

Nataša Starčević
 Filozofski fakultet Univerziteta u Novom Sadu
 Novi Sad, Srbija

UDK: 004.032.8-053.81:316.32

MATURACIJA U DIGITALNOM OKRUŽENJU – TINEJDŽERI KAO DIGITALNI NAIVCI¹

APSTRAKT

Potreba za prihvatanjem od strane vršnjaka predstavlja pravilo – društvenu normu. Socijalizacijom pojedinac postaje punopravni član određene zajednice. Tinejdžeri, kao vrlo osetljiva društvena grupa, čine zajednicu onih koji osećaju potrebu da nekome pripadaju, ali istovremeno žele da vršnjačka grupa u kojoj participiraju bude jasnim granicama (pravilima ponašanja) odvojena od primarne ćelije – porodice. Razvojem društvenih medija nastaju grupacije koje svoje temelje izgrađuju u onlajn okruženju, tj. zajednice onih koji komuniciraju putem društvenih mreža i novih medija. Društvene mreže postaju poligoni na kojima se vrši inicijacija – uključivanje tinejdžera u grupe istomišljenika. Identitet, kao *differentia specifica* svake osobe, društvenim umrežavanjem biva redefinisana. Postavlja se pitanje: Da li postoji, kao izdvojen entitet, samo *onlajn* identitet ili on egzistira paralelno sa *oflajn* identitetom? U radu pokušavamo da damo odgovore na ovo pitanje, ali i da dodemo do saznanja šta to tinejdžeri smatraju bitnim za izgradnju identiteta i na koji način shvataju pojam privatnosti. Namera nam je da analiza odgovora na ova pitanja bude uvod u razmatranje potrebe za digitalnim-medijskim opismenjavanjem tinejdžera, a u cilju „vakcinacije“ protiv brojnih „virusa“ koji napadaju tinejdžerske-identitete.

Ključne reči: umreženi tinejdžeri, digitalni domoroci/digitalni naivci, socijalizacija, samoprezentovanje u digitalnom okruženju, digitalna medijska pismenost

„Prvi sunčevi zraci stidljivo proviruju kroz šalukatre – podsećaju me da je počeo raspust, veliki letnji raspust! Sa jedva приметnim smeškom u uglu usana, ustajem iz kreveta, provirujem kroz prozor i vidim: Slaviša je već u punoj ‘ratnoj opremi’; stižem, kažem u sebi i istrčavam na ulicu. Nekoliko godina kasnije slična atmosfera: Sunce stidljivo namiguje, obližnja škola je zatvorena – raspust je – ali, nešto je drugačije, nešto nedostaje. Tek povremeno čuju se glasovi – glas majke koja grdi nestašno dete, glas komšije, glas nekog nepoznatog muzičara širi se šorom iz zvučnika telefona. Dva dečaka hodaju putem. Zamišljeni su i ‘dislocirani’ – tu su (postoje i šetaju), a i nisu tu. Gledaju u svoje mobilne telefone i smeškaju im se.”

¹ Rad je nastao kao rezultat istraživanja u okviru Republičkog projekta *Digitalne medijske tehnologije i društveno-obrazovne promene* Filozofskog Fakulteta u Novom Sadu koji Odsek za medijske studije realizuje od 2010. do 2014. Projekat finansira Republičko ministarstvo prosvete, nauke i tehnološkog razvoja, šifra projekta III 47020.

Prethodno napisano je motivisano samo sa jednim ciljem - napraviti uvod u „priču” o odrastanju i sazrevanju u svetu digitalno povezanih, malo poredeći taj svet sa svetom koji je do pre izvesnog vremena bio posve drugačiji. Da li je to prošlo vreme bilo bolje, kvalitetnije i suštastvenije ili ne? Odgovor pretežno zavisi od posmatrača tog vremena i/ili njegovih savremenika. Referentni okvir u čijim granicama se krećemo dok vršimo analizu određenog vremena značajno utiče na našu „dioptriju”; konstruktivisti bi kazali – svet je u očima posmatrača.

Tehnološki napredak (razvoj savremenih sredstava komunikacije – kompjuteri, mobilni telefoni, pametni telefoni, tableti) i širenje uticaja medija masovnih komunikacija treba posmatrati samo kao stepenicu u civilizacijskom razvoju čovečanstva.

Kod čoveka se odvajkada javila potreba da prirodu i svet oko sebe što bolje upozna. Vatra, barut, nož, točak, papirus i abakus su dela ruku i uma čoveka. Sa pojavom veštačke inteligencije (*artificial intelligence*) i njenom upotrebom je zamaskirana uloga čoveka kao kreatora i realizatora svih uređaja kojima se čovečanstvo danas služi.

Iza bajtova, foldera, raznih aplikacija, gadžeta, video i audio materijala i u svetlosti ekrana nalazi se *čovek*. Okretanje točkova, zvuci muzičkih instrumenata, itd. nastaju nemirnim ali kontrolisanim pokretima ljudskih mišića. Bez tog ljudskog „nemira” sve bi to bile samo mrtve stvari. Dakle, čovek nije mašina – čovek je stvorio mašine.

Prihvatimo li kao aksiom davno postavljenu Protagorinu tezu da je čovek mera svih stvari – onih koje jesu da jesu i onih koje nisu da nisu – onda nam se kao logično nameće sledeće pitanje: Zašto smo, ili kako smo, tako lako čoveka zamenili uređajem? To jest, na koji način bismo mogli da objasnimo novovekovnu krilaticu da *WiFi*² čini meru svih stvari – onih koje su dostupne da to jesu, a one koje nisu dostupne da to nisu jer, naprosto, ne postoje.

Realnost biva zamenjena simulacijom – simulirano prijateljstvo, simulirane interakcije. Prema rečima Šeri Terkl (Sherry Turkle), današnji čovek je nesiguran u međuljudskim odnosima i anksiozan u pogledu intimnosti, te u tehnologiji traži način da stupi u kontakte, ali i da se od njih zaštititi. Tehnologija predstavlja gradivno tkivo naše intimne sfere. (Terkl 2010: 13–21)

Potreba čoveka da voli i da bude voljen, da prihvati i da bude prihvaćen, nalazi se u središtu sopstvenog *ja* i predstavlja jedan od osnovnih elemenata identiteta. U svetu simulacija, imitacija i maskiranja identitet čoveka postaje „porozan”. Razvoj novih tehnologija i *cyber* prostora je pred nas postavio dva pitanja: Da li novi mediji utiču na izgradnju identiteta? I da li bi trebalo da govorimo o identitetu ili o identitetima jedne osobe?

² Primer o tome koliko se neposedovanje internetskog signala – tzv. Brzi internet – smatra otežavajućim faktorom za život prosečnog čoveka (**naročito za život prosečnog tinejdžera**), može se pronaći u reklamama za brojne provajdere koji nude usluge bežičnog interneta, a koje se svakodnevno emituju putem javnog servisa (*RTS, RTV*). „Ukoliko želite da Vaše dete bude srećno – omogućite mu brzi internet po ceni od samo...” – Da li se sreća krije samo u okrilju mreže?

Stavimo li ova pitanja u kontekst odrastanja i socijalizacije tinejdžera, i usmerimo li se na to na koji način *cyber* prostor utiče na sazrevanje digitalnih urođenika (*digital natives*)³, dolazimo do zaključka da postoji i nešto što bismo mogli da nazovemo *onlajn identitet*, kao i *oflajn identitet*. Dvojakost identiteta je karakteristična za današnju tinejdžersku populaciju. Tragovi koje mladi ostavljaju na mreži i izvan nje, te načini na koje se predstavljaju drugima, vode nas ka zaključku o opravdanosti upotrebe ova dva termina.

Druženje se ostvaruje na globalnoj mreži. Kartu za ulazak u određeni krug istomišljenika može da dobije samo onaj ko prođe proveru – kriterijumi na osnovu kojih se vrši provera utiču na ispoljavanje ličnosti i autentičnosti⁴, a sa tim u vezi i na izgradnju identiteta.

Način na koji se jedno društvo odnosi prema detinjstvu i odrastanju predstavlja značajan pokazatelj razvijenosti, demokratičnosti i humanosti toga društva. Neobraćanjem pažnje na sofisticiranost i specifičnost dečijeg uma i zanemarivanjem dečijih potreba budućnost čovečanstva postaje upitna. Mračnjaštvo srednjeg veka je iza nas – dete nije čovek u malom i detetu nije osnovni zadatak da dostigne visinu i težinu odraslog čoveka.

Digitalni urođenici, onako kako ih u svom intrigantnom tekstu opisuje Mark Prensky (Marc Prensky), osećaju se lagodno dok koriste svoje pametne telefone, krstare internetom, igraju onlajn igrice, četuju ili upotrebljavaju neki od sajtova za društveno umrežavanje (Fejsbuk, Majspejs, Tviter). (Marc Prensky 2001: 1) Dejna Bojd (Danah Boyd) sugerise da bi trebalo da budemo obazrivi kada govorimo o digitalnim urođenicima. Osećaj lagodnosti prisutan kod tinejdžera dok „šeta“ mrežom ne ide u paru sa znanjem i razumevanjem načina na koji mreža funkcioniše⁵. Mnoge tinejdžere bismo mogli da nazovemo naivcima, a ništa manje i neodgovornim pojedincima.

Ne pretendujući na davanje konačnih rešenja i bespogovornih zaključaka, niti se trudeći da, upotrebom generalizacija, dođemo do definisanja striktno putanje kojom bi trebalo da se krećemo da bismo stigli do nasmejanog i zadovoljnog deteta, u radu pokušavamo da damo odgovor na pitanje: Koliko su današnji tinejdžeri, osim što su urođenici, tj. od samog rođenja su okruženi svetom digitalnih uređaja, naivci i neodgovorni pojedinci u procesu njihove upotrebe?

Smatramo da je od ključne važnosti da dođemo do što jasnijeg odgovora na ovo pitanje, jer ćemo jedino na taj način biti u mogućnosti da osmislimo adekvatnu strategiju medijskog opismenjavanja tinejdžerske populacije.

Saglasni sa stavom američke autorke Dejne Bojd (da osećaj lagodnosti prisutan prilikom krstarenja internetom ne bi trebalo poistovećivati sa znanjem i obaveštenošću

³ Digitalni urođenici (*digital natives*) – termin koji je skovao Mark Prensky (Marc Prensky) da bi opisao generaciju mladih ljudi koji su odrastali uz savremenu tehnologiju. *Digital Natives, Digital Immigrants* - <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

⁴ Možda bi pre trebalo da govorimo o NEautentičnosti?

⁵ „Many teens are not nearly as digitally adept as the often-used assumption that they are ‘digital natives’ would suggest. The teens I met knew how to get to Google but had little understanding about how to construct a query to get quality information from popular search engine. They knew how to use Facebook, but their understanding of the site’s privacy settings did not mesh with the ways in which they configured their accounts.” (Boyd 2014: 22)

o informaciono-komunikacionoj tehnologiji i društvenim mrežama) krenućemo od elementarnih odlika adolescencije da bismo došli do pojma identiteta i načina na koji se on izgrađuje. Namera nam je da, opisom društvenog konteksta u kojem tinejdžeri odrastaju danas, definišemo osnovne faktore socijalizacije i opišemo način na koji se ona sprovodi u svetu digitalnih urođenika. Uslov kreiranja kvalitetnog programa medijskog opismenjanja predstavlja dobro poznavanje onih koje želimo da opismenimo.

ADOLESCENCIJA – SAZREVANJE I IZGRADNJA IDENTITETA

*U kulturi simulacije, autentičnost bismo mogli da posmatramo onako
kako su viktorijanci posmatrali seks – kao pretnju i opasnost.*

Šeri Terkl

Autori koji se bave problematikom adolescencije koriste termin *tranzicija* u cilju isticanja titravosti toga doba – nedefinisanost ličnosti, nesigurnost u ponašanju i svakodnevno preispitivanje sebe. Sintagmom „osoba na margini“ Levin (Kurt Lewin) vrlo je slikovito opisao adolescenta. Mladi čovek se nalazi u nezavidnoj poziciji – nije više dete (iako se tako intimno oseća), ali se, još uvek, nalazi daleko od sveta odraslih. Oseća snažnu potrebu za isticanjem svojih konkretnih godina i kompetencija, uz često prisutan strah da ga društvo vršnjaka neće prihvatiti. Uplašen je da će morati zatražiti pomoć od roditelja. Svet koji ga okružuje je isuviše veliki za njega.

Kada govorimo o adolescenciji poteškoću predstavlja definisanje jasnih kriterijuma na osnovu kojih bismo mogli da odredimo kraj perioda detinjstva i početak odraslog doba. Neki autori nude dva pokazatelja za određivanje trajanja adolescencije: *biološki uzrast* – koji se koristi za određivanje početka, i *socijalni uzrast* – koji se koristi za određivanje kraja adolescencije. Biološki uzrast se odnosi na izmene organizma nastale kao rezultat anatomskih i fizioloških promena. Definisanje socijalnog uzrasta određeno je karakteristikama društvene zajednice u kojoj pojedinac odrasta i konvencijama karakterističnim za tu grupu (Vranješević, J., Trikić, Z., Koruga, D., Vidović, S. & Dejanović, V. 2003).

Nepostojanje saglasnosti o jasnoj definiciji adolescencije govori o kompleksnosti toga doba – doba koje obiluje promenama u svim sferama života. Promene koje se u adolescenciji dešavaju izuzetno su značajne za dalji razvoj, a od načina njihovog ostvarivanja u velikoj meri zavisi kvalitet predstojećeg života. Adolescent se nalazi u stanju konstantnog ogledanja. Analiziranjem i usvajanjem pravila ponašanja dolazi do izgradnje identiteta.

Identitet (lat. *identitas* – istovetnost) u psihologiji ličnosti označava doživljaj suštinske istovetnosti i kontinuiteta *ja* tokom dužeg vremena, bez obzira na njegove promene u različitim periodima i okolnostima. Proces sticanja identiteta se odvija kroz ceo život – prolaskom ličnosti kroz određene stadijume razvoja⁶. Razvojni stadijumi su praćeni krizama. Erikson (Erik H. Erikson) akcentuje razvojni aspekt krize i posmatra ga je kao pokušaj

⁶ U Eriksonovoj teoriji postoji osam stupnjeva psihosocijalnog razvoja ličnosti. Svakom stupnju odgovara određeni osnovni kvalitet ega, njegova snaga i određena „vrlina“. Ti stupnjevi su: 1. sticanje osnovnog

dostizanja osećaja celovitosti. Iz svake od njih, ukoliko se uspešno savlada, osoba izlazi sa povećanim osećajem unutrašnjeg jedinstva i sa sposobnošću smislenijeg rasuđivanja. Celovitost koju bi trebalo postići u stadijumu puberteta i adolescencije zapravo je osećanje unutrašnjeg identiteta – kontinuiteta između onoga što mlada osoba jeste i što će tek da bude; između onoga što ona misli da jeste i percepcije drugih osoba i njihovih očekivanja u odnosu na adolescenta (Erikson 2008: 9–11).

Iz razvojne perspektive, identitet predstavlja način na koji pojedinac vidi sebe u svakodnevnim životnim okolnostima i tokom različitih perioda života i rezultat je stalnih promena, nastalih u strukturi sopstvenosti pojedinca. Identitet se pre vidi kao *proces* kvalitativne reorganizacije u strukturi ličnosti, nego kao jezgro ličnosti sastavljeno od nepromenljivih karakteristika (Kroger 1989: 2).

Ja, sa druge strane, predstavlja skup stavova, vrednosti i simbola kojima individua odgovara na pitanja: *Ko sam ja? Šta mogu? Šta smem? Kakav bi trebalo da postanem?*, itd. Potragu za odgovorima na ova pitanja adolescent sprovodi kroz interakciju sa drugim, bitnim osobama i uz dobijanje povratnih informacija⁷.

Vivijen Ber (Viven Burr) ističe da je način na koji opisujemo sebe i svoje postupke proizvod društvene interakcije. Ljudski identitet, smatra Berova, nastaje preplitanjem mnogobrojnih „niti“ – uzrast, klasna pripadnost, rod, seksualna orijentacija, itd. Ukrštanjem tih niti nastaje identitet neke osobe, a svaka nit pojedinačno se konstruiše kroz diskurse koji postoje u određenoj kulturi (diskurs roda, pola, obrazovanja, itd.) (Ber 2001).

Konstruisanje identiteta, prema Berovoj, možemo shvatiti kao oblik konstantnog pregovaranja unutar komunikativnog procesa. Sledstveno tome, pitamo se sledeće: Na koji način *cyber* prostor, kao specifično komunikaciono okruženje, utiče na izgradnju identiteta adolescenta?

ADOLESCENCIJA 2.0 – SAZREVANJE I IZGRADNJA IDENTITETA

Stvari koje se dešavaju u realnom vremenu oduzimaju previše vremena.

Šeri Terkl

Poigravanje sa identitetom imanentno je adolescenciji, smatrao je Erikson. Adolescenti danas koriste izuzetno bogat materijal onlajn života da bi obavljali taj rad. Eklatantan primer za to možemo da pronađemo u igrici Sims onlajn (The Sims Onlajn)⁸. Pravila igre omogućuju da kreirate lik po sopstvenom izboru, kako sa stvarnim tako i sa željenim

poverenja; 2. usvajanje autonomije; 3. sticanje inicijative; 4. marljivost; 5. oformljenje identiteta; 6. intimnost; 7. stvaralaštvo i 8. integritet (Erikson 2008: 11).

⁷ Goffman characterized all self-presentation as performative, in the sense that we play roles in our interactions, much like actors in the theater. Such role taking allows us to take others' perspectives and thus to consider how we appear to them. Consequently, we can strategically adapt our self-presentations to best achieve our desired outcomes. (Goffman 1959)

⁸ Igrica je dostupna na sajtu: <http://www.thesims.com/>

karakteristikama. Nakon kreiranja lika, uplovljavate u avanturu izgradnje sopstvenog života – zidate i opremate kuću (prostor za život), pronalazite prijatelje, zaljubljujete se, itd.

Slična vrsta rada na identitetu može se, prema mišljenju Šeri Terkl, obavljati i na društvenim mrežama. Autorka lični profil korisnika društvene mreže posmatra kao svojevrсни avatar⁹ – izraz ne samo onoga šta ta osoba jeste, nego i onoga šta ona želi da postane. „Tinejdžeri jasno stavljaju do znanja da igre, onlajn svetovi i socijalne mreže (koje se na površini veoma razlikuju) imaju mnogo toga zajedničkog. Svuda se od vas očekuje da sročite i projektujete identitet“ (Terkl 2010: 251).

Veliki broj teorijskih rasprava, koje za cilj imaju davanje odgovora na pitanje na koji način i u kojoj meri masovni mediji i *cyber* prostor deluju na konstruisanje identiteta, polazi od pretpostavke da proces identifikacije predstavlja uslov za izgradnju identiteta. Identifikacija podrazumeva prepoznavanje nekih zajedničkih odlika sa drugom osobom ili grupom i formiranje određene veze kao proizvoda te sličnosti. U psihoanalitičkoj teoriji pojam identifikacije predstavlja najraniju emotivnu vezu sa drugom osobom. Postojanje emotivne veze između dve ili više osoba utiče na njihovo ponašanje i na izgradnju identiteta tih osoba.

Provodeći mnogo vremena u virtuelnoj komunikaciji, današnji tinejdžer prolazi kroz proces svakodnevne identifikacije. Identifikujući se sa shvatanjima svojih prijatelja adolescent dobija potvrdu o ličnoj vrednosti. Ukoliko se njegovi stavovi razlikuju od razmišljanja koja preovlađuju na datu temu onda, u velikom broju slučajeva, dolazi do samoanalize i ne tako retko do revidiranja sopstvenih pogleda (čak i onda kada su oni ispravni). Sociolog Ervin Gofman (Erving Goffman) proces ispoljavanja sopstvene ličnosti u konkretnim životnim okolnostima definiše kao svojevrсни ritual u kojem jedinka *svesno* odlučuje koje osobine će da stavi u prvi plan, a na koje će da obrati manje pažnje (*impression management*). Profil tinejdžera na internetu sadrži kako sopstvene karakteristike tako i obeležja grupe/grupa kojoj/kojima pripada, naglašava Bojdova. Prezentovanje sopstvene ličnosti putem mreže uslovljeno je onim što pojedinac eksplicitno odobrava, onim što njegovi prijatelji dele i načinom na koji oni reaguju na sadržaj koji je on kreirao ili prosledio (Boyd 2014: 49).

Istovremeno sa procesom identifikacije, koji se ostvaruje kroz svakodnevnu komunikaciju, adolescent prolazi kroz neku vrstu krize, tj. anksioznosti kada je onemogućen da svoja nova iskustva podeli sa prijateljima na mreži¹⁰. Terklova u svojoj knjizi „Sami zajedno“ naglašava da je anksioznost deo nove povezanosti. Tinejdžeri žele da stvore prostor samo za sebe grčevito se držeći za svoje uređaje. Virtuelni prostor u kojem se kreću pokušavaju na različite načine da zaštite od roditelja. Uređaji predstavljaju uslov za boravak u virtuelnom prostoru, a stalna konektovanost čini da se osećaju bitnim i nezavisnim. Situacije koje onemogućavaju konektovanost doživljavaju se kao traumatične.

⁹ Šesnaestogodišnja devojčica, jedna od ispitanica sa kojima je autorka knjige „Sami zajedno“ Šeri Terkl razgovarala, vrlo jasno ističe vezu između avatara i profila. Svoj Fejsbuk profil naziva „moj internet dvojnik“ i „avatar mene“.

¹⁰ „Osećati nešto bez mogućnosti da podeliš to sa nekim smatra se tako teškim da to čini situaciju ‘vanrednom’“, (Terkl 2010: 333)

Mogućnost pisanja o svojim strahovima, nadama, željama i očekivanjima, sa druge strane, ima, po rečima adolescenata, terapeutsko značenje¹¹. Uobličavanjem svojih misli u reči i rečenice i njihovim odašiljanjem u nepregledan internetski prostor tinejdžer doživljava neku vrstu katarze. Komentari koje drugi korisnici mreže ispisuju na ono što je pojedinac objavio doživljavaju se kao određeni oblik komunikacije.

Nakon večeri provedene časkajući posredstvom avatara, opisuje Terklova, pojedinac misli da poseduje ispunjen socijalni život, ali ga u sledećem trenutku zaokuplja osećaj izolovanosti nastao usled labave interakcije sa strancima. Umnožavanje broja onih koji nas prate preko Fejsbuka ne doprinosi podizanju kvaliteta našeg društvenog života. Mreža nam omogućava da kad god to poželimo stvorimo novu onlajn personu (njeno telo, dom, posao, ljubavni odnos, itd.). Dok sebe predstavljamo drugima, nastavlja dalje Terklova, može nam se desiti da izgubimo sebe. Ne degradira li, pita se autorka, virtuelna bliskost naše iskustvo susreta druge vrste, tj. susreta bilo koje vrste (Terk 2010: 35)?

PRIVATNOST, NAIVNOST, NEODGOVORNOST

Od davnina je poznata težnja tinejdžera da zaštite sopstvenu privatnost od roditelja. Oni žele da imaju prostor samo za sebe i osećaju se prijatno kada okrenu ključ u bravi na vratima svoje sobe. Sa druge strane, roditelji imaju potrebu za uvidom u način života svoje dece. Iz navedenog sledi „sukob“: adolescenti se osećaju ugroženim od ponašanja brižnih roditelja, a roditelji su uplašeni jer nemaju potpunu kontrolu nad ponašanjem svoje dece. Strah roditelja je rezultat racionalnog razmišljanja o ranjivosti njihovog deteta boravkom u virtuelnom svetu, dok se tinejdžer oseća povređenim zbog roditeljske brige.

Zastrašujuća predstava koju roditelji imaju o virtuelnom svetu je iz ugla posmatranja adolescenta nepotrebna i po njegovom sudu uslovljena neupoznatošću odraslih sa osnovnim karakteristikama virtuelnosti. Adolescentu je nejasno zašto se roditelji uzrujavaju, zašto zapitkuju i žele da znaju što više, jer on ne vidi razliku između časkanja ispred zgrade i časkanja u sobama za časkanje. Doživljava digitalni svet kao svoj dom i ne misli da su roditelji pozvani da se pridruže tom svetu. Ne želi roditelje iza svojih leđa dok piše poruke preko mobilnog telefona ili kompjutera na isti način na koji ih ne želi u večernjem izlasku. Sa druge strane, baš ta lagodnost koju roditelji primećuju kod svoje dece dok krstare internetom predstavlja razlog za uzbunu.

Opravdanja za uključivanje alarma kod roditelja je mnogo: maloletnički kriminal, narkomanija, prostitucija i pedofilija samo su neke od realnih opasnosti kojima su adolescenti svakodnevno izloženi na mreži. Postavljanjem fotografija na svoj Fejsbuk profil, na Instagram ili deljenjem video/audio-materijala, tinejdžer ne razmišlja o tome ko sve to može da vidi i koliko različitih tumačenja postavljenog može da bude. Sasvim bezazlene fotografije nastale kao proizvod zabave i šale mogu biti upotrebljene na bezbroj načina: mogu biti umnožene i distribuirane brojnim kanalima Interneta, a osoba koja se nalazi na tim fotografijama izložena svakodnevnom maltretiranju (slanje SMS poruka, uhođenje,

¹¹ „A suprising number of youth authors use the word ‘therapeutic’ to describe how it feels to express themselves online after experiencing stress, grief, anger, or betrayal“ (Boyd 2008:102, prema: Susannah Stern: Producing Sites, Exploring Identities: Youth Online Authorship).

itd.). Tinejdžeri ne razmišljaju o svim tim opasnostima. Misle da imaju potpunu kontrolu nad svim onim što se dešava u virtuelnom svetu. Ukoliko se nekada i desi da objave nešto što nakon naknadnog razmišljanja ocene kao neprikladno (sajtovi za društvene mreže obiluju fotografijama koje mlade prikazuju u alkoholisanom stanju) ubeđeni su da jednostavnim klikom na dugme „izbriši“ sve to nestaje sa mreže i nikada više se ne može pronaći.

Adolescenti razgovaraju sa drugim korisnicima mreže. Razgovor može da se vodi sa poznatima i sa nepoznatima. Pored igranja igrica koje zahtevaju više igrača (Multi User Domain – MUD), rasprostranjeni su i programi koji služe za razmenu poruka u sadašnjem trenutku, tzv. IRC-programi (Internet Relay Chat). Program zvani Četrulet (Chatroulette) vam omogućava da stupite u razgovor sa nepoznatim osobama na osnovu kriterijuma koje ti nepoznati postavljaju kao uslov za stupanje u kontakt sa njima. Simptomatično je to što je gore navedeni program napisao ruski srednjoškolac, a u upotrebu je pušten 2009. godine. Do februara meseca naredne godine imao je više od milion korisnika. A 2014. godine je više od 35.000 ljudi u svakom trenutku bilo ulogovano na ovaj program. U Četruletu se lica i tela posmatraju kao objekti. Omogućeno vam je da jedni druge vidite i da, dok se gledate, komunicirate u realnom vremenu. Ukoliko vam se razgovor ne dopadne dovoljno je samo da izaberete opciju „sledeći“ (*next*) i nastavite potragu za interesantnijim sagovornikom.

Provođenjem mnogo vremena u digitalnom svetu i kreiranjem različitih likova pojedinac ima mogućnost da ispolji svu svoju kreativnost. Problem nastaje onog trenutka kada se zanemari postojanost sopstvenog tela i njegovih realnih odlika u korist avatara i nadimaka kojima baratamo na mreži. Na internetu postaje sve teže odrediti koje poruke stižu od programa, a koje od stvarnih osoba, jer smo naučili da „dišemo“ kao softveri. Šeri Terkl parafrazira svoga prijatelja i kaže da ne možemo da prepoznamo replikante jer su ljudi počeli neobjašnjivo da liče na njih. Postavlja se pitanje ima li ičega lošeg u igranju onlajn šaha ili komuniciranju sa nepoznatim vršnjacima¹², tj. da li je igranje kompjuterskih igara zlodelo? Naravno da je odgovor na ovo pitanje odričan – nema ničega lošeg u igranju kompjuterskih igara, sve do trenutka dok igra prestane da bude zabava i pretvori se u sam život.

Na mrežama, uključujući i svetove igara, nastavlja Terklova, jesmo zajedno, ali smo toliko umanjili naša očekivanja od drugih ljudi da je osećanje usamljenosti koja nas ophrve sasvim „normalno“ (Terkl 2010: 304–305). Osećajući vapeću potrebu za poništavanjem osećanja usamljenosti tinejdžeri se „bacaju“ u sve društvene mreže sa željom da privuku što veći broj istomišljenika, pratilaca i obožavalaca, istovremeno stvarajući kod sebe iluziju da su pobedili stanje usamljenosti. Naravno da je to jedna velika iluzija i prikaz njihovog naivnog posmatranja virtuelne stvarnosti.

¹² Da li smo sigurni da je u pitanju vršnjak? Na koji način tinejdžer proverava validnosti podataka koje mu druga osoba saopštava o sebi? Odgovor je kratak: **Ne proverava.**

ZAKLJUČAK

There's a big difference between being in public and being public.

Danah Boyd

„Da li biste mogli da govorite sa mojom majkom?“, upitao je jedan sedamnaestogodišnjak Dejnu Bojd, „Vi ste odrasli, ali mi se čini da razumete šta radim na internetu – vidite da to nije ništa loše i voleo bih da to i ona shvati.“

Tinejdžeri imaju potrebu za sigurnošću utemeljenoj na poverenju i razumevanju, a to traže u virtuelnom svetu, jer u krugu porodice nailaze na podozrenje i sumnjičavost. „Izgrađena prijateljstva“ svedoče o vrednosti adolescenta. Ponekad grupa vršnjaka iz različitog razloga (hir, neobičan smisao za humor, itd.) pojedinca izlaže rizicima. Istovremeno, adolescenti te situacije ne doživljavaju kao opasne, nego pre kao izazovne. Izazovnost nekog događaja inspiriše tinejdžera na akciju. Nažalost, posledice te izazovnosti mogu da budu kobne, kako na psiho-socijalnom planu tako i po sam život tinejdžera.

Vođeni brigom za svoje adolescente roditelji ih „uhode“ (pregledaju elektronsku poštu, čitaju SMS poruke, itd.), nesvesni posledica kad se takvo ponašanje otkrije – deca se dodatno otuđuju, odbijajući razgovor koji se tiče njihovog načina života. Rezultat je još veća briga roditelja i tako se obe strane kreću u „začaranom“ krugu.

Škola ne ispunjava očekivanja adolescenta, kako zbog programa tako i zbog nastavnih sredstava. Roditelji nemaju poverenja u njih i pokušavaju da ih kontrolišu. Jedino su vršnjaci ti koji ih shvataju, jer svi imaju slične probleme. Jedini siguran način da bezbedno „govore“ o svojim problemima predstavljaju virtuelne zajednice, pričaonice i SMS poruke.

Rođeni početkom XXI veka, naviknuti na digitalni svet, neodvojivi od svojih internetom opremljenih uređaja, tinejdžeri vape za pažnjom. Žele da kažu i da budu saslušani. Voleli bi da se njihov glas čuje i vrednuje. Zanimajući druge mogućnosti za druženje odašilju poruke u etar – u nepregledni prostor internet sveta. Izlažu svoju privatnost i očekuju potvrdu. Izostanak odgovora dovodi do novog pitanja i novog skitanja. Digitalno-medijsko opismenjavanje će pomoći kako roditeljima i nastavnom osoblju tako i tinejdžerima da odgovore na nova pitanja pronađu bez skitanja.

LITERATURA

Boyd, Danah (2014). *It's complicated*. London: Yale UNIVERSITY PRESS.

Erikson, Erik (2008). *Identitet i životni ciklus*. (3. izd.). Beograd: Zavod za udžbenike.

Kroger, Jane (1989). *Identity in Adolescence: The Balance Between Self and Other*. New York: Routledge.

Terkl, Šeri (2010). *Sami zajedno*. Beograd: Clio.

Vivijen, Ber (2001). *Uvod u socijalni konstrukcionizam*. Beograd: Zepter Book World.

Vranješević, J., Trikić, Z., Koruga, D., Vidović, S. & Dejanović, V. (2003). *Vršnjačka medijacija – priručnik za voditelje radionica iz oblasti obrazovanja za veštine medijacije*. Beograd: Kinderberg and GTZ.

Nataša Starčević

MATURATION IN THE DIGITAL ENVIRONMENT – TEENAGERS AS DIGITAL NAIVES

SUMMARY

The need for acceptance by peers represents a rule – a social norm. By socializing, individual becomes a full member of a particular community. Teenagers, as a very sensitive social group, form a community of those who feel the need to belong to someone, but at the same time they want to participate in peer groups which have clear boundaries (code of conduct), separate from the primary cell – family. The development of social media forms groups with foundations built in the onlajn environment, i.e. the communities of those who communicate via social networks and new media. Social networks have become battlegrounds on which to perform initiation – the involvement of teenagers in a group of like-minded. Identity, as *differentia specifica* of each person, is being redefined by social networking. The question is: Is there an onlajn identity as an isolated entity or does it exists in parallel with the offline identity. In this paper, we try to answer this question, but also to learn what it is that teenagers consider essential for the construction of identity and how they understand the concept of privacy (in the digital environment). Our intention is that the analysis of the answers to these questions forms an introduction to consideration of the need for digital-media literacy of teenagers, in order to „vaccinate” against numerous „viruses” that are attacking teenage-identity.

Keywords: networked teens, digital natives/digital natives, socialization, impression management, digital and media literacy