju poruke *“Do you want to download something from the internet to play a game?”* čime uređaj bude hakovan preuzimajući sve lične podatke o osobi kao što je izgled, porodica, lokacija i ostalo. Od trenutka kada je igrice instalirana ona se ne može deinstalirati jer ona traje 50 dana nudeći svaki dan novi zadatak koji mora biti izvršen ukoliko osoba ne želi biti povrijeđena ili njena porodica. Meta su naravno opet mladi kao i za sve virtualne „predatore“. Naime zadaci se manifestuju kroz samopovrijeđivanje a najgori dio je taj pedesti zadatak, zadatak samoubistva.

Nažalost ovo se dešava dolaskom virtualnih fenomena koji nas otkidaju od stvarnog svijeta. U članku Sherry Turkle „Sami a zajedno“ izdvojila sam dio koji glasi: *„Imao sam nećaka koji se ubio. Mi mislimo da je odluku na samoubojstvo potakla virtualna igra. Još i danas dolaze poruke onih koji su s njim bili u toj igri (neću joj navesti ime). Neki mu se obraćaju kao da je živ. U virtualnom smislu on možda i jest živ, za nas, nažalost, više nije. Igra traje, u virtualitetu se ne umire. Mogu se doživjeti teški porazi, ali nakon njih igra uvijek kreće nanovo. Virtualitet je*

beskonačno obnovljiv, on je sigurno metafora samog beskrajja. Naravno, a to je već davno primijećeno, internet je Bog, Bog je internet. Jer Bog je sveznajući. Pri tome je nevažno da li on postoji... (Šnajder, 2012) Igre su još samo jedan faktor u nizu ovih virtuelnih koji svakodnevno narušavaju integritete mladih. Srećom se ovo može suzbiti nekim dijelom i suzbija se uz pomoć industrije za video igre. Većina proizvođača iz Severne Amerike koristi sistem Tabele za rangiranje zabavnog softvera (the Entertainment Software Rating Board (ESRB)). U ovom sistemu, kritičari ocjenjuju sadržaj svake igrice u smislu nasilja, ružnih reči, seksa i upotrebe zabranjenih supstanci. U Evropi, sistem Informacija o panevropskim igricama (the Pan European Games Information (PEGI)) koristi rangiranje po godinama. Igrice koje pregledaju ESRB i PEGI dobijaju oznaku na kutiji igrice: one koje imaju nasilnički ili seksualni sadržaj mogu da dobiju ESRB oznaku „AO“ (Adult Only –18 godina i stariji - samo za odrasle – prim.prev) ili PEGI oznaku „18+“ (prikladno za ljude od 18 godina i starije). Poleđina kutije prikazuje simbole koji opisuju igrice koje sadrže nasilje, seks, upotrebu zabranjenih supstanci i drugi sadržaj. (Vukovojac, 2008)

3.8. Učinci društvenih mreža i virtualnog svijeta na mentalno zdravlje mladih

Psihičko zdravlje je složen pojam krenuvši od toga da čak i stručnjaci svakodnevno mijenjaju već oformljene stavove i spoznaje zbog novih učinaka u svijetu koji su iz dana u dan sve češći i raznolikiji. U izobilju novih faktora koji oblikuju ljudski život samoprocjena je težak proces, često izmjenljiv pa u vezi s tim pitamo se i da li je samoprocjena kao takva uopšte relevantna ?

Mentalno zdravlje koje se smatra stabilnim je ono zdravlje u kojem se lično osoba osjeća dobro i na psihičkom i na emocionalnom nivou što bi značilo da je individua sposobna voditi svakodnevni život efikasno, nezavisno tj. bez bilo kakvih smetnji. Psihičko zdravlje je važno sagledati i objasniti sa svih aspekata jer ono nije samo stanje koje potiče od osobe već i njene okoline. Kako bi ono ostalo stabilno što bi značilo da je osoba spremna suočiti se sa emocijama i isprocesovati ih, bitno je svoju okolinu u potpunosti napraviti zdravom i poticajnom u smislu okruživanja sebe samih kvalitetnim ljudima koji mogu imati pozitivan utjecaj na nas. Zbog novog fenomena koji je dio svakodnevnice gotovo svakog čovjeka a to su društvene mreže i virtualni sadržaji, psihičko zdravlje društva, naročito mladih poprima drugačije oblike nego što je to bilo nekada. U vezi s tim jasno je da mladi danas većinu informacija i komunikacija dobijaju i sprovode putem društvenih

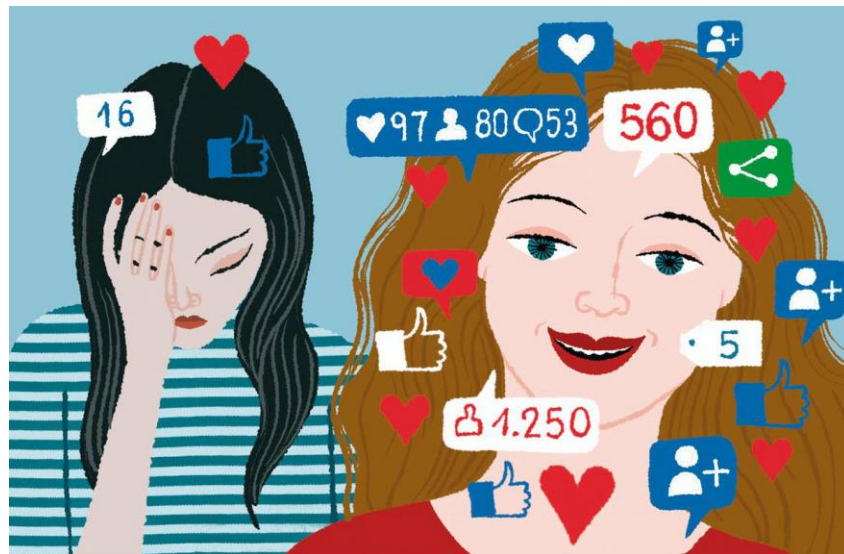
mreža što objašnjava i prekomjernu upotrebu online svijeta. Zato postavlja se pitanje „Kakve učinke na psihičko zdravlje mladih ostavlja prekomjerna upotreba internetskog sadržaja, u kojem se obliku ono manifestuje ?“ U radu su navedeni mnogi faktori koji oblikuju integritete mladih a jedna od najvažnijih posljedica uklapanja u ove kalupe je poremećeno psihološko zdravlje. Izazovi sa kojima se mladi susreću svakodnevno u smislu internetskog sadržaja koji izaziva negativne konotacije doprinose narušavanju mentalnog zdravlja u obliku anksioznosti i depresije koju sam već ranije spomenula. *Kad je riječ o tehnologiji i društvenim mrežama, istraživanja su pokazala da pretjerano korištenje digitalnim medijima može imati negativne posljedice na mentalno zdravlje mladih. Djeca i adolescenti provode sve više vremena na ekranima, u prosjeku 6 – 11 sati, što može dovesti do osjećaja tjeskobe, stresa, depresije i smanjena samopoštovanja. Socijalne mreže mogu također izazvati osjećaj pritiska, kao što je strah od propuštanja ili potreba za potvrdom putem lajkova i komentara, što može dodatno utjecati na emocionalno stanje i samopouzdanje mladih.* (Grubić, 2023)

3.2.4. Depresija

Ovaj ozbiljan psihološki poremećaj nažalost sve je rasprostranjeniji kod mladih osoba i nosi sa sobom dubok utjecaj na život jer okruženje u kojem živimo su okidač za ovakve ishode. Ono što je najveća razlika današnjih i nekadašnjih mladih osoba je ta što danas mladi odrastaju uz tehnologiju nepovezujući se dovoljno sa vršnjacima vodeći ih u otuđenost i izoliranost. Ta izoliranost vodi u usamljenost koja je prvi korak za depresivno stanje. Ovakvo stanje razvija se rapidnom brzinom radi iskrivljene slike koju mlada osoba ima recimo o svom tijelu. Razne fotografije modela koje su retuširane do savršenstva ne ostavljaju prostor za nesavršenosti na ljudskom tijelu ili izgledu. Mladi se obično zapitaju da li su popularni, da li se uklapaju ili jesu li dovoljno privlačni ? To su parametri nametnuti društvenim mrežama. Pošto je ovo razdoblje života najosjetljivije za kreiranje integriteta društvene mreže su savršeno tlo za razvitak depresije gdje su interakcije plitke, a nametnuti obrasci izgleda i ponašanja nikada više pažnje nisu okupirali. Već sam ranije spomenula kako mladi traže validaciju na osnovu lajkova, shareova ili komentara, što je veći broj to sebe osoba smatra validnijom ili bolje uklopljenom u ovakve obrasce nametnute internetske kulture. U današnjem svijetu u kojem je broj lajkova ili komentara na određenoj

fotografiji gotovo jedini parametar koji osobu „izdvaja iz mora istih“ kako da nema utjecaj na mlade i kako da ne bude depresivnih slučajeva? Nebrojeno puno mladih ljudi brinu o tome kako je njihovo tijelo prikazano na internetu a glavni uzročnik te zabrinutosti potiče od društvenih mreža.

Pojam „Facebook depression“ odnosno „Facebook depresija“ poprilično je nov a njime se objašnjava utjecaj društvenih mreža na razvitak standardnih oblika depresije. U suštini ono što je ključno jeste da što više vremena provedenog ima na internetu, depresija će biti razvijenija.



Slika br. 10 Utjecaj lajkova, komentara na psihičko zdravlje

3.2.5. Anksioznost

Anksiozni poremećaji su čak najrasprostranjeniji oblik psiholoških procesa i poremećaja. Danas je prezastupljen kod mladih ljudi koji nemaju još uvijek izgrađen identitet a svakodnevno su izloženi praćenju „savršenih“ ljudskih života gdje pokušavaju dosegnuti takav nivo radeći sebi štetu. Zbog toga mladi ljudi imaju iskrivljenu sliku o sebi što vodi da izgube sami sebe pa se tako javlja osjećaj anksioznosti koji se manifestuje kroz anksiozne napade i socijalnu anksioznost. Na društvenim mrežama vrijednosti su površne a nažalost postaju želja svake mlade osobe. *Vannucci i sur. (78) su u svojoj studiji provedenoj na američkom uzorku mladih (N = 563) dobili pozitivnu vezu između društvenih mreža (Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat, Vine, Tumblr, YouTube,*

Google+) i anksioznosti, u smislu da je više vremena provedenog na društvenim mrežama značajno povećavalo vjerojatnost izvještavanja o razinama anksioznosti iznad klinički određenog graničnog rezultata, tj. vjerojatnost zadovoljavanja kriterija za dijagnozu anksioznog poremećaja. (Biglbauer & Lauri Korajlija, 2021)

U oblik anksioznosti se može svrstati i novi termin „FOMO“ (Fear of missing out) što u prevodu znači strah od propuštanja. *Opisuje osjećaj anksioznosti ili nelagode koji proizlazi iz straha da propustate nešto zanimljivo, važno ili zabavno što se događa negdje drugdje, dok vi toga niste svjesni ili niste u mogućnosti sudjelovati. Ovaj strah može biti posebno izražen na društvenim mrežama, gdje tinejdžeri neprestano vide slike i priče o događajima i iskustvima kojima nisu bili prisutni. Gledajući takve priče, lako je stvoriti dojam da svi drugi vode uzbudljiviji, ispunjeniji život od vlastitog. Ova percepcija može potaknuti osjećaj izostavljenosti, anksioznosti i često dovodi do osjećaja manje vrijednosti. Važno je naglasiti da ono što vidimo na društvenim mrežama često nije realan prikaz stvarnosti. Većina ljudi prikazuje samo najbolje i najpozitivnije dijelove svog života, dok su teškoće, problemi i "obični" trenuci rijetko vidljivi. FOMO može dovesti do prekomjerne upotrebe društvenih mreža, u nastojanju da se stalno bude "u tijeku" sa svim što se događa. Ovo može rezultirati zanemarivanjem stvarnog života, školskih obaveza i stvarnih društvenih kontakata.* (Blijesak.info, 2023)

3.2.6. Manjak samopouzdanja

Mladi su u konstantnoj borbi da budu prihvaćeni, uspješni ili popularni u jednoj društvenoj grupi, međutim problem dolazi onda kada se jednako posmatraju „ideali“ i društvene mreže. Veoma značajni parametri u grupama mladih postali su lajkovi, komentari i broj pratitelja na društvenim mrežama, zapravo prema tome određena su njihova lična vrijednovanja. Ukoliko objavljena fotografija nema dovoljan broj lajkova ili nije lajkana od strane osobe koja je važna u datom momentu, tada dolazi do promjene raspoloženja u negativnom smislu. Isto tako ako postigne željeni „cilj“ tada dolazi do pozitivnog raspoloženja i dobrog osjećaja u vezi sebe. Objave su često tog „popularnog“ sadržaja koji se vrijednuje u obliku trenda i kao takav je on bitan parametar u publici bezobzira na to da li se osobi koja propagira takav sadržaj to lično dopada. To čak može i ići i često ide do granica da posmatranje u ogledalu znači samo zagledanje mana u svom izgledu, fokus je isključivo na poređenju sa drugima. Shodno tome i mladi upadaju u „začarani krug“

poređenja sa svim ličnostima na internetu koje obično izgledaju „savršeno“ i imaju velik broj lajkova, tada preovladava osjećaj ljubomore i zavisti koji dovodi do manjka samopouzdanja. U mladom društvu javlja se želja za slavom i popularnošću. Ovakav val i želja za primjećenost i slavom dodatno je podupiran sadržajem i ličnostima s društvenih mreža. Rijetki su u društvu koji shvataju da iza toga stoji dublji cilj upravljačkih, jačih sila koje te želje mladih ljudi koristi za ravitak kapitalizma i da bez propagiranja takvih ciljeva čovjek ne bi postupao u stilu sa zahtjevima koje traži moderno društvo, društvo komercijalnih sistema. Zato u vezu s tim dovodimo i virtualne standarde ljepote koji su nerealni a mladi uporno pokušavaju da ih dostignu, naročito ženske osobe. Društvene mreže su postale mjesto za takmičenje gdje je cilj imati najbolju fotografiju sa najviše lajkova, baš kada se to ne desi dolazi do učvršćivanja nesigurnosti. *Psychology Research i Behavior Management objavili su studiju koja je sagledala utjecaj selfija na samopouzdanje tinejdžera. Istraživanje je pokazalo da snimanje selfija, objavljivanje i njihovo proučavanje ima negativan utjecaj na raspoloženje i samopouzdanje adolescenata. Razlog leži u tome što se selfi prije svega koristi za vršnjačko prepoznavanje i potvrđivanje. Što više važnosti im je pripisano, tim su veće šanse da će se osoba osjećati neadekvatnom. Stručnjaci također naglašavaju da gledanje selfija može biti jednako štetno kao njihovo objavljivanje zato što je ono što tinejdžeri traže skoro uvijek namještena i strateški uređena slika lica koju 'registriraju' kao stvarnost.* (Rukavina, 2022) Mladi ljudi a naročito ženski spol konstanto uređuje i dorađuje svoje fotografije kako bi što bolje izgledali.

3.2.7. Samoobjektifikacija

Standardi na društvenim mrežama potiču samoobjektifikaciju, a možemo je najbolje objasniti kao preuzimanje perspektive nekog posmatrača o našem tijelu, gdje je karakteristična stalna i pretjerana briga o fizičkom izgledu. Važnost se prebacuje na to kako osoba izgleda umjesto na to kako se osjeća i bez ozira na to kako se osjeća pa se stoga pojačava socijalna anksioznost. Objektifikaciju više doživljavaju ženske osobe od muških jer često dobijaju neprimjerene komentare na osnovu fizičkog izgleda pa samim tim imaju neprimjerene poglede na sebe. Ono što je karakteristično za samoobjektifikaciju je već ranije spomenuti sexting koji je sve više zastupljen. Sexting se odražava kroz slanje eksplicitnih videa, fotografija i mladi su obično svjesni da se takav sadržaj može iskoristiti i protiv njih međutim osjećaj zadovoljstva kad se neko divi njihovom

izgledu je jači i ima preovladavajuću ulogu. Naročito je izražen kod ženskih osoba i uprkos tome što su svjesne da svoje tijelo sextingom prikazuju kao predmet, osjećaj satisfakcije je jači kada dobiju pohvale na osnovu izgleda. Česta neugodna emocija je sram koji se javlja kao rezultat ne postizanja ispunjenja stereotipičnih standarda, a da do toga ne bi došlo osoba vodi pretjeranu brigu o izgledu.

3.2.8. Utjecaj pandemije COVID-19 na psihičko zdravlje

Govoreći globalno, društvene mreže za vrijeme pandemije za rezultat su donijele više štete nego koristi. Ključno je kakav trag je ova pandemija ostavila na psihičko zdravlje. Tada bili smo primorani provoditi još više vremena pred ekranima nego ikada shodno činjenici da su sve interakcije najviše bile sprovedene upotrebom društvenih mreža. Sve propisane mjere dodatno su usmjerile pažnju mladih na društvene mreže. U toku pandemije društvene mreže su bile kako mjesto zabave tako i mjesto poslovanja, školovanja i edukovanja, čak i održavanja kontakata. *Podatci ukazuju na ogromno povećanje upotrebe društvenih mreža tijekom pandemije COVID-19 (za 61 %), Facebook i Instagram izvještavaju o povećanju korisnika za 40 % samo u veljači i ožujku 2020. godine, dok se dopisivanje putem njihovih platformi povećalo za 70 %. Povećano korištenje društvenih mreža i usmjeravanje stručnjaka mentalnog zdravlja na održavanje socijalnih odnosa putem njih imalo je svrhu sprječavanja negativnih posljedica socijalnog distanciranja i izolacije – ublažavanje depresivnih i anksioznih smetnji čija se učestalost znatno povećala tijekom pandemije COVID-19.* (Biglbauer & Lauri Korajlija, 2021). Već je naglašeno da pretjerana upotreba društvenih mreža doprinosi razvitku depresije i anksioznosti u vezi s tim ako su za to vrijeme društvene mreže drastično više bile korištene nego u periodu normalnog života, onda je jasno da je stepen psiholoških poremećaja isto tako bio više zastupljen, naročito kod mladih ljudi koji su uvijek najkrhkija meta ovakvih fenomena.

3.9. Utjecaj influencersa

Od kad postoji čovjek, postoje i uzori. Kroz historiju uzori su bili utjecajni političari i politički akteri koji su imali određenu moć i autoritet. Samim tim bili su praćeni i poštovani od strane naroda. Osoba koja ima određeni utjecaj to dobija izdvajajući se iz mase, obično nekim postignućima te zbog toga zadobijaju i povjerenje sljedbenika. Danas utjecaji se manifestuju kroz ličnosti na virtualnim platformama pod nazivom *influenseri*. Ovaj podnaslov rada pobliže će razjasniti problematiku utjecaja influencersa na mlade ljude tačnije da li i na koji način oni utječu na životne stilove mladih. Ukratko influencersi su osobe koje imaju nekakav utjecaj. Pojavom tehnologije pojavili su se i influencersi koji imaju moć djelovanja na ljude virtualnim putem. U posljednjih nekoliko godina šire se sve više pošto su kompanije počele koristiti influencersa kao dobru reklamu za njihove proizvode. Nije svaki influencer isti jer se svako od njih propagira lična interesovanja kroz npr. video igrice, modu, putovanja, sport i fitness...

Pošto su influencersi u prevodu utjecajnici samim tim je jasno da obrasci njihova ponašanja ostavljaju tragove i na ponašanja mladih koji žude za slavom i životima kao što je to influencerski. Također, oni oblikuju trendove i utječu na potrošnju recenziranjem proizvoda koje koriste potičući i mlade za tim. S obzirom da se influencerski sadržaj plasira na društvenim mrežama koje svakako izazivaju negativne konotacije kada je riječ o izgledu, životu namećući nerealne standarde ljepote, uzvišenih života koji su stvarni samo u virtualnoj realnosti, mladi konstatno su u pokušaju definisati sliku sebe, svog integriteta, međutim društvo i influencerski svijet te procese samo otežava u normalnom razvoju kao što sam već prije navela ishrana koja može biti neredovna gdje mlade djevojke se izgladnjavaju u pokušaju dostizanja tijela koje svakodnevno vidi na Instagram platformi. Način na koji se negativno manifestuju influencerski trendovi na ponašanja mladih je učestalo uvjeravanje samih sebe da će biti sretni ukoliko smršaju i imaju takvo tijelo, voze skupa auta ili putuju često s destinacije na destinaciju pri čemu mladi svoj život „uređuju“ baš na ovaj način. *Festinger (1954) je postavio teoriju socijalnog uspoređivanja koja se odnosi na ljudsku potrebu za definiranjem svog trenutnog položaja zbog čega imaju stalnu potrebu uspoređivati se s drugima. Na taj način osoba procjenjuje svoje misli i sposobnosti u odnosu na druge ljude. Kao razloge socijalne usporedbe navode se želja za ostvarivanjem pozitivne slike o samome sebi koja se ostvaruje „silaznom“ komparacijom, odnosno usporedbom s „lošijom“ osobom te stalna potreba za napredovanjem koja će se ostvariti „uzlaznom“ komparacijom, u usporedbi s nekim*

tko je „bolji“ kako bi se i ta osoba poboljšala u pogledu za koji smatra da je važan. (Katarina, 2022) Baš zbog pojave društvenih mreža porasla je i potreba za čestom usporedbom gdje se osoba svakodnevno susreće sa influencerskim ličnostima ili bilo kojom osobom poredeći se, to se naziva *socijalna komparacija*. Prema članku *Utječu li mediji na mišljenje ljudi o sebi ?* čiji je autor Ana Antolović, govori se o tome kako komparacija utječe na ponašanja, mišljenja, emocije osobe ističući to da se uvijek poredimo sa boljim od sebe nikad sa onim lošijim što može biti veoma štetno i ugrožavajuće za sopstvenu sliku. Ličnosti koje su prikazane u medijima obično su glumci, pjevači koji su atraktivni pa zbog toga se i postavljaju visoki standardi fizičkog izgleda koji su nedostižni a postavljeni kao parametar usporedbe. Osoba koja se upoređuje s tim parametrima vrlo lako može imati psihološke poteškoće jer nije dostigla „savršeno“ tijelo. Sve ovo može izazvati probleme kod mladih ljudi u shvatanju života i pravih vrijednosti nerazmišljajući da praveći svoj život sličnim kao influencerski, oblačeći se kao oni, imajući najnoviji smart uređaj te u apsolutno svemu prateći tu nazovimo kulturu neće biti „sretni“ poput njih, takvo zadovoljstvo trajat će tek nekoliko dana.

Korisno je izdvojiti prilagođavanje kao pojam opšteprisutne prirode kod mladih ljudi. Tu razlikujemo statično i dinamično prilagođavanje koje je zapravo ocijenio Fromm kao takvo ne osvrćući se pretjerano na ovo statično prilagođavanje s obzirom da ono podrazumijeva neko trenutno prilagođavanje na obrasce ponašanja koji ne ostavlja duboke posljedice za dalje izgrađenje ličnosti i ponašanja. Ono što je interesna sfera je dinamično ponašanje koje znači prilagođavanje potrebama situacije ostavljajući neka zbivanja unutar čovjeka. Shvatam da ovo prilagođavanje podrazumijeva prilagodbu pod pritiskom bez obzira na to da li nam se to dopada ili ne. Šta ja izdvajam kao pritisak u virtualnom svijetu su već spomenuta očekivanja i standardi ljepote koje konstantno mladi ljudi pokušavaju stići, prenoseći se kanalom veze koji su u ovom slučaju influencerske ličnosti. Pod pritiskom, potisnuto je ono pravo *ja* koje za rezultat ostavlja posljedice na kreiranje karakterne strukture čovjeka i njegovih osobina. To nadalje može da odvede do nespokojnosti osobe i na taj način vodeći čovjeka u duboku potčinjenost može izazvati negativne posljedice gdje se bude novi nagoni. Stoga su dinamička prilagođavanja pogotovo mladih ljudi veoma štetna za razvoj. Sile društvenih mreža napravile su takav sistem da opet ako nismo dinamično potčinjeni razvija se osjećaj potpune usamljenosti jer ne pratimo te društvene

obrasce koji daju osjećaj validacije i pripadnja. Takav čovjek je usamljen kako bi Fromm rekao moralno usamljen govoreći da je *moralna usamljenost nepodnošljiva kao i fizička*.

3.10. Odgovornost i uloga roditelja

Umjesto pod okriljem roditelja, sve više djece i mladih su pod konstantnim okriljem digitalnog svijeta. Roditelji kao idoli koje djeca prate kroz život sve više su zamijenjeni digitalnim svijetom. Zahvaljujući pametnim telefonima uz društvene mreže dan mladih često počinje i završava upotrebom internetskih sadržaja bilo to u svrhu edukacije, zabave itd. U vezi s tim bitno je naglasiti kako roditelji imaju mogućnost upravljanja i oblikovanja ponašanja djece raznim primjerima ponašanja, poticanja razmišljanja čak i olakšavanjem interakcija sa drugima. Ono što je poenta jeste da roditelji izravno mogu i trebaju utjecati na ponašanje djece i biti svjesni da oni to svakako čine s namjerom ili bez namjere. Pošto danas djeca odrastaju u svijetu medija, odrastaju „medijskim djetinjstvom“ poznato je i da je samim tim to odrastanje pod medijskim utjecajima, zato je veoma važno medijski opismeniti roditelje prije nego uopšte dopuste pristup medijima i društvenim mrežama djeci. Kroz rad su prikazane mnogobrojne negativne posljedice koje su izazvane pretjeranom upotrebom društvenih mreža kao što su to npr. oponašanja influencerskih života, manjak samopouzdanja, pretjerano praćenje trendova, psihološki učinci... Ono što je ključno za sigurnost i zdrav razvoj djece jeste regulisanje upotrebe društvenih mreža od strane roditelja i to na način da ih za početak edukuju od prednostima i rizicima društvenih mreža, sigurnost na internetu, zaštitu privatnosti itd. S obzirom na činjenicu da djeca sebi u virtualnom svijetu obojenim raznolikim bojama neće sebi postaviti granicu korištenja, potrebno je da to urade roditelji postavljanjem granica a i nadzor nad sadržajem koji djeca prate i to sve u svrhu pozitivnih ishoda. Nažalost, s obzirom da živimo sve bržim životom roditelji nemaju dovoljno posvećenosti u odgoju i edukovanju svoje djece, naprotiv nerijetki su slučajevi gdje roditelji vrijeme za sebe i odmor pronalaze upravo dajući djeci tablete, laptose, smart telefone ne razmišljajući da to dalje može dovesti do teških posljedica i dijagnosticiranja ekranizacije kao novog pojma, disleksije i ostalo...

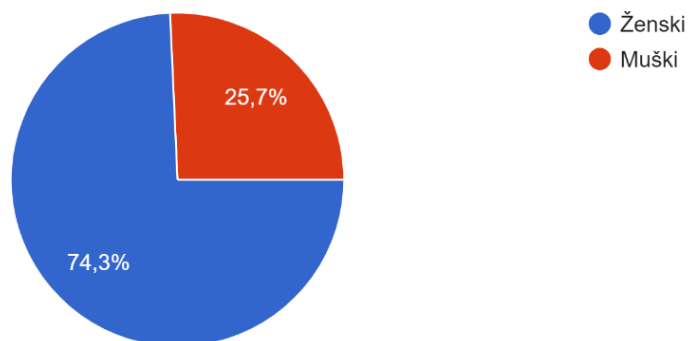
4. EMPIRIJSKI DIO ISTRAŽIVANJA

Cilj istraživanja je ispitati da li fenomeni društvenih mreža oblikuju integritete, ponašanja kod mladih ljudi. Da bi tema *Integritet mladih u virtualnom svijetu* bila analizirana i istražena na adekvatan način podaci za analizu prikupljeni su uz pomoć Google Forms online ankete gdje su istraženi stavovi i navike upotrebe društvenih mreža mladih ljudi od 15 do 35 godina. Ovom anketom će biti potvrđene ili odbačene hipoteze ovog istraživačkog rada. Uzorak na kojem je provedeno istraživanje pokriva područje Bosne i Hercegovine i činilo ga je 70 ispitanika. Upitnik se sastojao od 20 pitanja koja su uglavnom strukturisana u formi „zatvorenog tipa“ odnosno svako pitanje dolazi uz ponuđene odgovore, te je nekoliko pitanja „otvorenog tipa“, a istraživanje je trajalo od 06.9. do 12.9., dakle sedam dana. Odgovori na pitanja mogu se vidjeti u nastavku.

4.1. Rezultati emirijskog dijela istraživanja

1. Spol

1. Spol?
70 odgovora



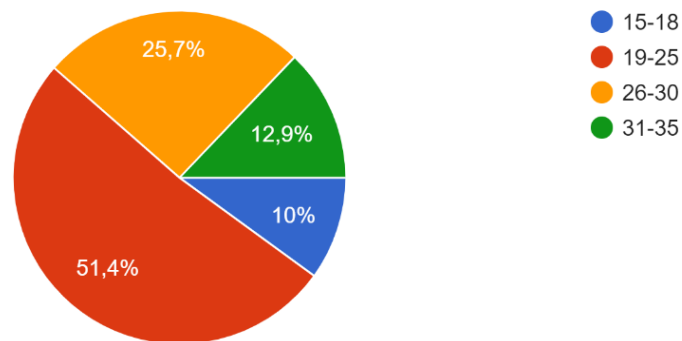
Grafikon 1: Prikaz spola ispitanika

Na osnovu prikupljenih podataka na pitanje o spolu, evidentno je da preovladava ženski spol odnosno 52 ispitanika što u postotku predstavlja 74,3% od ukupnog broja ispitanika. Gotovo četvrtinu grafikona obuhvata muški spol tačnije 18 ispitanika što u postotku iznosi 25,7%.

2. Starosna dob

Starosna dob?

70 odgovora



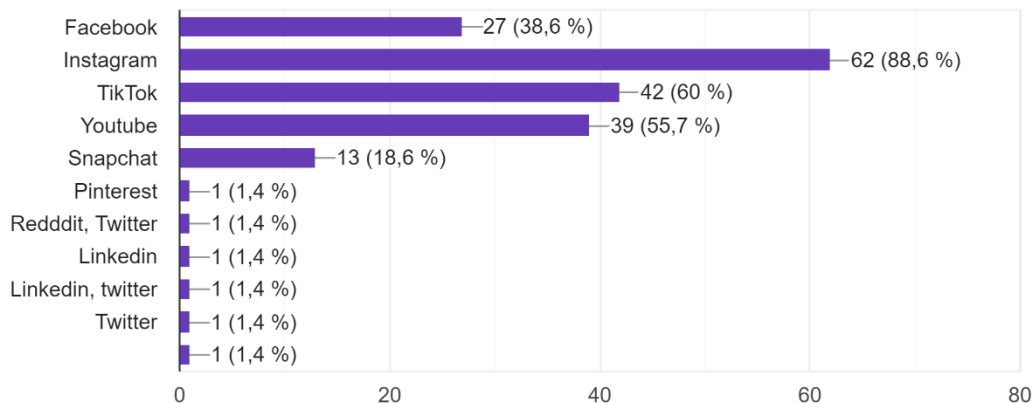
Grafikon 2: Prikaz starosne dobi ispitanika

Obuhvaćena starosna dob iznosila je broj od 15 do 35 godina, od čega je pola ispitanika skupina mladih od 19 do 25 godina, tačan broj ispitanika je 35 (51,4%). Nakon toga najviši postotak obuhvata skupina od 26 do 30 čiji broj iznosi 18 (25,7%) ispitanika, zatim slijede mladi iz skale od 31 do 35 godina kojih je bilo 9 (12,9%). Najmanji broj ispitanika iz skupine iznose adolescenti od 15 do 18 godina kojih je bilo 7 (10%).

3. Najčešće korištene društvene mreže

3. Koje društvene mreže najčešće koristite? (označite sve koje se odnose)

70 odgovora



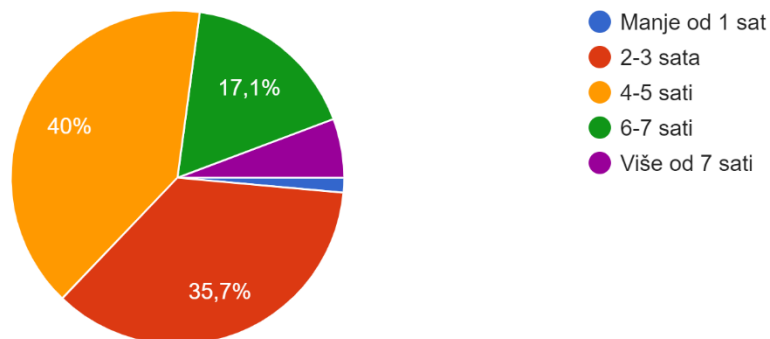
Grafikon 3: Prikaz najčešće korištenih društvenih mreža

Na narednom pitanju ispitanici su mogli odabrati više odgovora, najveći broj odgovora je bio za Instagram društvenu mrežu 62 (88,6%), zatim najčešće korištena društvena mreža je TikTok 42 (60%), zatim YouTube koji iznosi 39 (55,7%) odgovora, Facebook 27 (38,6%) i Snapchat 13 (18,6%). Ostali odgovori uključivali su društvene mreže Pinterest, Reddit, Twitter i LinkedIn.

4. Provedeno vrijeme na društvenim mrežama

4. Koliko dnevno vremena provedete na društvenim mrežama?

70 odgovora



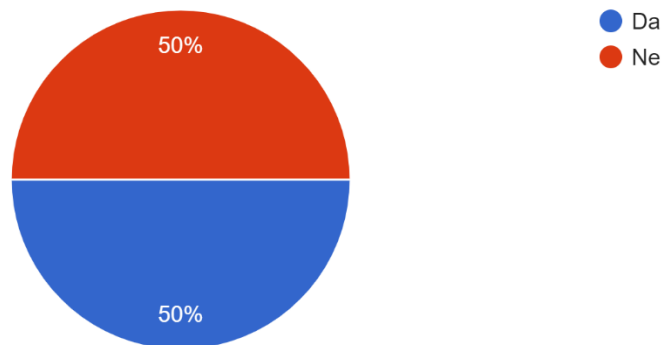
Grafikon 4: Prikaz provedenog vremena na društvenim mrežama

Ovo pitanje ticalo se vremena koje ispitanici provode na društvenim mrežama. Najveći broj ispitanika odnosno 28 (40%) odgovorilo je da provode 4-5 sati na društvenim mrežama, potom najviši postotak zauzima 25 (35,7%) ispitanika što podrazumijeva 2-3 sata korištenja društvenih mreža. 12 (17,1%) njih odgovorilo je da provode 6-7 sati, dok više od 7 sati provode 4 (5,7%) ispitanika. Tek 1 (1,4%) ispitanik od ukupnog broja odgovorio je da provodi manje od 1 sat na društvenim mrežama. Iz priloženog možemo kazati da vrijeme mladih provedeno na društvenim mrežama uglavnom je obimno.

5. Utjecaj sadržaja društvenih mreža na integritet

5. Da li sadržaj društvenih mreža utječe na Vaš integritet (ponašanje)?

70 odgovora



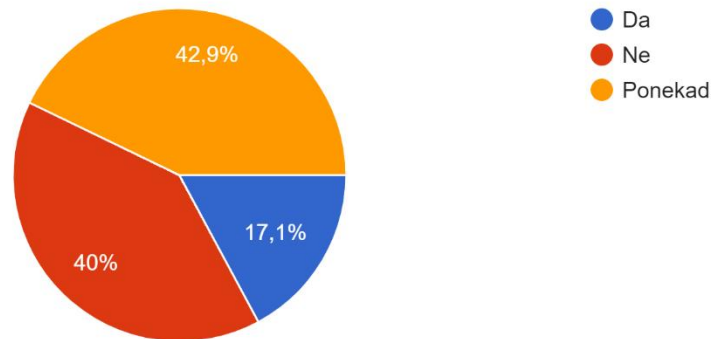
Grafikon 5: Prikaz utjecaja sadržaja društvenih mreža na integritet (ponašanje)

Na naredno pitanje ispitanici su odgovorili da na pola njih odnosno 35 (50%) sadržaj društvenih mreža ima neki utjecaj dok drugo pola 35 (50%) je odgovorilo da sadržaji društvenih mreža nemaju nikakav utjecaj na njihov integritet (ponašanje).

6. Rješavanje problema pribjegavanjem u virtualni svijet

6. Da li svoje probleme rješavate pribjegavanjem u virtualni svijet?

70 odgovora



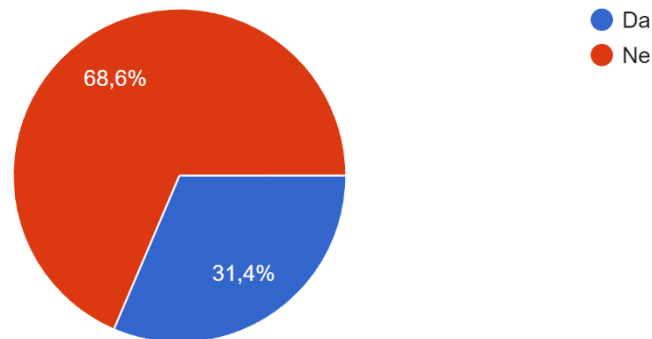
Grafikon 6: Prikaz rješavanja problema pribjegavanjem u virtualni svijet

Na pitanje da li probleme rješavate pribjegavanjem u virtualni svijet, najviše ispitanika je odgovorilo da to rade ponekad, a to je 30 (42,9%) njih. Zatim slijedi postotak 28 (40%) nosi odgovor ne, dok 12 (17,1%) ispitanika je odgovorilo da svoje probleme rješava pribjegavajući u virtualni svijet.

7. Oblikovanje životnih stilova pomoću utjecajnih ličnosti društvenih mreža (influenseri)

7. Da li utjecajne ličnosti (influenseri) sa društvenih mreža oblikuju Vaš životni stil?

70 odgovora



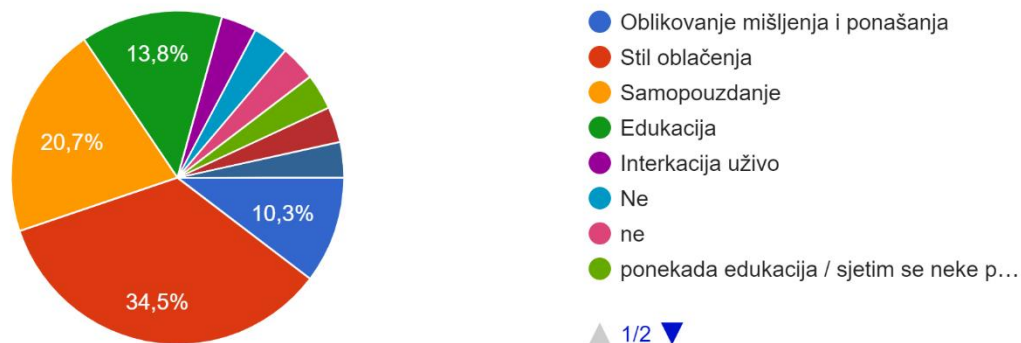
Grafikon 7: Prikaz oblikovanja životnih stilova od strane utjecajnih ličnosti (influensera) društvenih mreža

Naredno pitanje ticalo se toga da li utjecajne ličnosti sa društvenih mreža oblikuju životne stilove ispitanika. Preko pola ispitanika tačnije 48 (68,6%) je odgovorilo da influenseri nemaju nikakav utjecaj na kreiranje životnih stilova, dok je 22 (31,4%) njih odgovorilo pozitivno odnosno da influencerske ličnosti ipak imaju neki utjecaj. U narednom grafikonu biće prikazani odgovori i na koji način se taj utjecaj manifestuje.

8. Način oblikovanja životnih stilova mladih od strane utjecajnih ličnosti (influensera)

8. Ako da, na koji način?

29 odgovora



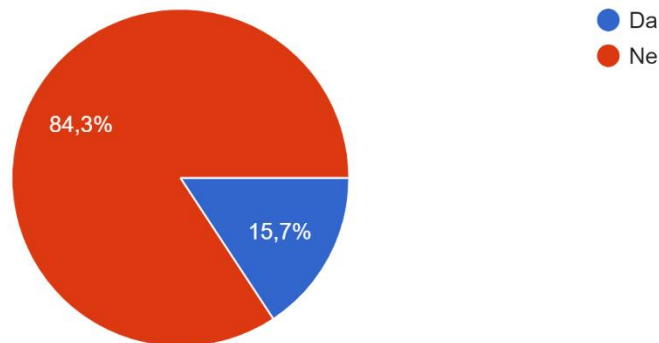
Grafikon 8: Prikaz načina na koji influenseri oblikuju životne stilove mladih

Na ovom grafikonu prikazani su načini na koje influenseri oblikuju životne navike i stilove mladih ljudi, većina je odgovorila da najveći utjecaj influencerski sadržaji ostavljaju na njihov stil oblačenja 10 (34,5%). Zatim 6 (20,7%) ispitanika odgovorilo je da utječu najviše na njihovo samopouzdanje, 4 (13,8%) reklo je da imaju utjecaj u smislu edukacije što se može smatrati pozitivnim i 3 (10,3%) njih je odgovorilo da oblikuju mišljenja i ponašanja. Ostalih 6 (20,4%) pisali su odgovore poput: „Da, pozitivno dok pratim sadržaje o ishrani, treningu, mentalnom zdravlju“, „Oblikuju na način da se trudim imati sličan život“ ili „Ponekada edukacija/sjetim se neke počne priče, shvatim novu percepciju“, „Interakcija uživo“. S obzirom da su influenseri utjecajne ličnosti ne znači nužno da imaju samo negativan utjecaj, naprotiv mnogi propagiraju zdrave životne stilove i razmišljanja.

9. Oponašanje života poznatih ličnosti

9. Da li oponašate ili pokušavate oponašati živote poznatih ličnosti?

70 odgovora



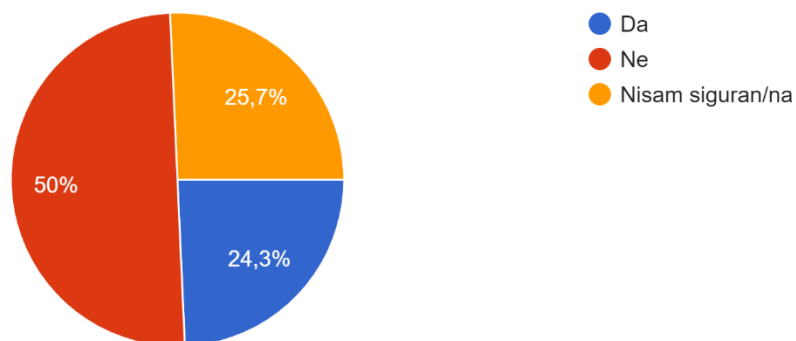
Grafikon 9: Prikaz da li mladi pokušavaju oponašati ili oponašaju živote poznatih ličnosti

Grafikon prikazuje da većina ispitanika tj. 59 (84,3%) njih ne oponašaju živote poznatih ličnosti, a 11 (15,7%) njih oponaša ili barem pokušava oponašati živote poznatih ličnosti. S obzirom na izgradnju ličnog ja i postizanje što veće autentičnosti ličnosti zaključujem da postotak koji iznosi odgovor „Ne“ na novo pitanje je pozitivan jer samo na taj način, ne oponašajući tuđe stilove i stavove postiže se autentičnost i istinitost mlade osobe.

10. Utjecaj sadržaja sa društvenih mreža na integritet mladih

10. Da li sadržaji na društvenim mrežama utječu na Vaš integritet?

70 odgovora



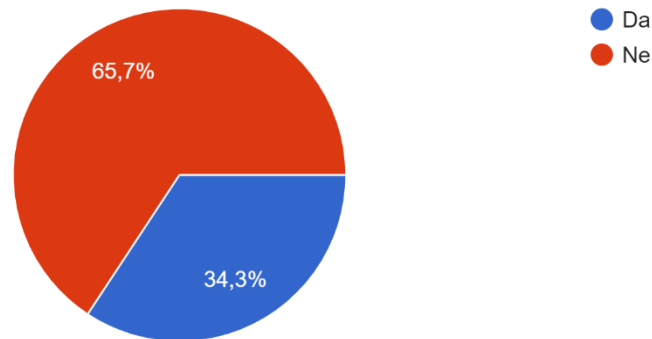
Grafikon 10: Prikaz utjecaja sadržaja sa društvenih mreža na integritet mladih

Na pitanje koje se tiče toga da li sadržaji na društvenim mrežama imaju neki utjecaj na ponašanja, integritet mladih pola ispitanika 35 (50%) je odgovorilo da sadržaji ne utječu na integritet, zatim 18 (25,7%) ispitanika nije sigurno, dok 17 (24,3%) odgovora je bilo da sadržaji imaju neku vrstu utjecaja.

11. Utjecaj trendova na psihičko zdravlje mladih

11. Da li trendovi na društvenim mrežama utječu na Vaše psihičko zdravlje?

70 odgovora



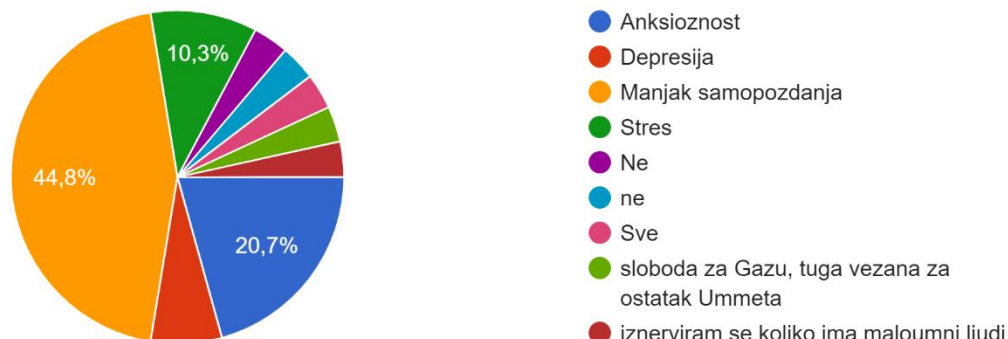
Grafikon 11: Prikaz utjecaja trendova društvenih mreža na psihičko zdravlje mladih

Grafikon prikazuje da više od pola ispitanika tačnije 46 (65,7%) njih odgovorilo je sa „Ne“ na pitanje da li trendovi na društvenim mrežama utječu na njihovo psihičko zdravlje, dok je 24 (34,3%) njih reklo da trendovi imaju neki utjecaj na psihičko zdravlje.

12. Na koji način trendovi utječu na psihičko zdravlje mladih

12. Ako da, na koji način se manifestuje?

29 odgovora



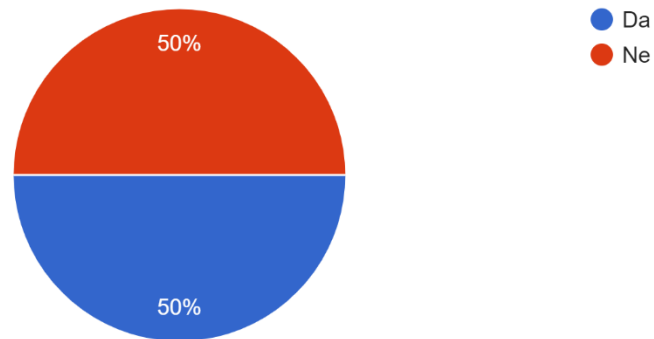
Grafikon 12: Prikaz načina na koji se manifestuje utjecaj trendova na psihičko zdravlje mladih

Ovaj grafikon upotpunjava onaj prethodni prikazujući na koji zapravo način trendovi mogu imati utjecaj na psihičko zdravlje mladih. 13 (44,8%) ispitanika je odgovorilo da trendovi imaju utjecaj na manjak samopouzdanja, 6 (20,7%) njih reklo je da se takav utjecaj manifestuje kroz anksioznost i 3 (10,3%) stres. 2 (6,9%) njih kaže da su čak i depresivni. Ostalih 5 (17%) odgovora glasi: „Sve“, „Sloboda za Gazu, tuga vezana za ostatak Ummeta“ i „Ne“.

13. Ovisnost o društvenim mrežama

13. Da li mislite da ste ovisni o društvenim mrežama?

70 odgovora



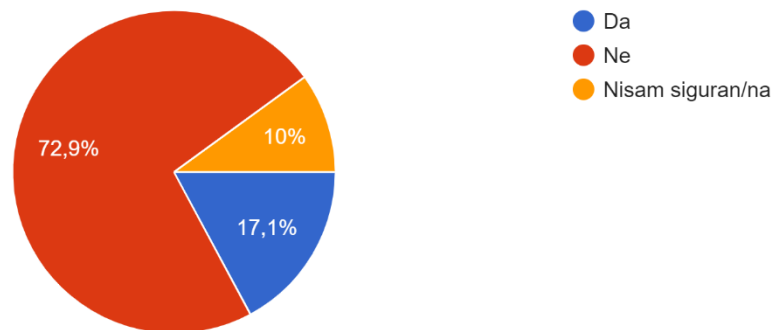
Grafikon 13: Prikaz ovisnosti o društvenim mrežama

Naredni grafikon prikazuje da tačno pola ispitanika 35 (50%) misli da je ovisno, a drugo pola 35 (50%) da nije ovisno o društvenim mrežama.

14. Sposobnost razlikovanja stvarnog od virtualnog svijeta

14. Da li osjećate da u nekom trenutku gubite sposobnost razlikovanja stvarnog od virtualnog svijeta?

70 odgovora



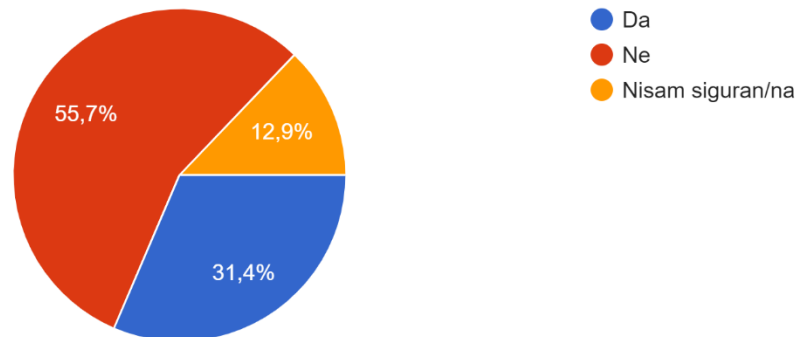
Grafikon 14: Prikaz da li mladi u nekom trenutku gube sposobnost razlikovanja stvarnog od virtualnog svijeta

Ovaj grafikon prikazuje da većina mladih 51 (72,9%) ne gube sposobnost razlikovanja stvarnog od virtualnog svijeta, znatno manji broj ispitanika 12 (17,1%) odgovorilo je da gube sposobnost dok 7 (10%) njih nije sigurno.

15. Građenje jednog identiteta u digitalnom, drugog u stvarnom svijetu

15. Da li ste primijetili da gradite jedan identitet u digitalnom svijetu a drugi u stvarnom?

70 odgovora



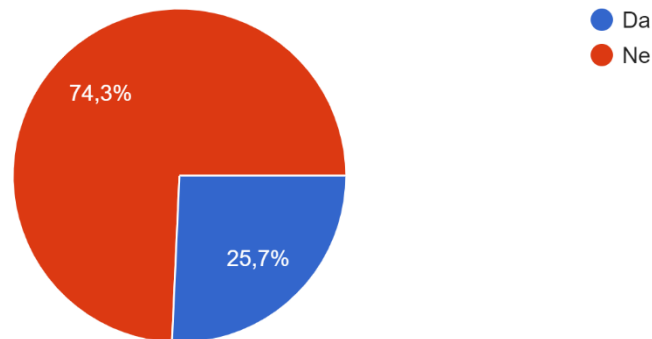
Grafikon 15: Prikaz da li mladi grade jedan identitet u digitalnom, a drugi u stvarnom svijetu

Na pitanje da li mladi primjećuju da grade različite identitete u virtualnom i stvarnom svijetu preko pola ispitanika 39 (55,7%) odgovorilo je sa „Ne“, 22 (31,4%) odgovorilo je sa „Da“ i ostalih 9 (12,9%) nije sigurno.

16. Žrtve cyber nasilja

16. Da li ste ikada bili žrtva cyber nasilja?

70 odgovora



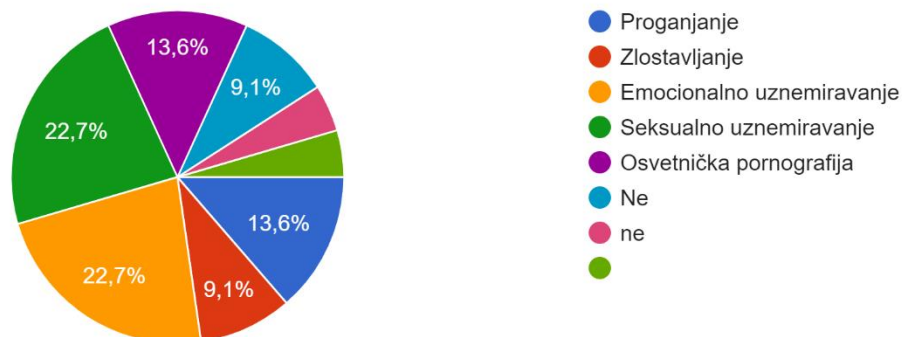
Grafikon 16: Prikaz da li su ispitanici žrtva cyber nasilja

52 (74,3%) ispitanika, što je znatno veći broj odgovorila su da nikad nisu bili žrtva cyber odnosno internetskog nasilja, a 18 (25,7%) ispitanika bila je žrtva internetskog nasilja, koji su to oblici nasilja biće prikazano u sljedećem grafikonu. Kao fenomen društvenih mreža koji je često prisutan, naročito među adolescentima kao pozitivno izdvaja se činjenica da preko 50 ispitanika nikada nije suočena sa ovakvom vrstom nasilja.

17. Načini na koji se manifestuje cyber nasilje koje su mladi doživjeli

17. Ako da, na koji način?

22 odgovora



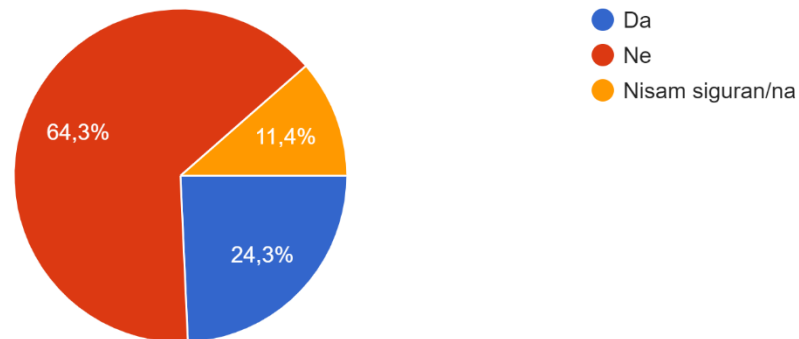
Grafikon 17: Prikaz na koji način su mladi doživjeli cyber nasilje

Iz priloženog grafikona vidimo da je 5 (22,7%) ispitanika doživjelo nasilje kroz seksualno uznemiravanje, isti postotak pokriva i odgovor emocionalnog uznemiravanja. 3 (13,6%) ih je doživjelo cyber nasilje u obliku osvetničke pornografije i 3 (13,6%) je doživjelo proganjanje. 2 (9,1%) je reklo da su ga doživjeli u obliku zlostavljanja, a ostali da nisu nikako imali iskustva s tim.

18. Utjecaj lajkova i komentara na ponašanje mladih

18. Da li mislite da lajkovi i komentari utječu na Vaše ponašanje?

70 odgovora



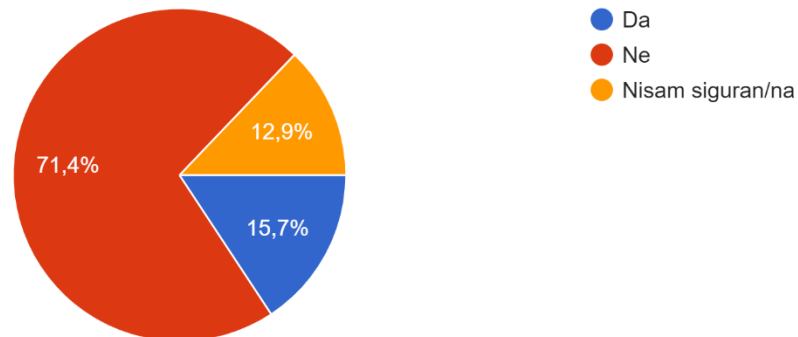
Grafikon 18: Prikaz utjecaja lajkova i komentara na ponašanja mladih

U ovom istraživačkom radu posebna pažnja je posvećena i djelu koji se tiče lajkova, komentara kada je riječ o ponašanjima mladih, u vezi s tim rezultati ovog anketnog pitanja su ti da je 45 (64,3%) mladih ispitanika odgovorilo da lajkovi i komentari nemaju utjecaj na njihova ponašanja, zatim 17 (24,3%) reklo je da ipak to ostavlja utjecaj, te 8 (11,4%) ih nije sigurno kada je riječ o ovom pitanju.

19. Utjecaj lajkova i komentara na mentalno zdravlje mladih

19. Da li mislite da lajkovi i komentari utječu na Vaše mentalno zdravlje?

70 odgovora



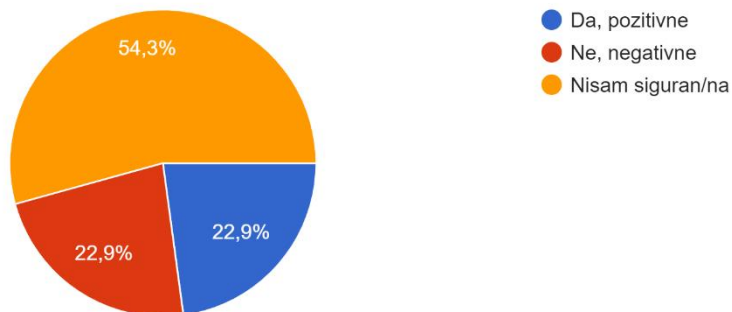
Grafikon 19: Prikaz utjecaja lajkova i komentara na mentalno zdravlje mladih

Pitanje se odnosi isto na lajkove i komentare samo u smislu djelovanja na mentalno zdravlje. Prema grafikonu više od pola 50 (71,4%) odgovora je da komentari i lajkovi ne ostavljaju utjecaj, zatim 11 (15,7%) kaže da ima utjecaj, a ostalih 9 (12,9%) nije sigurno.

20. Pozitivan ili negativan učinak virtualnog svijeta na integritet mladih

20. Da li virtualni svijet ima pozitivne ili negativne učinke na Vaš integritet?

70 odgovora



Grafikon 20: Prikaz da li virtualni svijet ostavlja pozitivne ili negativne utjecaje na integritet mladih

Posljednji grafikon tiče se učinaka koji mogu biti pozitivni ili negativni, ispitanici su odgovorili najvećim dijelom da nisu sigurni, broj ispitanika je 38 (54,3%) odnosno preko pola, dok isti postotak od 16 (22,9 %) nose odgovori „Da, pozitivne“ i „Ne, negativne“.

4.2. Analiza istraživanja

U ovom dijelu istraživanja prikazana će biti analiza istraživanja koja se tiču teme „Integritet mladih u virtualnom svijetu“. Iz rezultata vidno je da su mišljenja podijeljena, mladi djelimično smatraju da virtualni svijet, svijet društvenih mreža ima utjecaj na kreiranje njihovih ponašanja i integriteta kao onoga što određuje svaku individuu i doprinosi na autentičnosti i razvoju ličnog ja. Analiza će biti prikazana kroz generalnu hipotezu i pomoćne odnosno popratne teze kojim se nastoji pobliže istražiti tema.

Posebnu važnost za ovaj istraživački rad ima generalna hipoteza kojom se tvrdi da: „Novi fenomen društvenih mreža *virtuelna stvarnost* utječe na oblikovanje integriteta stvarajući drugačija ponašanja kod mladih.“ Prema rezultatima, odgovori na pitanje da li sadržaj društvenih mreža

utječe na integritet (ponašanje) mladih, 35 (50%) njih je reklo da virtualni sadržaji imaju utjecaj, dok je ostalih 35 (50%) reklo da sadržaji ne ostavljaju utjecaj na njihov integritet (ponašanja). U vezi s tim zaključujemo, tj. na osnovu rezultata možemo zaključiti da je generalna hipoteza istraživačkog rada djelimično dokazana.

Prva pomoćna teza tvrdi da: "Influenseri, trendovi, virtualni fenomeni postaju najveći izazovi u kreiranju životnih stilova mladih". Na sva pitanja koja se mogu usko povezati sa ovom pomoćnom hipotezom kao što su da li utjecajne ličnosti (influenseri) oblikuju životni stil, zatim da li pokušavate oponašati život influensera ili da li trendovi utječu na psihičko zdravlje, odgovori „Ne“ zauzimaju najviše postotke. Prvo pitanje koje se tiče utjecaja influensera nosi postotak od čak 68,6% (48) za „Ne“, drugo pitanje u vezi sa oponašanjem influencerskih života nosi postotak od 84,3% (59) isto tako za odgovor „Ne“. Pitanje o trendovima 65,7% (46) negira. Shodno tome da je većinski dio ispitanika kazalo da influenseri, trendovi i drugi virtualni fenomeni ne oblikuju njihov stil života, zaključujemo da je ova hipoteza odbačena.

Druga pomoćna hipoteza u kojoj se tvrdi da mladi provode previše slobodnog vremena na društvenim mrežama je dokazana jer samo jedan odgovor iz ankete provodi manje od 1 sat svog vremena na društvenim mrežama, ostali odgovori dokazuju da 40% (28) ispitanika provode 4 do 5 sati na društvenim mrežama, 35,7% (25) ih provodi 2 do 3 sata, 17,1% kaže da su na mrežama prisutni u vremenskom razdoblju od 6 do 7 sati, a nisu isključeni i oni koji provode čak više od 7 sati na društvenim mrežama, takvih je 5,7% (4).

Treća hipoteza da sve veći broj mladih bježi iz realnog svijeta u virtualni je djelimično je dokazana jer većina mladih 42,9% (30) je kazalo da to rade ponekad. 40% je odgovorilo negativno, a 17,1% pozitivno.

Četvrta hipoteza se zalaže za to da je psihičko zdravlje mladih ugroženo upotrebom virtualnih sadržaja, pitanja iz ankete koja se povezuju s ovom hipotezom najviše su se ticala toga da li lajkovi, komentari utječu na psihičko zdravlje i toga da li su bili izloženi cyber nasilju koje nadalje donosi negativne posljedice na psihičko zdravlje. Hipoteza je odbačena jer u svim pitanjima pretendiraju postotci sa preko pola ispitanika koji su odgovorili negirajući te tvrdnje.

Posljednja hipoteza tvrdi da mladi ljudi postaju ovisni o društvenim mrežama. Ova hipoteza djelimično je dokazana jer su odgovori podjeljeni tačno po pola tačnije 50% (35) ih je kazalo da je ovisno a drugih 50% (35) je kazalo da nije.

5. ZAKLJUČNA RAZMATRANJA

Kao neophodan medij za normalnu svakodnevnu funkciju u današnjem vremenu je World Wide Web odnosno internet koji kao takav ima dubok utjecaj na život svakog čovjeka, naročito među mladima. Virtualne platforme u ovom društvu su ključne za ostvarivanje i održavanje kako komunikacija tako i međusobnih veza što u konačnici rezultira prilagođavanjem ljudskih ponašanja virtualnim obrascima. Svaki čovjek, svaka individua posjeduje nešto što je određuje kao osobu. Čovjek je društveno biće koje teži ka uklapanju, a istovremeno ka ostvarivanju sebe kao autentične ličnosti unutar društva. Tu autentičnu ličnost krase integritet i lično ja koje je na neprestanom udaru kompleksnih virtualnih utjecaja i koji se formira utjecajem fenomena virtualnog svijeta.

Ono što je bilo važno prikazati kroz ovo istraživanje je da virtualni svijet sa posebnim naglaskom na društvene mreže značajno utječe na samo formulisanje integriteta i ponašanja mlade populacije. Pošto digitalni prostor pruža razne prilike, neminovno je istaknuti da pored pozitivnih efekata istovremeno fenomen donose niz izazova kada je u pitanju integritet kao važna odrednica osobe. Za glavni zaključak prema ovom istraživanju može se istaknuti da društvene mreže djelimično su utjecaja na ponašanja mladih ljudi. Ova tvrdnja prikazana je na osnovu rezultata analize time što su neki ispitanici kazali da influenseri, trendovi, lajkovi, komentari ostavljaju ipak trag na njihov integritet i na mentalna stanja. Također, djelimično zaključujemo i da društvene mreže mogu biti privremeni bijeg od onog stvarnog ja i bijeg od problema. Mladi nesvjesno postaju dio zajednice koja je kontrolisana sve češćom prisutnošću društvenih mreža u njihovom životu. Uloga digitalnog svijeta mladima postaje sve više značajna jer pored toga što je korisna u smislu lakšeg komuniciranja, informisanja, edukovanja sa sobom taj svijet nameće obrace koje je prosto teško izbjeći.

Možemo istaći hipotezu o ovisnosti mladih o društvenim mrežama koja je djelimično potvrđena u ovom istraživanju, a smatram da je djelimično potvrđena iz razloga što zavisi o kojoj dobnoj skupini je riječ jer zasigurno da starija populacija neće koristiti internet više od one mlađe. Ipak je ovo istraživanje obuhvatalo skupinu od 15 do 35 godina, pri čemu dolazimo do zaključka da mladi od 15 godina nikako ne mogu imati stabilniju percepciju o upotrebi društvenih mreža u odnosu na one starije skupine koje neminovno imaju više iskustava. Ova tema je nezaobilazna jer je to

ovisnost novog doba o kojoj istraživanja iz svijeta pokazuju da je kao takva pokazala čak više negativnih posljedica u smislu mentalnog zdravlja od onih supstancijalnih ovisnosti. Da su mladi ipak na neki način ovisni o internetskom sadržaju prikazuje se u grafikonu koji ispituje koliko vremena mladi provode na društvenim mrežama. Uglavnom je to vremensko razdoblje od 4 do 5 sati što se itekako može istaknuti kao zabrinjavajuća tema.

U vezi sa svim prethodno navedenim, smatram da je ovo istraživanje jednim dijelom doprinijelo razjašnjavanju ove teme. Bez obzira što istraživanje djelimično je dokazano prema rezultatima koje anketa nameće može biti poticaj za dalje istraživanje teme integriteta mladih koji je oblikovano različitim faktorima, a ne samo onim koji se tiču virtualnih internetskih faktora. Također, neminovno je govoriti, istraživati, edukovati te promicati digitalnu pismenost i kritička razmišljanja mladim ljudima kako bi negativnih utjecaja virtualnog okruženja u bilo kom smislu bilo što je moguće manje. Potaknuti roditelje na usmjeravanje pažnje na jačanje samosvijesti adolescenata kako bi bolje percipirali vrijednost sebe izvan okvira digitalnog svijeta te na taj način stvorili zdraviji odnos prema sebi i tehnologijama. Ovaj rad pruža osnove za dalja istraživanja o tome kako društveni sistem može pomoći mladima da se što lakše suoče sa svim izazovima koje donosi virtualna stvarnost.

6. LITERATURA

Knjige

Dr. Šemso, T. (2004). *Leksikon MAS-MEDIJA*, Sarajevo, Prosperitet.

Erich F. (1984). *Bekstvo od slobode*, Zagreb, Izdavačka radna organizacija Zagreb.

Erich F. (1984). *Čovjek za sebe*, Zagreb, Izdavačka radna organizacija Zagreb.

Erich F. (1984). *Kriza psihoanalize*, Zagreb, Izdavačka radna organizacija Zagreb.

Erich F. (1984). *Imati ili biti*, Zagreb, Izdavačka radna organizacija Zagreb.

Fejzić Čengić F., Sofradžija H., (2022). *Uvod u studije medija*, Sarajevo: Fakultet političkih nauka, Univerziteta u Sarajevu.

Meyrowitz J. (1985). *NO SENSE OF PLACE : THE IMPACT OF ELECTRONIC MEDIA ON SOCIAL BEHAVIOR*, New York: Oxford University Press

Prof. dr Ratko B. (2006). *KULTUROLOŠKI LEKSIKON*, Beograd, Agencija Matić.

Senadin L. (2014), *LEKSIKON SOCIOLOŠKIH POJMOVA*, Sarajevo: Fakultet političkih nauka, Univerziteta u Sarajevu.

Internet izvori i naučni radovi

dictionary.cambridge.org, bez datuma *Cambridge Dictionary*. [Na mreži]

Dostupno na: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/trend>

Agencija za elektroničke medije, 2016. *medijskapismenost.hr*. [Na mreži]

Dostupno na: <https://www.medijskapismenost.hr/wp-content/uploads/2016/09/medijska-pismenost-preporuke-dokument.pdf>

[Pristupljeno 10.6.2024].

Agencija za prevenciju korupcije i koordinaciju borbe protiv korupcije, 2024. *Agencija za prevenciju korupcije i koordinaciju borbe protiv korupcije*. [Na mreži]
Dostupno na: <http://www.apik.ba/o-nama/default.aspx?id=43&langTag=bs-BA>

Biglbauer, S. & Lauri Korajlija, A., 2021. Društvene mreže, depresivnost i anksioznost. *hrčak*, p. 420.

Blijesak.info, 2023. *Zdravlje*. [Na mreži]
Dostupno na: <https://blijesak.info/lifestyle/zdravlje/drustvene-mreze-i-njihov-utjecaj-na-mentalno-zdravlje-mladih/426663>
[Pristupljeno 14 august 2024].

Božović, P. d. R., 2006. *Leksikon kulturologije*. 1st ur. Beograd: Agencija Matić.

Center, P. R., 2018. *A Majority of Teens Have Experienced Some Form of Cyberbullying*, Washington, USA: Pew Research Center.

Dinić et al, 2021. *RIZIČNA UPOTREBA DRUŠTVENIH*. [Na mreži]
Dostupno na: <https://digitalna.ff.uns.ac.rs/sites/default/files/db/books/978-86-6065-650-8.pdf>
[Pristupljeno 10 july 2024].

dw.com, 2024. *DW*. [Na mreži]
Dostupno na: <https://www.dw.com/hr/dru%C5%A1tvene-mre%C5%BEe-prednosti-ve%C4%87-nakon-7-dana-apstinencije/a-69122539>
[Pristupljeno 9 july 2024].

Fromm, E., 2014. *radiogornjigrad*. [Na mreži]
Dostupno na: <https://radiogornjigrad.blog/2014/09/28/erich-fromm-u-ovakvom-drustvu-tesko-je-ne-osjecati-se-usamljeno/>
[Pristupljeno 24 july 2024].

Gaarder, J., 2006. Sofijin svijet. *Gimnazijaso.edu.rs*, p. 101.

Grbavac, J. & Grbavac, V., 2014. POJAVA DRUŠTVENIH MREŽA KAO GLOBALNOG KOMUNIKACIJSKOG FENOMENA. *Hrčak*, p. 206.

Grubić, M., 2023. Izazovi 21. stoljeća za mentalno zdravlje djece. *Hrčak*, p. 13.

ileeline.com, 2024. *Leeline*. [Na mreži]
Dostupno na: <https://www.ileeline.com/hr/youtube-statistics/>
[Pristupljeno 4 juli 2024].

Ivana, J., 2021. Ovisnost o internetu - problem suvremenog doba. *Hrčak*, p. 12.

Jung, I. w. D. C., 1957. *Great Minds of 20th Century* [Intervju] 1957.

Katarina, C., 2022. Utjecaj influencera na ponašanje i stavove mladih. *hrčak*, p. 15.

KIROGLU, H. S., 2020. Academic Studies in. *researchgate*, Tom. 1, p. 218.

Krstić, P., 2012. Pitanja identiteta (II) Zajedničko polje identiteta i razlike : spekulativna i sovijalna teorija. *academia.edu*, p. 5.

marketbusinessnews, 2024. *MBN MARKET BUSSINES NEWS*. [Na mreži]
Dostupno na: <https://marketbusinessnews.com/financial-glossary/trend/>
[Pristupljeno 11 Juni 2024].

Mavar, M., 2022. *Ovisnost o internetu kod adolescenata*. [Na mreži]
Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/file/412790>
[Pristupljeno 19 Juli 2024].

mckinsey, 2023. *McKinsey&Company*. [Na mreži]
Dostupno na: <https://www.mckinsey.com/featured-insights/mckinsey-explainers/what-is-gen-z>
[Pristupljeno 10 Juni 2024].

Mesić, E., 2011. *Odnosi s javnošću u savremenom okruženju*. Prijedor: VISOKA ŠKOLA ZA EKONOMIJU I INFORMATIKU PRIJEDOR.

Milićević, M., 2021. *NEKE KARAKTERISTIKE SAJBER VRŠNJAČKOG NASILJA*. [Na mreži]
Dostupno na: <http://institutecsr.iksi.ac.rs/121/1/m.milicevic.pdf>
[Pristupljeno 31 Juli 2024].

MinnaLearn, bez datuma *Uvod u produženu stvarnost: proširena stvarnost, virtualna stvarnost i još puno toga*. [Na mreži]
Dostupno na: <https://courses.minnalearn.com/hr/courses/emerging-technologies/extended-reality->

[vr-ar-mr/introduction-to-extended-reality-ar-vr-and-mr/](#)

[Pristupljeno 23 Juli 2024].

Miša, S., 2014. NOAM CHOMSKY I SAVREMENO DRUŠTVO. *repozitorijumips.rs*, p. 39.

Napoleon.cat, 2024. *Instagram users in Bosnia and Herzegovina*, Sarajevo: Napoleon Inc.

Nedeljković, A. R. & Glišić, M., 2022. Istraživanje o rodno zasnovanom nasilju. *zadecu*, p. 13.

Omerović, S., 2021. VIRTUALNI (ONLINE) IDENTITETI I MOTIVI MLADIH ZA KORIŠTENJE DRUŠTVENIH MREŽA. *fjn.unsa.ba*, p. 13.

Pia, M., 2019. *Identitet i postmoderna kultura virtualnih svjetova*. [Na mreži]
Dostupno na: <https://repozitorij.ffos.hr/islandora/object/ffos%3A4818/datastream/PDF/view>
[Pristupljeno: 23. 7. 2024].

Rukavina, D., 2022. *tportal*. [Na mreži]
Dostupno na: https://www.tportal.hr/tehnolo/clanak/strucnjaci-upozoravaju-mentalno-zdravlje-mladih-je-na-udaru-evo-sto-drustvene-mreze-imaju-s-time-20220610?meta_refresh=1
[Pristupljeno: 22 August 2024].

skole.hr, 2022. *škole.hr*. [Na mreži]
Dostupno na: <https://www.skole.hr/koliko-lajkova-vrijedimo/>
[Pristupljeno: 9. Juli 2024].

Stanford University, 2007. *Virtual worlds*. [Na mreži]
Dostupno na: <https://cs.stanford.edu/people/eroberts/cs201/projects/2007-08/virtual-worlds/history.html>
[Pristupljeno 3 April 2024].

Šestanović, N., 2019. *Kolektivno nesvjesno i arhetipovi u 21. stoljeću*. [Na mreži]
Dostupno na: <https://repozitorij.mef.unizg.hr/islandora/object/mef%3A2403/datastream/PDF/view>
[Pristupljeno: 26 Juni 2024].

Šnajder, S., 2012. "Sami zajedno" Sherry Turkle: Internet je. *novilist.hr*, pp. 5-6.

Tucaković, d. Š., 2004. *Leksikon mas-medija*. Sarajevo: Prosperitet, 2004.

Turčilo, Lejla; Osmić, Amer; Kapidžić, Damir; Sanela Šadić, Jusuf Žiga, Anida Dudić, 2018. *STUDIJA O MLADIMA BOSNA I HERCEGOVINA*. [Na mreži]
Dostupno na: <https://library.fes.de/pdf-files/bueros/sarajevo/15288.pdf>
[Pristupljeno: 24 Juni 2024].

Vijeće mladih, 2010. ZAKON O MLADIMA FEDERACIJE BOSNE I HERCEGOVINE. U: s.l.:s.n., pp. 2-3.

vijesti.me, 2017. *Online Vijesti*. [Na mreži]
Dostupno na: <https://www.vijesti.me/kolumne/74143/bjekstvo-od-slobode>
[Pristupljeno: 9 Juli 2024].

Vukajlović, M. S., 2018. *Nova akropola za boljeg čovjeka i bolji svijet*. [Na mreži]
Dostupno na: <https://nova-akropola.com/filozofija-i-psihologija/filozofija/erich-fromm-zdravo-drustvo-2-dio/>
[Pristupljeno: 28 Juli 2024].

Vukovojac, I., 2008. Nasilničke video igrice. *Deliberating in a democracy*, p. 5.

websiterating, 2024. *W*. [Na mreži]
Dostupno na: <https://www.websiterating.com/hr/blog/research/tiktok-statistics/>
[Pristupljeno: 4 Juli 2024].



Obrazac AR

UNIVERZITET U SARAJEVU – FAKULTET POLITIČKIH NAUKA
IZJAVA o autentičnosti radova

Stranica 1 od 1

Naziv odsjeka i/ili katedre: Komunikologija/ žurnalistika

Predmet: Master teza

IZJAVA O AUTENTIČNOSTI RADOVA

Ime i prezime: Ada Hrelja

Naslov rada: Integritet mladih u virtualnom svijetu

Vrsta rada: Završni magistarski rad

Broj stranica: 95

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
