

УВОД

Када је 1969. године започела реализација пројекта изградње прве компјутерске мреже под називом АРПАНЕТ, коју је финансирао министарство одбране САД, нико није могао да предвиди последице, нарочито оне које се односе на догађаје у новонасталом психолошком виртуелном простору. Мрежа је названа је по агенцији за напредна истраживања (Advanced Research Projects Agency) коју је основала америчка влада у оквиру министарства одбране, а финансирао је научне пројекте за неколико америчких универзитета. Мрежом Арпанет први пут је компјутерски било повезано 16 истраживачких група. До краја осамдесетих година догодило се неколико битних проналазака који су довели до заокруживања процедура и правила која данас чине интернет (према: Љубичић и Франић 2005). Током седамдесетих година на мрежу су прикључени универзитети у САД.

Прва верзија TCP протокола (Transmission Control Protocol) дефинисана је 1974. године, а 1978. четврта, која је и данас у употреби. ИНТЕРНЕТ као термин почиње да се користи 1982, а АРПАНЕТ је угашен 1989. Током 1990. креирани су Web протоколи, а 1994. појавили су се први претраживачи (Yahoo, Altavista). Нагли развој Интернета почиње деведесетих година прошлог века изласком мреже из академског окружења и легализацијом комерцијалних активности на Интернету. Тако је, рецимо, 1986. било умрежено преко пет хиљада рачунара, 1992. преко милион, 1994. преко три милиона, 1997. преко шеснаест милиона корисника; 2007. број рачунара на мрежи прешао је милијарду, а данас је тај број вероватно неколико пута већи. Појава Интернета свакако представља револуционарно откриће које уклања просторне баријере по питању протока информација и међуљудске комуникације.

Тешко је дати једнозначну дефиницију тако комплексног система, јер се увек може наћи грана, област, која неће бити адекватно покривена датом дефиницијом. Тако се може рећи да је Интернет сачињен од бесконачног броја унутрашњих ходника у које се може ући кроз мноштво улаза, од којих ни један није главни.

Интернет представља практичан сервис информација. Он је истовремено простор разоноде, као и друштвени медиј који се може користити код куће. Међутим, пажњу истраживача из области хума-

нистичких наука првенствено заокупља чињеница да се посредством Интернета и компјутерске комуникације остварује специфична друштвена интеракција и успостављају друштвени односи.

За разлику од телефона, радија, телевизије, Интернет је први комуникацијски медиј који није створен као корпоративно медијско предузеће. Он је створен и финансиран од стране владе и првобитно је био замишљен као медиј за преношење података између људи и институција; постао је, међутим, веома распрострањен светски информациони, пословни, комерцијални и забавни медиј који, поред других погодности комуникацијског типа, пружа и неограничене могућности за маркетинг промоцију.

Данас је јасно да је напредак и развој човечанства повезан са развојем интернет технологија. Једна од најдалекосежнијих последица развоја Интернета по човека јесте настанак сајбер простора који се може описати као виртуелни психолошки простор. Они који се укључују на мрежу обично се осећају као да улазе у простор или место, а свој компјутер доживљавају као продужетак своје личности.

Коришћење информационих технологија и њихових скоро неограничених могућности, а у контексту њиховог утицаја, пре свега на децу у предшколском и раном школском развојном периоду, биће предметом бројних научних истраживања. Ако знамо да се у предшколском периоду (Пијаже и Инхелдер 1996) формирају социјални односи (стадијум интуитивне интелигенције), онда можемо да претпоставимо да ће коришћење интернет мреже од стране деце овог узраста довести до формирања неке друге врсте односа које бисмо могли назвати условно "сајбер односима".

Када особа доживи сајберспејс као продужетак ума, врата су широм отворена за све врсте фантазија и реакција које се пројектују у тај простор (Suler 2002). Појам сајбер простора¹ први пут се појављује код канадског писца научне фантастике Вилијема Гибсона. Сама етимологија појма је прилично очигледна: сајбер простор је простор створен технолошким, кибернетским средствима. То је скуп различитих друштвених и културних односа који настају оног тренутка када људи почну да користе компјутере и да о њима размишљају, као и када компјутери почну да функционишу као својеврсна технолошка "протеза" хуманих активности.

¹ Префикс "сајбер" (енгл. *cyber*) дефинисан је као "префикс повезан са компјутерима" (*Longman dictionary* 1995). Употребљава се у већем делу кованица које се односе на компјутерски свет: сајбер-простор (*cyberspace*), сајбер-култура (*cyberculture*) итд. Изведен је из термина *cybernetics* (кибернетика), који је на основу старогрчког термина *kybernao* (управљам, владам) сковао амерички научник Norbert Wiener, како би њиме означио науку о комуникацији и теорији управљивих (кибернетских) система.

Виртуелни свет прилично се разликује од стварног света. Дигитализовање људи, односа и група проширило је границе онога како и када људи ступају у међусобне односе. У различитим он-лајн окружењима видимо различите комбинације карактеристика виртуелног простора, што резултује посебним психолошким квалитетом сваког окружења, а утиче на то како људи доживљавају себе и друге. Ове карактеристике можемо посматрати као фундаменталне елементе концептуалног модела психологије сајбер простора.

Чулно доживљавање је специфично због тога што не можете видети особу у сајбер простору, њен израз лица и говор тела. Да ли ће сајбер простор уз визуелну и/или аудитивну комуникацију у великој мери утицати на то како се људи понашају и како се развијају њихови међусобни односи? Мултимедијске игрице и социјално окружење у чет програмима, телефонирање путем Интернета, знаци су сензитивно софистицираног окружења. Ипак, чулно искуство сусретања са другима у сајбер простору – виђење, слушање и њихово комбинаовање – још увек је ограничено. Највећим делом, људи путем Интернета комуницирају писаним језиком. Чак и када визуелно аудитивна технологија постане изводљива и једноставна за употребу, квалитет физичких и тактилних интеракција као што је руковање, тапшање по рамену, играње, загрљаји, пољупци или заједничке шетње, биће веома ограничене или чак непостојеће, бар у блиској будућности.

Упркос смањеном чулном квалитету текстуалне комуникације, не треба је потцењивати, јер је текст уобичајен облик изражавања у међуљудским односима. Писање мисли и читање туђих јединствени је начин представљања нечијег идентитета, уочавање идентитета он-лајн саговорника и успостављање односа. Нарочито су и-мејл односи прерасли у веома сложену текстуалну форму комуникације, при чему се Интернет причаонице приближавају тој сложености.

Један од најзанимљивијих феномена који постоји у оквиру новог комуникацијског универзума јесте померање граница између реалног и виртуелног, чиме се као суштинско намеће питање "да ли живимо животе у екранима или на екранима"? Можда нама Интернет само изгледа као виртуелна реалност, будући да поседује специфичну супстанцијалну реалност, као и било који други облик социјалних односа. Међутим, питање је да ли очекивана анонимност заиста претпоставља и стварно ослобађање од социјалних ограничења? Познато је, наиме, да је приватност комуникације на Интернету само делимична, јер постоје претраживачки програми који омогућавају да готово свака порука која се шаље буде "ухваћена", прочитана или дешифрована, о чему сведочи случај *Wikileaks*-а (објављивање поверљивих порука из дипломатске поште). У тим околностима, сваки корисник може бити свачији шпијун, а многе веб странице имају програме који прикупљају податке о корисницима. Другим речима, без обзира на чињеницу да се сајбер простор појављује као нека врста

саморегулативног система, он зависи од реалне инфоструктуре, па тиме и од реалних односа.

Размишљања о сајбер световима у великој су мери између реалног и утопијског: уобичајена употреба појма имплицира далеко више него што представља у сфери практичног. Виртуелна реалност за многе кориснике подразумева интензивну употребу различитих могућности које нуди Интернет, од обичног комуницирања путем и-мејла и интернет претраге до веб конференције и електронске трговине. Потребно је указати да кованица "виртуелна стварност" иницијално подразумева генерисање виртуелног 3Д окружења у којем се корисник креће по узору на "стварни простор" и где се, поред рачунара, употребљавају кацига и рукавица (енг. *Data Glove*). Овакви виртуелни простори још увек су далеко од потпуног интегрисања телесног и виртуелног. Баријера компјутерског екрана још увек је присутна, као и чињеница да употреба Интернета и дигиталних технологија за сада не може да надомести оне "друге" аспекте свакодневног живота.

Један од проблема око којег се воде бројне расправе у вези са питањима реалног и виртуелног тиче се "секундарности" светова које нуде Интернет и различита дигитална окружења. Овome се може приступити кроз серију питања: да ли је заиста реч о "стварности" и "копији стварности"? Да ли смо на помолу једне нове, другачије реалности у којој се преплићу "реално" и "виртуелно"? У овом тренутку немогуће је дати коначне одговоре јер је реч о комплексном односу који је још у ембрионалној фази, али без сумње треба заобићи замке у мишљењу које се крећу у распону од технофобије до некритичког веровања у могућности технологије. Чињенице нуде добро полазиште: данас постоји могућност да се лакше савлада препрека у комуникацији и да се брже приступи већој количини информација, као и то да технологија постане интегрални аспект свакодневног окружења. Такође, *постоји* могућност да облици комуникације путем Интернета и дигиталних технологија негативно утичу на квалитет међуљудских односа, али то у великој мери зависи од личних афинитета, намера и одлуке. Приче о томе како се људи у сусрету са капацитетима мреже првобитно не одвајају сатима од рачунара, заборављајући своје обавезе, пријатеље и породице, поспешују страх од новог и враћају се на стару тезу о технологији као "противприродној".

О комплексности феномена виртуелне реалности, посебно о њеном комерцијалном аспекту, говори неколико сасвим реалних, чак прозаичних чињеница. Бил Гејтс, власник индустрије софтвера, већ дуже време један је од најбогатијих људи на свету; неколико младих људи који су патентирали претраживаче (Yahoo, Google itd.) за кратко су време постали богаташи; творац Фејсбука Марк Цукерберг је за само неколико година постао богат и медијска звезда (снимљен је филм о њему); власник једне мале станице Викиликс постао је планетарна звезда захваљујући томе што је објавио неке деликатне ин-

формације из дипломатске поште до којих је дошао уз помоћ Интернета (да ли ће и он постати богат видећемо). С друге стране, поставља се питање да ли је Интернет заиста виртуелан или стваран, с обзиром да скоро пола популације света мање више комуницира преко ове глобалне мреже. Ако људи проводе сате и сате свог реалног времена комуницирајући преко Интернета са стварним људима, онда то постаје све више њихов стварни свет.

Неколико радова представљених у овом темату покушаји су да се дају одговори на нека од безбројних питања, која се односе на виртуелни простор, употребу и еволуцију језика, примену компјутерске технологије у образовању, до интензитета зависности од Интернета/фејсбука.

Аутор текста *Естетска природа виртуелне стварности* проблематизује доживљавање нових, по правилу, естетизованих искустава подстакнутих активним учествовањем у „виртуелној стварности. Не само што производи све већи број последица, наглашава аутор, „виртуелно“ поступно почиње да конкурише живом свету. Овакв сценарио не мора да води апокалиптичким прогнозама, али нужно производи измењену перцепцију „стварности“ и динамичнији и слободнији однос човека према свету.

Према раду *Facebook и дружење код средњошколаца у Београду*, Facebook је постао виртуелно место на којем средњошколци настављају са својим дружењем и забавом. Већини младих овај вид комуникације само је додатак свакодневном дружењу са пријатељима из непосредног животног окружења. Један број средњошколаца у Facebook-у види могућност да поправи своје расположење и упозна нове људе што је вероватно последица могућности да се на Facebook-у продукује жељена остварива слика о себи. Девојке више користе Facebook за дружење од младића.

Према истраживању *Психолошки профил Интернет зависника*, не постоји зависност од Интернета као таквог, већ само неки облици зависности којима је Интернет само средство за његову реализацију (први тип зависности). Постоје и фејсбук зависници којима је Интернет, такође, само средство, али такво да оно стварно дефинише простор њиховог друштвеног живота (други тип зависности). Први тип зависности мења баланс неуротрансмитера у централном нервном систему (дроге, коцка или секс), а њихов профил личности одређује авантуризам, ниска самоконтрола, ниска доброта (сарадљивост-А), ниска заштита и истраживање, висока оријентација, агресија и екстровертираност-Е. Ови зависници, ако су неостварени у доменима својих потенцијала, због свог радозналост авантуризма лако ће „склизнути“ у неки од неуротрансмитерских зависности, а Интернет им

омогућује брз и јефтин приступ њима (секс, флерт и коцка) и/или у подручја алкохолизма, дувана или психоактивних супстанци (наркоманија). Профил личности другог типа зависности, фејсбук-зависника дефинише неодговорност, интроверзија, сазнајна затвореност, емоционална лабилност и спремност да се манипулише људима – четири од пет домена Дигманове лексичке парадигме структуре личности. Ова два профила високо су супротстављена, а једина им је заједничка карактеристика ниска доброта, односно сарадљивост код оба.

Према резултатима истраживања, изложених у раду *Емоционална интелигенција као чинилац утицаја сајбер простора на међуљудску комуникацију*, емоционално интелигентне особе у *tet a tet* простору омиљене су у друштву, оптимистичне, способне за успостављање складних пријатељских односа, успешне у организовању и лидерству, способне да препознају тешко опазиве сигнале итд. Стога не изненађује закључак да је емоционална интелигенција у негативној корелацији са учесталошћу посећивања причаоница, склапања већег броја пријатељстава са сајбер пријатељима, као и упознавањем овако стечених пријатеља у реалном животу.

У раду, под насловом *Едукативне игре као савремено средство за учење*, приказана је примена едукативних игара у електронском учењу као перспективан правац у образовању. Игра је све присутнија у савременој методици наставе. Нове технологије су омогућиле развој едукативних игара као ефикасног наставног материјала за учење данашње Интернет генерације ученика и студената.

Аутор прилога *Еволуција језика у сајбер култури* бави се начинима на које је појава сајбер културе и Интернета утицала на развој језика. Истиче се да је енглески језик, услед своје глобалне доминације, остварио превласт и у Интернет комуникацији; као такав, представља својеврстан изазов за остале језике, између осталих и за српски језик, у коме има у употреби све више речи и фраза из енглеског језика.

ЛИТЕРАТУРА

- Longman dictionary of contemporary english*, 3rd ed. 1995. Harlow, England: Longman publishing group.
- Пијаже, Ж. и Б. Инхелдер. 1996. *Интелектуални развој детета*. Београд: Завод за уџбенике и наставна средства.
- Љубичић, Д. и А. Франић. 2010. *Рачунарске мреже*. Београд: Београдска пословна школа.
- Suler, J. 2002. The basic psychological features of cyberspace. In *The psychology of cyberspace*, www.rider.edu/suler/psyber/basicfeat.html Retrieved 15. 10. 2010. on World Wide Web <http://users.rider.edu/~suler/psyber/psyber.html>.
- sr.wikipedia.org
- wikipedia.org

Александар Милојевић