

Јадранка Божић

Катедра за новинарство, Факултет за спорт, Универзитет „Унион – Никола Тесла”

DOI 10.5937/kultura2276151B

УДК 316.728-053.6:077

316.4.051.6:316.324.8

прегледни рад

САВРЕМЕНА КУЛТУРА КОНВЕРГЕНЦИЈЕ И СУПЕРПОВЕЗАНОСТИ: АНТРОПОЛОШКЕ ПЕРСПЕКТИВЕ

Сажетак: Антропологија као холистичка наука, којој је основни циљ дубинско разумевање културе, друштва и људској понашања, одувек се бавила и виртуелним световима, па тако и данас истражује нове, дигиталне светове и човека у њему. Изазови које технолошки развој повлачи за собом подразумевају и нов начин мишљења који захтева нужност трансмедijske писмености као предуслова критичког мишљења у овом времену. Свећне технолошке револуције, интернет, глобализације и друштвених мрежа одликује се огромном информацијском буком која нас тера на ментални зapping. Комуникација између ствари, вербалних и млаћих, дигиталних генерација је омењена, а за то свакако нису одговорни млади, јер је дигитално део њиховог идентитета. Миленијалци и постмиленијалци (генерација зед) имају свој свет, свој језик и не треба их потцењивати натурајући им социјални адулесценцизам. Мобилни телефон, олакшавајући терајеујско ооварање (шрач, поверавање) у отуђеном и фрагментираним савременом свету помаже нам да се носимо с њим, прилагодимо и преживимо. Разумевање интернет генерације значи разумевање будућности – свих нас.

Кључне речи: миленијалци, генерација зед, интернет, мобилни шрач, друштвене мреже, мобилел, дигиталне шре, комуникација, антропологија

ПОЈЕДИНАЦ У ПОМАХНИТАЛОМ ВОЗУ

Кад би спољни свет нестало, један део нас био би способан поново да га састави... јер све што постоји у природи, претходно је саздано у нама...

(Х. Хесе)

Они, наиме, желе то што ће допринети њиховој срећи, али они то израже тамо где тога нема.

(Епиктет)

Сувише је експресије. На све стране смо свесни сувише много ствари – и скоро све се предрзо крећу!

(Ц. К. Поуис)

Џорџ Маркус [George Marcus], у предговору за студију *Етнoгpафија и виртуелни светови*, позивајући се на бројна антрополошка истраживања шаманизма, ритуалних система, времена сна аустралијских Аборигина или меланезанског схватања богатства, подсећа на чињеницу да су се антрополози од самог настанка дисциплине бавили виртуелним световима (дакле: световима који не постоје у рационалистички схваћеној материјалној реалности), односно посматрали су и описивали „интимну, свакодневно живљену људску реалност повезану с паралелним и невидљивим световима бића и духова који одражавају и прате све што се дешава у свакодневном животу”¹ и да је управо због тога занимљиво пратити како се та класична истраживања данас трансформишу у истраживање ових, нових дигиталних, неопипљивих светова.²

Некада је време текло спорије, мирније (или се нама сада само тако чини?), данас се ми (старији и искуснији) често осећамо превазиђено, прегажено; као да смо из праисторијског доба, неснађени смо. Дух савременог доба добро осликава мисао Ернеста Сабата [Ernesto Sabato]: „Карактеристика новог друштва је квантитет. Феудални свет био је квалитативан: време се није мерило, него се живело у мери вечности и било је природно време пастира, буђења и одмора, глади, јела, љубави и подизања деце, пулс вечности. Било је то квалитативно време које одговара друштву које не познаје новац.”³ Убрзање које је нови темпо живота донео већ дуго траје. Имамо осећај да живимо као да смо на неком ролеркостеру, што уноси немир и неспокој, вртоглавицу. Све се убрзало, чак постоји и податак да су га физичари научно забележили. Живимо у времену које је Андреј Кончаловски [Андрей Кончаловский] изванредно описао као помахнитали воз. Свет се ужурбанано мења, будућност нам је све неизвеснија. Морамо се конектовати како знамо и умемо, јер време меље. У заглашујућој буци свакодневног живота, и медијској, наравно, живимо заправо у колективној неурози, узнемирени смо и несигурни, тешко се опуштамо. Немир, стрепња, зебња, бојазан... А медији нас немилосрдно бомбардују новим информацијама.

Уметници можда на најбољи начин успевају да опишу, отелотворе, изразе тај „удар струје” на наш ментални склоп. Један од њих је аустријски уметник Ервин Вурм [Erwin Wurm] чије фасцинантне „једноминутне скулптуре” (*one minute sculpture*) одражавају сав апсурд, парадокс, иронију и хумор наших дана; „кореографију” његових скулптура креирају људи, модели стављени у апсурдне позе и ситуације. Ноге које вире из камп приколице, глава у кутији, човек заглављен у веш-машини. Ове скулптуре трају тек који минут да би касније биле овековечене

1 Marcus, G. (2012) Foreword, in: *Ethnography and virtual worlds: a handbook of method*, Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C. and Taylor, T. L. Princeton, Woodstock: Princeton University Press, p. XV. Цитирано према: Гавриловић, Љ. (2015) Антрополог у синтетичком свету, *Култура* бр. 146, Београд: Завод за проучавање културног развитака, стр. 107.

2 Гавриловић, Љ. (2015) нав. дело, стр. 107.

3 Вулићевић, М. (6. јул 2020) Човек није зупчаник у дивовској машини, *Политика*, <https://www.politika.rs/scc/clanak/457808/Култура/Човек-није-зупчаник-у-дивовској-машини>

фотографијом. „Једноминутне скулптуре односе се на чињеницу да је наш доживљај времена све краћи. Ови радови су еквивалент за време нашег кратког живота“;⁴ тумачи своје радове Вурм. „Некада, у прошлости, кроз религију посебно, у самој конструкцији друштава доминантна је била вера у вечност. Данас се чини да то све мање постоји, јер је колапс света све држи.“⁵

Наш данашњи најдиректнији сусрет с технологијом и њеним могућностима за промене одвија се посредством медија који се мењају на невероватан и досад невиђен начин. Мислимо пре свега на дигиталне медије, као што су интернет и мобилна телефонија; они данас мењају не само наш свет већ и нас саме, као и начин на који схватамо сами себе. Ствара се ново, технотронско друштво, културно, психолошки, социјално и економски обликовано под утицајем технологије и електронике. Брзина техничко-технолошких промена је збуњујућа, јер се и сама будућност и природа електронских медија драстично мењају. Моћ фиктивног се преображава у моћ фактичког, тако да стварност ван медија масовног комуницирања практично и не постоји. Нудећи тржишту најразноврсније услуге, телекомуникационе мреже учествују у креирању глобалног свеобухватног сервиса, са интелигентним техникама које заводе јавност. Уместо да се развојем технике развија и људска свест, она постаје све наивнија и подложнија манипулисању. Технологија и медији су потпуно инструментализовани; мислимо да владамо технологијом и да нам она служи, али да ли смо на корак од тога да постанемо њени робови?

Савремена дигитална култура доноси значајне промене у различитим сферама живота, а посебно у начину комуникације. Интернет и дигитални медији омогућили су тзв. „културу конвергенције“ (Џенкинс [Henry Jenkins], 2006); информације и медији истовремено се преливају, конвергирају на многобројним платформама: на телевизији, у књигама, на друштвеним медијима и онлајн-форумима.⁶ На различите начине све техно-друштвене институције подлежу конвергенцији. Границе између куће и посла, државне управе и привреде, медија и трговине, те политике и религије толико су изукрштане и замагљене да је тешко посматрати их као одвојене појаве (видели смо све то ове две године закључаности и пандемије 2020/2022).⁷ Свидело се то нама или не, култура „суперповезаности“ (Чејко [Mary Chaiko], 2018), непрекидне укључености и конекције већ је ту, завладала је и постала обележје савременог живота.

„Људи су људски само у оној мери у којој су технички. Технологија није производ људских бића; она је предуслов њиховог постојања!“, чак тврди Чарли Гир [Charlie Gere]. „Технологија је омогућила да људи постану паметни, или бар да о

4 Ђорђевић, М. (26. март 2022) Минут за скулптуру, *Политика*, <https://www.politika.rs/scc/clanak/503258/Minut-za-skulpturu> Изложба *One Minute Forever* Ервина Вурма (1954) постављена је у Музеју савремене уметности у Београду (МСУБ) априла 2022. године.

5 Исто.

6 Jenkins, H. (2006) *Convergence culture: Where old and new media collide*, New York: NYU Press. Цитирано према: Чејко, М. (2019) *Superpovezani*, Beograd: Clio, str. 206.

7 Чејко, М. нав. дело, стр. 206.

себи имају такво мишљење. Истовремено, изгледа да их је технологија довела на ивицу самоуништења, било уз помоћ атомске бомбе или глобалног загревања, што уопште није паметно.”⁸ Наше технологије, које јуришају много брже од наших менталних и психичких способности да то све некако доведемо у баланс, да их „сваримо”, непрекидно мењају нас и наш однос према окружењу. И најзад, последњих деценија, а нарочито у новом миленијуму, технички и технолошки развој „лети на ракетни погон”, рекли бисмо чак и брзином светлости.

Млађе генерације увек су на интернету и не могу ни да замисле да се то промени (мобилни телефон им је под јастуком!). Отпор је узалудан. Фирме ће кажњавати искључене, а друштвени процеси награђивати оне друге. Чак и ако зазиремо од ризика, биће тешко или немогуће искључити се, а да се не одрекнемо одређених производа или услуга. Питање безбедности и грађанских слобода доћи ће у први план. Изазови које технолошки развој повлачи са собом подразумевају и нов начин мишљења који захтева нужност трансмедијске писмености као предуслова критичког мишљења у овом времену. Да ли ће нас дигитални свет надиграти, ставити нас под контролу, одвести ка слободи или у неко треће стање у коме нестају јасни појмови о томе шта је слобода, а шта неслобода, у коме се све постојеће релације растачу? Сведочимо перпетуалној напетости између стварног и дигиталног окружења.

ИЗМЕЂУ ФАСЦИНАЦИЈЕ И КОНСТЕРНАЦИЈЕ

Ми нисмо информисани, ми смо ирресирашени!, узвикује Теодор Дрозик

„Универзална изложба” у Паризу 1889. године фасцинирала је свет пројектом Ајфелове куле, за коју су многи сматрали да је треба срушити чим се изложба заврши. Да ли смо и ми данас у сличној ситуацији, неспособни да антиципирамо будућност?

Настасја Мартен [Nastassja Martin] примећује да се „све непрестано негде бележи, шума је обавештена, дрвеће, животиње, планине задржавају све што је учињено и изречено, чак и оно што се сања и мисли. Због тога треба пазити на своје мисли, свет ништа не заборавља, а сваки од његових елемената види, чује, зна. Све се непрестано записује: оно што се догодило, што се збива или припрема да се догоди.”⁹ Време мита је вечно, оно је у бесконачном кружењу свих појава. Човеков одговор на све неприроднији амбијент у високоразвијеној цивилизацији, са обиљем справаца и имитацијом живота у посредној комуникацији с другима, кодиран је у нашим умовима, у регијама које традиционално искуство не може да досегне. Електронска комуникација, мреже и платформе делују комотније, једноставније и

⁸ Gir, Č. (2011) *Digitalna kultura*, Beograd: Clio, str. 9.

⁹ Мартен, Н. (2022) *У очима звери*, Београд: Clio. Цитирано према: Арсић, Љ. (5. март 2022) Чувари животињског царства, *Полиџика*, Културни додаток.

јефтиније него непосредни сусрет. Нагомилану анксиозност вешто *блурјују* (замагљују) компјутерске апликације.¹⁰

Антрополози упозоравају на утицаје масмедијских феномена на људско искуство. Говоримо о човековом идентитету у информатичкој култури. За Лероа-Гурана [André Leroi-Gourgan] антропогенеза је у ствари техногенеза – све почиње техничким чином. Корелација времена и простора прошла је кроз драматичне промене због иновација у комуникационим технологијама. Теоретичари медија то овако описују: Жан Бодријар [Jean Baudrillard] говори о имплозији оса време – простор; Ентони Гиденс [Anthony Giddens] сматра да су координате време – простор колабирале; Пол Вирилио [Paul Virilio] пише о загађењу растојања, као и о томе да Атлантук престаје да постоји онда кад је млазни авион заменио путнички брод; Мануел Кастелс [Manuel Castells] запажа да је разливени простор заменио месни простор.

Свет технолошке револуције, интернета, глобализације, друштвених мрежа одликује се огромном информацијском буком, обиљем информација које нас тера на ментални *zapping* (*destroy*) (уништење, слом); да ли данас можете да замислите Лава Толстоја [Лев Толстой] како на свом поседу у Јасној Пољани исписује стотине и стотине страница, неометан и без журбе?

Таман што је Марк Закерберг [Mark Zuckerberg] прогласио нову кровну компанију „Мета” и пратећи концепт који је назвао „Метаверзум”, Џеф Безос [Jeff Bezos] је лансирао бомбастичну изјаву да ће на Земљи у будућности остати само одабрани, а да ће се милиони људи рађати, живети и радити у свемирским колонијама. Закербергов концепт метаверзума, у коме је стварност виртуелна, слободу дозвољава само у мери у којој то дозвољавају његови технолошки мегасистеми и вештачка интелигенција која, полако, људски род претвара у – непотребан, инфериоран, превазиђен; јер свој метаверзум Закерберг доживљава као наредни корак у еволуцији планете, корак који иде од друштва вођеног људима ка друштву које води технологија. Чини се да је Џорџ Орвел [George Orwell] постао најцитиранији писац свих времена: нема дана а да неко не призове његову визију застрашујуће дистопије на коју, све више и све брже, почиње да личи живот на Земљи. У чувеној књизи „1984” Орвел приказује глобалну контролу друштва у коме становницима није дозвољено да мисле ни на који начин другачије од онога што прописује корпоративна држава. Нема личне слободе, моћна технологија је главни покретач свеопштег надзора. Ништа друго нам не преостаје него да се „копрцамо” у техно-информатичком екосистему како знамо и умемо.

ПРИКРИВАЊЕ СТРАХА ДА СЕ СУОЧИМО САМИ СА СОБОМ: БУКА И ЋУТАЊЕ

Шери Теркл [Sherry Turkle], истраживач друштвених последица употребе нових технологија и водећи ауторитет на пољу проучавања трансформације идентитета

¹⁰ Видети: Арсић, Љ. нав. дело.

под утицајем виртуелизације савременог друштвеног живота, сматра да не можемо у потпуности разумети свој однос с технологијом уколико се не будемо бавили *унућрашњом историјом*, која, по њој, комбинује антропологију, психоанализу и студије сећања. Кровна идеја њене студије *Сами заједно* је да у основи нераскидиве везе људи и технологије лежи страх од интимности. За Терклову компјутери и роботи нису наша оруђа већ евокативни објекти који имају моћ да нас подстакну на саморефлексију, али и на трансформацију друштвености у преломном тренутку кад нам технологија понуди замену за наше међусобно успостављање контаката лицем у лице. Тако долазимо у ситуацију да нам дигиталне везе и друштвени роботи нуде илузију друштвености без обавеза које носи традиционална друштвеност.¹¹

Информационо-комуникационе технологије (ИКТ) постају сурогат за нашу друштвену повезаност. Иако не спори да су ове технологије донеле неке позитивне ефекте (учвршћивање пријатељстава, породичне контакте, образовање, трговину, рекреацију, бизнис), код Терклове преовлађује нескривена забринутост за психолошке и друштвене последице технолошки посредоване комуникације (било да се ради о употреби мобилних телефона или боравку у виртуелним просторима интернета). Развој нових медија и дигиталних технологија реактуализовао је проблем усамљености у савременом друштву. Зашто смо (и даље) усамљени у ери у којој смо најдоступнији?¹² Шери Теркл поставља једно од најважнијих и највише занемариваних питања данашњице: она се не пита какви ће компјутери бити у будућности, већ какви ћемо ми бити, каква то врста људи постајемо.

С константним свакодневним осећајем да смо на мрежи с још много других људи, стигла је нова стрепња, чак паника од дисконектованости. Док смо стално доступни, окружени морем порука и информација, Шери Теркл верује да изостаје квалитетно време у коме смо сами са собом. Извесно повлачење и пауза од конектованости неопходни су да бисмо развили рефлексију над својим осећањима, мислима и поступцима. Осећамо се све удобније у мноштву контаката са особама које истовремено држимо на одстојању. Желимо да никада не будемо сами, али да увек имамо контролу над својим бивањем у самоћи/друштву. Технологија је заводљива, јер могућности које пружа подилазе људској рањивости. А како се испоставља, ми смо и те како рањиви. Усамљени смо, али смо у сталном страху од блискости. Једноставно, радије бисмо куцкали поруке него причали.

Филозоф и антрополог Џон К. Поуис [John Pouis] у делима *Филозофија усамљености* и *Самоћа* износи мишљење да је „један од главних узрока несреће у свету у коме што нам је ум све време окупиран односима с другим људским умовима. Сви наши племенитији инстинкти рођени су у самоћи и подојени тишином. Застаните

11 Видети: Božić, J. Današnja visokotehnologizovana kultura u psihosocijalnom ključu, u: *Filozofija medija – mediji i usamljenost*, priredili Vuksanović, D. i dr. (2021) Jagodina – Beograd, Beograd: Estetičko društvo Srbije, str. 15–29.

12 Perović, A. Sami zajedno – Zašto smo usamljeni u eri u kojoj smo naj dostupniji, 12. jun 2015, 2. maj 2022, <https://kljucnekosti.wordpress.com/2015/06/12/ana-perovic-sami-zajedno-alone-together-zasto-smo-usamljeni-u-eri-u-kojoj-smo-najdostupniji/>

на тренутак док прелазите преко трга у граду, и баците поглед на сазвежђе Ориона.”¹³ Савремени норвешки филозоф Лаш Свенсен [Lars Svendsen] у студији *Филозофија усамљености* тврди, такође, да наш главни проблем није претерана усамљеност у модерним друштвима, већ заправо премало самавања. Психолог Михаљ Чиксентмихаљи [Mihaly Csikszentmihalyi] је установио да људи којима је тешко да буду сами имају великих потешкоћа да се креативно развију. Шопенхауер је упозоравао да човек може да буде слободан и оно што јесте само ако је сам и зато млади треба да науче да подносе да буду сами. Човек је данас заокупљен спољашњим надражајима и врло ретко се суочава сам са собом. Хронична потреба за заокупљањем пажње знак је емотивне незрелости. Важан задатак Свенсенове књиге је да укаже на недостатак способности да човек себе испуни самим собом кад се отклони све спољашње. Тако Фридрих Ниче [Friedrich Nietzsche] пише у *Зори*: „Нико не учи, нико не тежи томе, нико се не учи – да подноси усамљеност.”¹⁴

У студији *Књија о ћушању* Зорица Томић наглашава да је ћутање можда последња брана свенадирујућој стихији буке и беса, својеврсној социо-културној патологији. „У својеврсном *дарокном иредугећу* производње и прекомерности информација и исказивања ствара се општа клима неверовања у речи, наративе и дискурсе. Савремена култура је попримила логореички карактер у којој је свако позван да коментарише вести и дели интиму на друштвеним мрежама. Питамо се где су нестале границе које су у јавном дискурсу давале значај исказаној речи. Ми нисмо само сведоци и учесници *комуникативној делиријума*, који се оспољава у обавези да комуницирамо и оглашавамо се, у тој неизговореној али подразумевајној принуди да будемо умрежени и доступни, расположиви за пријем и размену порука, ми смо, потпуно опијени химерама слободе говора и варљивом надом да ће се наш глас чути – превидели један у основи перверзни обрат. Могуће је да нам је у епохи буке промакао парадоксални императив да истовремено ћутимо и да се оглашавамо. Штавише, све је приметнији феномен растакања својеврсне церемоније говорења пред надирањем свеопште климе брбљања.”¹⁵

МИЛЕНИЈАЛЦИ, ГЕНЕРАЦИЈА ЗЕД...

Миленијум генерација или нет генерација обухвата популацију рођену између 1980. и 1996. године и она показује неке потпуно специфичне особине у односу на претходну, генерацију икс (људи рођени у шездесетим и седамдесетим годинама 20. века), али и на генерацију зед, оне која их је наследила. Миленијалци су пионири дигиталне ере, први су користили тада револуционарне, друштвене мреже, сведоци су рођења паметних телефона, слања СМС порука и интернет претраге.

Миленијалце карактерише пре свега интензивно коришћење савремених технологија у свакодневном животу; за сваку ситницу они имају апликацију, веб-сајт

13 Pouis, Dž. K. (1995) *Filozofija samoće*, Beograd: Centar za geopoetiku, str. 87.

14 Видети: Божић, Ј. нав. дело.

15 Томић, З. (2016) *Књија о ћушању*, Београд: Чигоја штампа.

или уређај. Они за све своје недоумице консултују интернет и Гугл. „Петар Пан генерација” је још један назив за миленијалце због јасног тренда одлагања животних прекретница (брак, деца, улазак у кредит за стан – миленијалци стално одлажу).¹⁶ Осећају да заслужују много више него што је реално и испољавају више нарцизма него претходне генерације. То се може видети ако погледате просечан профил овакве особе на друштвеној мрежи: мноштво селфија, као и фотографија на којима представљају свој живот много лепшим него што он заиста јесте. Миленијалци су, с друге стране, веома отворени за теме које су поприлично екстремне и контроверзне претходним генерацијама, као што су истополни бракови, транс-сексуалне особе или легализација наркотика. Они ће обично рећи да свако има право на свој избор, подржавају различитост, мултикултуралност и имају пост-структуралистички поглед на свет.

„Генерација после миленијалаца” описује се новим именима којима покушава да се дефинише њена специфичност: генерација зед, цензери (*Gen Zers*), цен-зи (*Gen Z*), постмиленијум генерација, плуралисти, фаундерси, тинси итд. Најстарији су рођени 1997. године и сада имају 25 година. Генерација З, рођена око уласка у нови миленијум, дошла је у дигитални свет и сама научила како да се сналази у њему. Већина живи с друштвеним мрежама надхват руке. Јединствени су по томе што су одрасли и развијају се док се свет пребацивао с првих мобилних телефона на доба паметних телефона – и нису могли да питају одрасле око себе за савет или смернице у вези с технологијом.

Разлике између миленијалаца и постмиленијалаца највише занимају маркетиншке стручњаке. Социјални психолози примећују да млади рођени после 1997. године примају информације брзо и још брже губе интересовање за њих. То су уочили и аналитичари тржишта који знају да у ери емотикона и видео-снимака од шест секунди неће продрети до омладине ако не комуницирају с њима преко пет речи и великих фотографија. Њихов опсег пажње је само осам секунди, док је код миленијалаца 12 секунди. Генерација зед је нестрпљива, мање фокусирана, живи у високотехнолошком свету непрекидног апдејтовања, ажурирања, захваљујући апликацијама као што су Инстаграм или Снепчет (*Snapchat*). Они су, међутим, бољи у обављању више задатака у исто време (мултитаскинг): као хоботнице, истовремено проверавају друштвене мреже, слушају музику и четују. Они се брже пребацују са игре на посао и обрнуто, без обзира на сва ометања у окружењу. Тренутно, управо су миленијалци (26–42 год.) најбројнији у напуштању Србије трбухом за крухом. Још као деца су доживели ратове, економске санкције, политичке промене, бомбардовање 1999. године. У време светске економске кризе 2008, завршавали су школе и кретали у потрагу за послом.¹⁷

16 Видети: Павловић, И. (9. април 2016) Ко су миленијалци, *Политика*. <https://www.politika.rs/scc/clanak/352704/Ko-su-milenijalci>

17 Видети: Аноним (29. јануар 2019) Колико познајемо генерацију зед?, <https://www.rts.rs/page/magazine/sr/story/2523/nauka/3402304/koliko-poznajemo-generaciju-zed.html>

Млади јутјубер Бака Прасе (алиас Богдан Илић, 1996) који има милионе пратилаца на друштвеним

Овој генерацији припадају млади рођени после бомбардовања Србије, после Милошевића и ратних сукоба, 2000. године. Рекли бисмо да су упадљиво тихи, затворени; тешко је продрети у њихову психу, начин размишљања, шта намеравају, да ли су (можда) апатични или само далеко од наших могућности да им се приближимо. Наравно, можемо рећи да су такви зато што главнину времена проводе на интернету и с мобилним телефонима, слушалицама на ушима у превозу, у шетњи, на трчању. Да ли је то узрок или последица, али живећи с нама, они заправо живе само поред нас, у паралелним световима. Или смо ми дисконектовани од њих? Да ли им је толико лоше у овом и оваквом свету данашњице да окрећу главу, затварају очи, беже од свега?

Морамо приметити да су и они други, малобројнији, који воле да читају, иду у позориште и посећују концерте и изложбе, такође једнако затворени и комуницирају с вршњацима претежно онлајн. А на све то су управо минуле две године пандемије (2020/2022) која је ову генерацију погодила у средњошколском и факултетском раздобљу, у њиховим формативним годинама. Онлајн-настава их је још додатно затворила и отуђила, успорила социјализацију, јер „школовање нису само лекције, часови и наставници већ пре свега дружења и међусобна такмичења, мање у знању и другим институционализованим вештинама, колико у томе да се наметнемо друштву, да нађемо своје место у њему.”¹⁸

Комуникација између старијих (вербалних) и млађих (дигиталних) генерација је ометена, а за то свакако није одговорна младеж: они имају свој свет, језик, међусобно се одлично „капирају”, чак и без речи, иако су, према нашим мерилима, интровертни и невешти у вербалној комуникацији. На пример, млади на поруку одговарају штуро, низом емотикона – пиктограма.

Припадници 3 генерације најчешће прате кратке интернет садржаје, њихова способност концентрације, фокусирања на дуже и захтевније текстове и предавања је отежана и слаба. Суперпопуларни Марвелови филмови¹⁹ креирају се с обзиром на овај феномен тако да на сваких десетак секунди долази до скретања пажње (*distraction*). Да, баш тако: не привлачење, већ скретање пажње. „Тако ће се усред неке радње убацили виц или алузија на неки други филм, на неког другог јунака чиме се гледалац тргне и потом несметано наставља да прати главну радњу.

мрежама 2019. године је изазвао праву пометњу у новосадском тржном центру. Наиме, његови млади обожаваоци јурнули су у стампеду, неки су задобили лакше повреде, убрзо је стигла полиција, а инфлуенсер је напустио објект у пратњи интервентне јединице. Овај догађај отвара питање колико уопште познајемо или не познајемо генерацију зед, њихова интересовања и навике.

18 Живановић. Н. (19. март 2022) Генерација 3, *Политика*, Културни додатак.

19 Марвелов филмски универзум (МФУ) је место у којем је смештена радња 22 филма с ликовима из стрипова. Сваки филм је самостална прича, али су радње испреплетане, како би обухватиле много ширу причу. То је техника којом се и ветеран Марвел Стен Ли служио при писању сценарија за стрипове. МФУ је најуспешнија филмска франшиза свих времена, са зарадом од преко 18,2 милијарде долара. Први филм у Марвеловом филмском универзуму био је *Ајронмен* (2008).

Филмови који се не служе оваквим ефектима младима делују досадно, пошто немају довољно стрпљења да дочекају да се изгради одређена напетост и они одустају.²⁰

Зед генерацији је својствена свеprisутна бојазан да ће нешто пропустити ако остану *offline* (искључени) – *fear of missing out* или ФОМО. Више од половине испитаних припадника зед генерације изјавило је за *Business Insider* да им је доступан *Wi-Fi* важнији од слободног тоалета. Ресторан, хотел, кафић, без могућности конекције – неће имати никакву шансу код постмиленијалца. Што се тиче праћења ТВ програма, они гледају углавном спортске преносе и по који ријалити-програм, мада има и оних који не гледају телевизију. Као и миленијалци, информишу се преко друштвених мрежа.²¹

Генерација зед је, иако се присталицама класичног образовања то не чини, образована више него што јој се признаје. Они ефикасно проналазе помоћ на интернету, савете, бесплатне курсеве и заинтересовани су да сазнају различите, веома сложене ствари. Док генерација миленијалаца верује у уобичајено, официјелно образовање, њихови наследници не мисле да треба по сваку цену да заврше високе школе. Бројни су примери пословних успеха младих између 15–20 година. Постмиленијалци најбоље уче посматрајући свет и људе око себе. Често прихватају волонтирање да би стекли искуство, упознали људе и градили мрежу контаката. Две трећине испитаних тинејџера жели сопствени посао у свом, независном окружењу. Они се не плаше незапослености, јер сматрају да се свакога дана отварају нове онлајн могућности.²²

Што се тиче вредносних принципа, постмиленијалци су више повезани с културама широм света него што су били миленијалци у својим тинејџерским годинама. Миленијалци су отворили пут ка свету без граница, постмиленијалци живе у том свету пуним плућима. Генерација зед поседује свест о другим људима, различитости, очувању животне средине, терористичким нападима, природним катастрофама и све прате у реалном времену на својим екранима. Једна од тема која их занима је социјална једнакост у свету. Нама, осталима, преостаје само да их подржавамо, боље упознамо, волимо, разумемо и верујемо да ће баш они створити бољи свет.²³

ОДЛИКЕ АДОЛЕСЦЕНЦИЈЕ

За адолесцента, навикнутог да мења канале у потрази за снажнијим надражајима, да се брзо храни, брзо живи, у грозничавој потрази за задовољствима, учење је ужасно споро, досадно и – стога, не само ништавно већ и неподношљиво. Живимо у времену интензивног развоја медијасфере мултипликацијом комуникационих и медијских канала. Све је више случајева тзв. поремећаја пажње због навикнутости

20 Живановић, Н. нав. дело.

21 Исто.

22 Исто.

23 Исто.

на непрекидну сензорну ексцитацију, која, да би се одржала, тражи стално нове и све интензивније стимулусе.

Потрага за брзим, непосредним задовољством, у савезу са открићем сексуалности и пројекцијом у жељу, природна је одлика адолесценције. Али је такође неопходно (донекле) спутавати, ограничавати, каналисати, преусмеравати нагонску енергију, као што су то радиле све културе света: од најпримитивнијих племенских до великих цивилизација. У адолесценцији се потврђује его с највећом силовитошћу, пре него што ће то бити темперирано прогресивним преласком на зрели аутономни идентитет, што је такође једна од најбитнијих функција културе. Али кад цело друштво (и то глобално) прави од непосредног задовољства стимулације сексуалности и жеље и афирмације ега свој ментални и културолошки код, то значи да оно, у дубокој регресији на инфантилне обрасце понашања, обезглављено јури за адолесценцијом. Одатле и страни (енглески и француски) израз за данашње одрасле људе: адулесцент (спој *adult i adolescent*).²⁴

Свуда око себе запажамо тенденцију да се непосредована, неоплемењена сензорност храни брзом храном конзумације, да се у свим дешавањима траже (само) заборав и разонода. Зашто људи импулсивно, хаотично, френетично трагају за задовољствима уместо да полако граде своју срећу? Да ли можемо за то оптуживати конзумеризам, мноштво искушења које доносе нове технологије, медијски модел живота као разоноде? Немојмо потцењивати младе, натурајући им сопствени *адулесцентизам*. Шта смо им понудили као противтежу декултуризујућим искушењима и силама? На шта сад младе асоцира изанђали и испражњени израз „општа култура”? Вероватно на пријемне испите на факултетима, где треба да заокруже тачан одговор на питања из различитих, повезаних области. Какве то везе има с њиховим субјективитетом, с конкретним условима њиховог чулног, осећајног, сазнајног и моралног искуства, с њиховим надама, стрепњама, егзистенцијалним питањима, сумњама и дилемама?²⁵

УЛОГА МОБИЛНЕ ТЕЛЕФОНИЈЕ У 21. ВЕКУ: ДА ЛИ СМО ЈУНАЦИ И/ИЛИ ЖРТВЕ ПАМЕТНОГ ТЕЛЕФОНА?

Мобилниел је њредмеи који најближе оличава дух савременој времена: ако желиише да се уверише да њриидаише новом веку, ово је њредмеи који ћеише имати у рукама.

Паметни телефони радикално су изменили сваки аспект живота „дигиталних урођеника” – тинејџера интернет генерације: повезују их са светом, пружају им веће могућности, али их можда чине и усамљеним, несрећним, апатичним, доводе

24 Видети: Миливојевић, Т. (2012) Култура и срећа, *Култура* бр. 137, Београд: Завод за проучавање културног развита, стр. 34.

25 Исто, стр. 44.

управо у стање за које лек траже у смартфону. Џин Твенџ [Jean Twenge]²⁶ питала је своје студенте на Универзитету у Сан Дијегу шта чине с телефоном док спавају. Њихови одговори су указивали на опсесију; готово сви су стављали телефон под јастук, на душек или бар надхват руке поред кревета. У тексту у *Ајланики* под насловом Да ли су паметни телефони разорили генерацију?, она је 2017. године констатовала да је овај геџет модификовао тинејџерске животе – од природе њихових друштвених интеракција до менталног живота.²⁷

Ај-генерација (*Internet, I, instagram generation*) има Инстаграм налоге пре него што пође у средњу школу и не памти време пре интернета. Џин Твенџ сматра да су тинејџери интернет генерације на рубу најгоре менталне кризе у претходних неколико деценија. Управница Лабораторије за когнитивне науке на Калифорнијском универзитету Сара Р. Каванах [Sarah Cavanagh] у тексту у часопису *Психологија данас* замера што Џин Твенџ бира резултате оних студија које подупиру њену идеју, сматрајући да занемарује да студије остављају отвореним питање да ли тешкоће које произилазе од паметних телефона узрокују депресију или симптоми депресије узрокују већу употребу паметних телефона, или неке сасвим друге околности изазивају и једно и друго.²⁸

Ендрју Пжибилски [Andrew Przybylski] са Оксфордског универзитета у истраживању које је спровео међу више од 120.000 тинејџера у Великој Британији пак закључује да умерена употреба друштвених медија није штетна за ментално здравље. Друштвене мреже имају позитивне ефекте (као што су подстицање самопоштовања и промовисање повезаности с другима) које медији игноришу, а и негативне (као што је повећање социјалне анксиозности), које медији преувеличавају и генерализују. Прави ефекти зависе од личности, типа коришћења друштвених медија, окружења и од количине времена које тинејџери на њих потроше, пише професор Пжибилски. Кендис Оџерс [Candice Odgers] констатује да нема доказа да су паметни телефони криви за стање тинејџерског менталног здравља.²⁹

У истраживању о младима на друштвеним мрежама које је од 7. марта до 10. априла 2018. године спровео Истраживачки центар Пју³⁰, већина тинејџера тврди да се у онлајн-заједнице укључује да би била прихваћена; да им то помаже да се осећају важним (да прођу кроз тешке животне периоде или да тако налазе место на коме показују своју креативну страну). И на интернету је пријатељство кључни

26 Џин Твенџ је психолошкиња која већ неколико деценија истражује мишљења и ставове, понашање америчке омладине. Предаје на Државном универзитету Сан Дијего. Ауторка је више од сто научних радова, а поред *Internet generation*, објавила је још две књиге о младима: *Generation Me* и *The Narcissism Epidemic*.

27 Видети: Милошевић, М. (27. децембар 2018) Јунаци и жртве паметног телефона, *Време* бр. 1460–1461. <https://www.vreme.com/mozaik/junaci-i-zrtve-pametnog-telefona/>

28 Исто.

29 Исто.

30 Pew Research Center, Teens, Social Media & Technology, <https://www.pewresearch.org/internet/2022/08/10/teens-social-media-and-technology-2022/>

део адолесценције, трагања за идентитетом и улогом у друштву. Деца у окружењу с високим приходима и образованијим и посвећенијим родитељима проводе већи део свог времена у потрази за информацијама или садржајима који се сматрају едукативним а не забавним, констатује Кендис Оџерс. Да онлајн-окружење може бити непријатељско показује исказ 59% америчких тинејџера да су доживели најмање једну од шест врста злостављања на друштвеним мрежама или преко мобилног телефона. Око 42% тинејџера каже да су их на мрежи или преко мобилног телефона називали увредљивим именима; 21% је добијало физичке претње, а о трећини су ширене гласине на интернету. Ради се о узнемиравању (*harassment*), проблему електронског, сајбер злостављања (*cyberbullying*). Песмице, вицеви, сиромашна деца, богата деца, кошаркашки терен, градски базен, локално место за љубакање – све то што су клинци некада радили, сада је пребачено на апликације и на *web*. Истраживачи Пју центра налазе да већина тинејџера с пријатељима проводи исто толико времена *face-to-face* колико и *on-line*. У оба случаја пита се паметни телефон.³¹

Иронија *iGen* живота је у томе што, иако проводе много више времена с родитељима под истим кровом, тешко да су данашњи тинејџери ближи својим мајкама и очевима од њихових претходника, констатује Џин Твенц, цитирајући тринаестогодишњу Атину која каже да родитељи њених пријатеља све што имају да кажу деци гласи: *Okay, okay, whatever...* („да, да, добро“) такође не скрећући поглед с телефона.³²

ТРАЧ И ЋАСКАЊЕ: ОД ТРИВИЈАЛНЕ ЗАБАВЕ ДО ДРУШТВЕНО-ТЕРАПИЈСКЕ ФУНКЦИЈЕ

Савремена социјална антрополошкиња Кејт Фокс [Kate Fox] у студији *Еволуција, ошћуђење и оговарање: Улога мобилних телекомуникација у 21. веку*³³, анализира функцију и значај мобилних телефона и закључује: „Технологија мобилних телефона савременог доба омогућује нам да се вратимо природнијим и хуманијим комуникацијским обрасцима прединдустријског друштва кад смо живели у малим, стабилним заједницама и уживали у честим ћаскањима са чврсто интегрисаном друштвеном мрежом. У брзом савременом свету постали смо озбиљно ограничени у квантитету и у квалитету комуникације с нашом друштвеном мрежом. 'Мобилни трачеви' враћају нам осећај повезаности и заједништва пружајући противотров за притиске и отуђености савременог живота. Мобилни телефони су 'друштвени спас' у фрагментираним и изолованим свету. Оговарање

31 Видети: Милошевић, М. нав. дело.

32 Исто.

33 Fox, K. *Evolution, Alienation and Gossip: The role of mobile telecommunications in the 21st century*, <http://www.sirc.org/publik/gossip.shtml>

Кејт Фокс је кодиректорка Центра за истраживање друштвених питања (SIRC) и сарадник Института за културна истраживања, Oxford, UK.

није безначајна забава: оно је од суштинског значаја за човеково друштвено, психолошко, па чак и физичко благостање. Мобилни телефон, омогућујући 'терапевтске трачеве' у отуђујућем и фрагментираним савременом свету, постао је витална 'друштвена линија живота', помажући нам да поново створимо природније образце комуникације из преиндустријског доба.³⁴

Предмет оговарања, трач, поверавање (енгл. *Gossip*) све више привлачи пажњу истраживача социјалне психологије, антропологије, еволуционе психологије, социјалингвистике и друштвене историје. Чак су и филозофи увучени у ову дебату. Кејт Фокс примећује да је у енглеском језику реч „оговарање” првобитно била позитиван или барем неутралан термин (*Gossip* потиче од *God-sibb* – *a person related to one in God, a close friend or companion* – особа у сродству с неким у Богу, блиски пријатељ или пратилац), а да је тек у скорије време добила неке пежоративне конотације.

Да ли је мобилни телефон постао савремени еквивалент „баштенској огради” за људе с бржим животним стилем и у фрагментираним заједницама? Како су мобилни телефони утицали на начин на који оговарамо? Шта трачеви значе новој „мобилној генерацији”? Који су друштвени и психолошки ефекти овог новог медија за трачеве? – Британски телекомуникациони оператор *BT Cellnet* наручио је од Центра за истраживање друштвених питања (*SIRC*) прву научну студију о „мобилном трачању” (коју је спровела Кејт Фокс). Ова студија (као и већина сличних) наглашава позитивне друштвене и психолошке функције оговарања. Наиме, трачарење нам помаже да успоставимо, развијемо и одржавамо међуљудске односе, да се повежемо с другим члановима нашег друштвеног круга; да разјаснимо најпре себи, а онда и околини, свој друштвени положај и статус; да научимо и ојачамо социјалне вештине и заједничке вредности; да лакше решавамо сукобе; да изградимо мреже подршке и стекнемо пријатеље. То би указивало на то да оговарање, далеко од тога да буде тривијална забава, заправо има виталну и друштвено-терапијску функцију.³⁵

Антрополог Робин Данбар [*Robin Dunbar*]³⁶, (на чијим се проучавањима и налазима углавном темеље ставови Кејт Фокс о трачевима), чак сматра да ми као врста оговарамо јер смо генетски програмирани за то. Оговарање је, тврди он, део нашег еволуционог ожичења – можда чак и најважнији део. Језик је еволуирао да би нам омогућио трачарење, трач. Заправо, докази истраживања указују да су трачеви, друштвено ћаскање и оговарање од суштинског значаја за нашу друштвену, психолошку и физичку добробит. Кејт Фокс чак изводи смелу хипотезу да трачеви

34 Исто.

35 Исто.

Постоје докази који указују да је оговарање дубоко усађени људски инстинкт: еволуциони психолози су упоредили еволуцију оговарања код људи с праксом „друштвеног дотеривања” међу шимпанзама – животиње проводе сате негујући своје крзно, чак и када је савршено чисто, као облик друштвеног везивања.

36 Робин Данбар, британски антрополог и еволуциони психолог.

потичу још из каменог доба – на делу је само нова технологија. У почетку је била реч, а реч је, ако су еволуциони психолози у праву, углавном била коришћена за формирање реченица као што су „Хеј, погоди шта сам чуо за Ог?“, „Немој никоме да кажеш, али мислим да се Ог и Ога можда разилазе!“ Овако речено, „теорија оговарања“ у функцији еволуције језика може звучати прилично натегнуто, али је у ствари вероватно убедљивија од већине других покушаја да се објасни како је језик еволуирао. Највероватније је да је цео низ различитих друштвених фактора утицао на развој језика, а не само један елемент, али је оговарање/поверавање очигледно играло главну улогу и још увек има централну функцију у свим људским друштвима.³⁷

Слање СМС порука од непроцењиве је важности за стицање социјалних вештина тинејџера, јер им омогућава додатно време за формулисање својих мисли и њихово јасније или више дипломатско изражавање; помаже им да превазиђу неспретност, стидљивост и да развију друштвене и комуникацијске вештине. Тиме се може објаснити зашто је слање порука постало толико популарно међу тинејџерима (уз очигледан фактор уштеде). Треба имати на уму да је адолесценција веома тежак животни период; тинејџери лавирају између потребе да буду веома самосвесни, пуни самопоуздања, на једној страни, и стварне несигурности и забринутости за свој друштвени статус у групи вршњака, на другој. Млади људи кроз поверавања уче правила свог друштвеног круга: какво је понашање прихватљиво, а које није. Слањем текстуалних порука тинејџери превазилазе своје инхибиције, граде самопоуздање, јачају когнитивне способности.

Мобилни телефони често постају „друштвени спас“ који се све више користи за терапеутске трачеве с пријатељима, породицом и колегама. Ако је овај порив заиста дубоко усађена људска потреба за ендорфином који се ослобађа током „вокалног неговања“, што је вероватно основа цивилизације какву познајемо, сматра Робин Данбар, такве редефиниције не звуче превише неразумно.

Оговарање је добро за нас, тврди Кејт Фокс: сваки технолошки напредак који нам помаже да оговарамо, трачамо, повезујемо се међусобно, мора побољшати наше социјално-психолошко-физички хабитус. „Више не живимо у малим, тесно повезаним племенима или заједницама за које смо 'дизајнирани' нашим еволуционим наслеђем, где бисмо природно били у свакодневном контакту са члановима наше друштвене мреже. Наш мозак ловаца-сакупљача из плеистоцена, чврсто ожичен за сталне разговоре о неговању са чврсто интегрисаном мрежом сродника и пријатеља, мора некако да се избори са друштвеном изолацијом модерног урбаног живота.“³⁸

Већина нас више не ужива у удобности поверавања/оговарања преко „баштенске оgrade“. Стално смо у покрету, проводимо већи део времена путујући на посао и с посла, међу странцима у возу и аутобусу, или сами и изоловани у свом

37 Видети: Фокс, К. нав. дело, <http://www.sirc.org/publik/gossip.shtml>

38 Исто.

аутомобилу. Захваљујући мобилним уређајима данас можемо бити у сталном контакту са широком мрежом породице и пријатеља. Стрес и напори на послу, саобраћајне гужве, заморна путовања возом, редови у супермаркетима и друге фрустрације савременог живота ослобађају се путем „мало вербалног дотеривања”, разговором или писањем порука. Један учесник фокус групе објашњава: „Мобилни уређаји нам омогућују да будемо у току с детаљима онога што се дешава у животима других људи, и то је оно што чини да се осећамо блиским њима – да одржимо ту везу или пријатељство.” И други су се сложили: „То је веза – осећај повезаности. Сви су толико заузети ових дана да је то једини начин да останете у контакту”. „Осећао бих се потпуно изгубљено и усамљено без њега.” „Оно што добијете од тога (’мобилни трач’) је осећај укључености, поверења – осећај припадности групи.” „И такође осећај да је људима стало до тебе.” „Немамо пуно времена да будемо у контакту с људима, али само кад можемо да пошаљемо ту једну поруку некоме – заиста је лепо.”³⁹

Да ли је мобилна телефонија узрок или последица усамљености, изолације и отуђености савременог урбаног човека? Склони смо да за алијенацију и усамљивање људи у модерном добу окривимо геџете, техничко-технолошке направе, многобројне екране у које често гледамо. Али, да ли је то баш тако? Процес губљења веза с природом и сопственом духовношћу и душом отпочео је много раније, заправо би мобилни телефон можда требало посматрати као противотров за свеколико отуђење, осећање усамљености, напуштености. „Носећи своју мрежу социјалне подршке у џепу, никада нећете ходати сами” – закључује Кејт Фокс. Идеја да је нечија мрежа социјалне подршке пријатеља и породице некако у мобилном телефону значи да чак и само додиривање или држање телефона даје осећај да сте заштићени – и шаље сигнал другима да нисте сами и рањиви. Мобилни телефон, олакшавајући терапеутско оговарање у отуђеном савременом свету, помаже нам да се носимо с њим, да се прилагодимо и преживимо. Ово је можда најупечатљивији и најважнији налаз студије: да технолошки напредак помаже у сузбијању негативних ефеката претходног технолошког напретка. Мобилни телефони поново стварају природније, хуманије обрасце комуникације из преиндустријских времена: користимо технологију свемирског доба да се вратимо трачевима из каменог доба.⁴⁰

Филозоф и антрополог Џорџ Мајерсон [George Myerson] у студији *Хајдегер, Хабермас и мобилшел*⁴¹, поставља питање шта се дешава са идејом комуникације данас. Водећи мислиоци 20. века нуде суштинску алтернативу овим новим доктринама мобилне комуникације: Мартин Хајдегер [Martin Heidegger], који је човечанство видео као „ентитет који прича” и Јирген Хабермас [Jürgen Habermas, 1929], савремени заговорник аутентичне комуникације. Ово је блиски сусрет оностраних визија комуникације – између сукобљених утописама филозофа 20. века

39 Исто.

40 Исто.

41 Myerson, G. (2001) *Heidegger, Habermas and the Mobile Phone (Postmodern Encounters)* Totem books.

и „мобилне комуникације” 21. века. У капиталном делу *Биће и време* (1927) Хајдегер је покренуо једну од најважнијих расправа 20. века о говору или, како га је он такође назвао, дискурсу. Ове идеје су преузели, критиковали и на различите начине развијали многи европски и амерички мислиоци, посебно међу немачким филозофима комуникације, од којих је последњи представник Јирген Хабермас, чија је *Теорија комуникативне акције* (1981) обликовала две деценије дебате о дијалогу и савременом друштву. У сржи овог Мајерсоновог замишљеног разговора је идеја саме комуникације, јер на различите начине и филозофи 20. века и мобилни убеђивачи 21. века тврде да редифинишу шта за људе значи комуникација. Шта овај сусрет чини постмодерним? Овде се стари мислиоци спајају с новим културним чаробњацима. Осим што подстичу, индукују једна другу, ове онострани перспективе откривају и нешто значајно у вези с прелазом из старог у нови век. И филозофи и мобилни активисти су заинтересовани не само за рутинску комуникацију већ и за пут ка утопији. Уз све своје разлике, ова два дискурса деле став да ће се модерна утопија бавити идеалном комуникацијом.⁴²

ДА ЛИ СУ МИЛЕНИЈАЛЦИ НАРЦИСИ?

Ако одемо на најлепше место на свету, видећемо људе који фотографишу – сами себе! Данас на културу селфија гледамо као на неку нову појаву, израз селфи је ушао у Оксфордски речник 2013. године и убрзо постао реч године. Међутим, селфији су стари колико и фотографија. Први селфи је још 1839. направио Американац Роберт Корнелијус [Robert Cornelius]. Шта би творац психоанализе мислио о нашој опсесији селфијем? За Фројда [Sigmund Freud] самољубље је, у нормалним границама, природно и неопходно. Да је жив, свакако би му овај феномен био занимљив.⁴³

Широка употреба друштвених медија подстакла је страсну расправу међу психолозима: да ли су млади данашњице „генерација Ја” или „генерација Ми”? Да ли су данашње генерације, подстакнуте бескрајним приликама за самопромоцију и самопосматрање на друштвеним мрежама, нарцисоидније и себичније од претходних нараштаја? Психолози су подељени. Најгласнији заговорник мишљења да су млади данас већи нарциси и више усмерени на себе од претходних генерација је Џин Твенц, која је више од петнаест година проучавала ову смену генерација. Ова ауторка верује да пораст нарцисизма има корене у културним променама, нарочито у значајнијем усмерењу на индивидуализам у неколико последњих деценија; она је 2013. у чланку за *Њујорк тајмс* назвала друштвене медије „подстрекачем нарцисизма”, али је признала да је мало доказа да су социјалне мреже узрок ове појаве. Бројне информације, међутим, показују да нарциси чешће постављају

42 Исто.

43 Видети: Каморо-Премјузик, Т. Фројд и селфији: Шта би творац психоанализе мислио о нашој опсесији, <https://www.bbc.com/serbian/cyr/svet-47803025>

селфије на интернет, али то не значи да је свако ко поставља селфије нарцис. Постоје докази да су особе које су активније на друштвеним мрежама „пријатније”, односно да су топлије, пријатељскије и да уливају поверење.

Психоанализа се детаљно и студиозно бавила феноменом нарцисизма, разликујући примарни и секундарни нарцисизам. Овај први је развојан и неопходан, а други може прерасти у патолошки, који настаје као одбрана од осећаја безвредности, као покушај надкомпензације. Здрав нарцисизам је природан и свако од нас га има у себи у већој или мањој мери; он укључује самољубље и потребу признања од других. Помаже нам да изградимо позитивну слику о себи и будемо способни да волимо друге. Здрав нарцисизам је реалистично самопоштовање, док се патолошки заснива на лажној, нереалној слици о себи.⁴⁴

Џин Твенџ је, након неколико година истраживања америчке омладине, учила нагле промене у понашању и емоционалном стању тадашњих тинејџера у свим аспектима живота. То јој је био аларм да озбиљније истражи генерацију рођених између 1995. и 2012. године, коју је она назвала интернет генерацијом – ај-генерацијом (*iGen*).⁴⁵ Озбиљна истраживања су показала да је ај-генерација неспремна за одрастање – желе што дуже да остану у родитељској кући, презаштићени продуженим детињством, инфантилни; физички су безбеднији јер су углавном у својој соби, уз телефон, незаинтересовани за изласке и журке, па и за секс и мање су склони алкохолу. Једном речју – данашњи 18-годишњаци су као 15-годишњаци некад, а 15-годишњаци некад као данашњи 12-годишњаци – што значи да им је емоционални и социјални развој успорен за три године. Истраживања показују да су склони депресији и да број самоубиства међу њима драстично расте након 2011. године, што указује на озбиљну кризу њиховог менталног здравља. Паметни телефони им омогућавају да се друже, а да притом не морају да мрдну из своје собе. Мобилни телефон, самоћа, слаба комуникација с родитељима, мало сна – чине их, у ствари, усамљеним, стидљивим, дезоријентисаним и апатичним. Зурење у екране успорило им је одрастање и изоловало их од праве људске интеракције – емоције упознају преко емотикона, ретко их опажају на стварним људским лицима.⁴⁶

Али није све тако црно – припадници ај-генерације су толерантнији, имају нову свест о равноправности, менталном здрављу и правима ЛГБТ популације, практичне су природе, са урођеним опрезом, и имају здраве основе на којима заснивају успех; каријера им је важна, желе је брзо и желе да утичу на догађања. Ај-генерација је стварни свет заменила дигиталним и Џин Твенџ управо овде види највећу опасност, али и одговорност родитеља, наставника, васпитача и свих који би морали интервенисати и покушати поставити дигиталне границе које би их

44 Ђорђевић, И. (15. септембар 2016) Нарцизам илити глад за љубављу, <https://www.danas.rs/zivot/narcizam-iliti-glad-za-ljubavlju/>

45 Твенџи, Џ. (2018) *Интернет генерација: дезоријентисаност деце у дигиталном добу*, Београд: Психополис

46 Исто.

вратиле у стварни свет и живот. Ако смогну снаге да испусте телефоне и стресу са себе све страхове – успеће. Ипак, разумевање ај-генерације значи разумевање будућности – свих нас.

ШТА СЛУША ГЕНЕРАЦИЈА ЗЕД?

Хоћеш ми дај, хоћеш ли ми дај, дејди, ти ми дај, дај ми сај док ти љубим врај, дај, људи те брај скуји сај, црни мај, BMW, црни мај иде лај, нећу сјај, требала би знај

Ови стихови орили су се Балканом цело лето 2019. у песми „Камиказа” Јале Брата, Бубе Корелија и Сенидах, а спот је на Јутјубу прегледан готово 40 милиона пута. Тројац који је запалио регију, треп⁴⁷ су мајстори, „екипа” која је најбоље спојила реп и турбо фолк – генерацији З омиљени, а оним старијим генерацијама несхватљив спој. Правац који прати трендове и привлачи љубитеље турбо-фолка и клупске музике заправо је савршена формула за комерцијалан успех, где ни речи, односно испражњеност од било каквог значења, нису важне. Ти неки нови клинци, рођени после 1995. године, музички укусу заснивају на ономе што им се тренутно свиђа. Можда ће данас хит бити Били Ајлиш [Billie Eilish], али већ ће се сутра плесати на неку Северинину или Ријанину (*Rihanna*) песму.⁴⁸

Друштвене мреже и интернет платформе места су где се данас формирају трендови, а топ-листе готово су ствар прошлости. Но оно што је данас хит, може бити заборављено већ за две седмице, упркос милионским прегледима. С друге стране, дигитална технологија је доступна и сви могу стварати музику. Значи и од „спрдачине” се може направити хит у дигиталном добу. Но *Strangers In The Night* увек ће бити класик, а „Креп, креп, крепала” биће хит само 15 дана.⁴⁹

Музику намећу медији, околина, а музички укуси се мењају и развијају деценијама. Данас неко може истовремено волети неку нумеру Џенис Џоплин [Janis Joplin], Саре Јо, актуални хит Еда Ширана [Ed Sheeran] и неку песму Јелене Розге или Халида Бешлића – пре би то било незамисливо. Сада је дошло до велике демократизације и данашњи клинци слушају оно што им се у том трену свиђа, већином неоптерећени стилским поделама жанрова. Наредне музичке трендове, сва је прилика, наметаће нам технологија, пре свега вештачка интелигенција. Она на неки начин већ ствара трендове, јер алгоритми већ креирају плеј-листе. Дакле, како би постао глобална

47 Треп музика (енгл. *Trap music*) стил је хип хоп музике који се развијао од касних деведесетих година 20. века до првих година 21. века на југу Сједињених Америчких Држава.

48 Видети: Fišić, N. I. Što sluša generacija Z, 20. januar 2020.

<https://www.cosmopolitan.hr/clanci/chill-out/sto-slusa-generacija-z>

49 Исто. – Занимљиво је да је Горан Бреговић имао најпродаванију плочу на Амазону у категорији *World Music*. Наиме, преплићући мелодије традиционалне босанске, македонске и бугарске музике направио је свој препознатљив стил, а данас има више од 200 концерата годишње и слушају га сви – од генерације З до оних који су двоструко-троструко старији од ње.

суперзвезда, неки клинац се више не мора родити у Лондону или Њујорку, него ће можда доћи из Србије или Бурме. „Одрасла сам уз интернет, нову технологију и нове музичке жанрове. Волим све и све слушам, кад ми се свиђа ритам, могу слушати било шта. Били то поп, рок, реп или треп... све! Неке песме су лагане, неке брзе, али увек имају неки ритам који те тера да плешеш”, речи су једне девојке.⁵⁰

Према последњим истраживањима и писањима медија, велика већина младих и даље су поборници турбо-фолк звука, регионалних и домаћих репера, а неретко и аутотјун извођача. Пажња се придаје сценским ефектима и изгледу извођача, а мање тексту песама и самој композицији. Неко би, међутим, рекао да је у популарној музици увек било тако, али сетимо се Мадоне [Madonna] и Мајкла Џексона [Michael Jackson] – два синонима за поп музику, који су сваким својим албумом носили снажну поруку и тежњу ка важним променама у друштву.⁵¹

Кад су фанови К-поп сензације БТС (корејска група) позвали у априлу 2020. године⁵², усред расистичких немира у Америци, да се сви огласе са хаштегом #BlackOutBTS и тако подрже Афроамериканце који су део армије пратилаца овог бенда, огласило се неколико десетина милиона људи за мање од 24 сата – толика је моћ комуникације најмлађе генерације која можда јесте заглавана у свој телефон, али је дефинитивно сила на коју се мора рачунати, јер су спремни да мењају свет и оставе дубок траг. Над овим податком требало би се дубоко замислити.

Зед генерација слободно време највише троши, наравно, на друштвеним мрежама, од Тик Тока, Снепчета и Твитера до Инстаграма. На спомен Фејсбука свако из Зед генерације само ће заколутати очима, јер је то за старије људе. Та инстант забава, музика па и култура, која им је доступна само кликом преко телефона, прати и уврежено мишљење да нема потребе да се превише „цимају” због било чега што се дешава ван њихове куће и неког уског круга блиских пријатеља. Рећи ће вам да ионако имају уз себе све што им је потребно да се забаве, слушају музику, стримингују неку серију или играју игрице. Чак 55% одсто припадника генерације зед проводи на телефону минимум пет сати дневно, а 26% њих и по десет сати (данас вероватно и више). Све то има везе са чињеницом да познају технику боље него било ко други.⁵³

Постмиленијумска генерација је већ сад најутицајнија група трендсетера за технологију и њих треба да посматрамо и следимо ако желимо да предвидимо који ће трендови наступити у погледу коришћења технологије, комуникација и куповине. То не чуди, ако узмемо у обзир да су деца генерације зед уместо звечке, прво у руке узела телефон. И ми, много старији, заборавили смо на грамофон, касете,

⁵⁰ Исто.

⁵¹ Видети: Anonim (20. mart 2020) Mladi i muzika: Šta gubimo a šta dobijamo smenom generacija?, <https://roditelji.edukacija.rs/vaspitanje/mladi-i-muzika-sta-gubimo-a-sta-dobijamo-smenom-generacija/>

⁵² Anonim (25. oktobar 2020) Kako smo svi potpuno pogrešno skapirali Z generaciju, <https://noizz.rs/lifestyle/bez-cega-z-generacija-danas-ne-moze/wlezpck>

⁵³ Исто.

вокмен и дискете, а за њих ти појмови припадају праисторији. Екран осетљив на додир (*touch screen*) и селфи су им познатији од лопте и оловке. Дигитално је део њиховог идентитета. Они не морају да изађу напоље да би се повезали с другарима, јер им је њихова властита соба зона интеракције.⁵⁴

За њих су друштвене мреже водећи и најатрактивнији начин за ангажовање и повезивање, чак им креирају начин живота. Припадници генерације зед креирају тајне онлајн-профиле, најчешће да би се сакрили од својих родитеља; користе псеудониме, скраћене верзије имена и тако умањују своју претраживост, постали су креативни творци ринста (реални) и финста (*fake* или *friends only*) Инстаграм налога. Опседнути су бројем пратилаца и лајкова. Важно је за нас старије да схватимо да је њихово конзумирање дигиталног садржаја спонтано, то није њихова свесна одлука. Ова, истовремено *digital native* и *social media driven* генерација усмерена је ка инфлуенсерима, јутјуберима који су изградили репутацију на друштвеним мрежама Инстаграм и Јутјуб и пружају садржај (тзв. контент) који је лак и флуидан за конзумирање; било да се ради о музици, моди, видео-играма – садржаји инфлуенсера су кратки, питки, њима лако разумљиви. Оно што генерација зед воли да гледа су хумористички и забавни видео-клипови. Чињеница да им је просечан распон пажње осам секунди, како стоји у извештају агенције *Sparks & Honey*, што је за четири секунде краће од пажње просечног миленијалца, јасно је зашто ћемо се око њих сви заједно више трудити. Најпре да их разумемо, а онда да до њих допремо.⁵⁵

КОМУНИКАЦИЈА ПУТЕМ ФОТОГРАФИЈА И СИМБОЛА

Генерација зед говори кроз фотографије и симболе, све решавају онлајн и телефоном. Они не прате брендове ни познате личности. („Нећу да ме смара, занима ме само шта раде моји пријатељи.”) Генерација зед бира друштвене мреже које садржај чувају само 24 сата – Инстаграм стори и Снепчет.⁵⁶ Стручњаци из агенције *Retro digital* кажу да су понудили испитаницима четири одговора у вези с врстом садржаја који постављају јавно на друштвеним мрежама – текстуални пост, подела линка, фотографија и видео. Добили су одговоре да „нема текста, нема дељења линка”. Показали су им и „преписке” на Вајберу. Није случајан знак навода код појма преписке, јер тамо нема писања. Шест гласовних порука, неколико ЛОЛ⁵⁷

54 Видети: Crnomarković, M. Dekodiranje generacije Z, <https://marketingmreza.rs/dekodiranje-generacije-z/>

55 Исто.

56 Istraživanje: Anonim (21. novembar 2019) Generacija Z govori kroz fotografije i simbole, sve rešavaju onlajn i telefonom, <https://www.mojnovisad.com/vesti/istrazivanje-generacija-z-govori-kroz-fotografije-i-simbole-sve-resavaju-onlajn-i-telefonom-id30498.html>

57 LOL је израз који се користи на интернет форумима, у четовима и причаоницама као знак за смејање. То је скраћеница за *Laughing Out Loud* (понекад и *Lots of Laugh*) што на српском значи „смејем се наглас” и у другом случају, буквално преведено, „пуно се смејем”.

и исто толико срца – то је генерација 3 – закључују у агенцији *Retro digital*. Сви ови подаци о начину комуницирања ове популације довољно су инспиративни за бројне интердисциплинарне и мултидисциплинарне анализе и докторате.

О овој генерацији говори и ТВ серија „Моја генерација 3” која је приказивана 2019. године на РТС-у. Сценаристкиња Милена Демоло примећује да младе рођене између 1995. и 2005. године од осталих генерација, на први поглед, одваја „то што они не знају за свет пре интернета”: прво су научили да рукују мишем, па тек онда да везују пертле. Највећи део њихове међусобне комуникације је виртуелан: радије него да разговарају, они ће да лажују, тагују, коментаришу, едују, анфрендују и сл. Њихови рукописи су такође промењени и много неспретнији у односу на наше, јер су навикли да куцкају, кликују и скролују, а не да пишу. Врхунски ауторитети за њих више нису професори, интелектуалци, стручњаци, чак ни јавне личности, већ инфлуенсери, јутјубери који су често њихови вршњаци. Никома не верују више него њима и њиховом непосредном искуству. Ми, међутим, можемо да им се чудимо и „цокћемо” с неодобравањем до сутра, али је то само губљење времена. Свет се више неће вратити уназад и најбоље што можемо да урадимо јесте да их не осуђујемо, већ да покушамо да их разумемо и да им се прилагодимо.⁵⁸

ДИГИТАЛНЕ (КОМПЈУТЕРСКЕ) ИГРЕ

Појава, а потом и експанзија видео-игара несумњиво су обележиле другу половину 20. и почетак 21. века. Потреба да се њихово проучавање развије у посебну, интердисциплинарну област која обухвата широку лепезу друштвених и хуманистичких наука попут студија медија, културе, телевизије, књижевности и филма, социологије, антропологије, психологије, педагогије, али и компјутерских наука – све је већа.⁵⁹ Манојло Маравић у студији *Тотална историја видео-игара* тумачи овај феномен који је прошао пут од играчке до комплексног медија. Он објашњава предрасуде, па и одијум према овом медију; наиме, особе које су већ склоне насилном решавању проблема, преферирају ту врсту игара те се тако на неки начин „свете” друштву. Али има и дивних игара, које у Шведској улазе у школске програме.⁶⁰

Прича о дигиталним играма је несумњиво комплексна – једна од многих савремених прича које се широм света одвијају огромном брзином, мењајући познату стварност, друштвену колику и физичку, а истовремено и наша виђења обе те стварности. Трибина под називом „Виртуелни и/или стварни свет: антропологија видео-игара”, одржана 2016. у Београду, тематизовала је овај контроверзни

58 Ćirić, S. (28. mart 2019) Konačno nešto za njih, *Vreme*, br. 1473. <https://www.vreme.com/kultura/konacno-nesto-za-njih/>

59 Видети: <https://nova.rs/kultura/izuzetna-studija-totalna-istorija-video-igara-manojla-maravica/>
<https://akademija.uns.ac.rs/novo-izdanje-akademije-umetnosti-i-izdavacke-kuce-clio-prof-dr-manojlo-maravic-totalna-istorija-video-igara/>

60 Исто.

феномен. Дигиталне (компјутерске, видео) игре, заједно са световима и културама који унутар њих настају и функционишу, постале су логичан терен антрополошког испитивања, јер би антрополози морали да се баве стварима/проблемима/процесима који су важни аналитичарима, а игре то свакако јесу. Поред тога, померање све већег броја људи из стварног у виртуелне/синтетичке светове мења стварни свет, и то јесте један од савремених процеса трансформације друшт(а)ва/културе који је неопходно испратити.⁶¹

Професорка когнитивних наука Дафне Бавлије [Daphne Bavelier] је са својим сарадницима са Универзитета Рочестер 2010. године објавила студију која је показала да играње акционих игара повећава могућност доношења бржих и исправнијих одлука, боље сналажење у простору; једна од највећих предности ових играча била је повећана способност рада више радњи у исто време, тзв. мултитаскинг. Групно играње игара представља специфично социјално искуство, јер се тако упознају нови људи и стичу вештине тимског рада. Истраживање је показало да је креативност код деце која играју видео-игре већа у односу на другу децу. Према овом истраживању, деца која имају симптом недостатка пажње су након играња игара добијали смирујући ефекат који им је помогао да смање агресивност.⁶²

Предности компјутерских игара/игрица су у новом приступу учењу. Едукативне игре/игрице нуде велики извор информација. Свако учење кроз игру је лакше и брже, а научено се дуже памти, јер је део личног искуства, за разлику од класичног седења над књигом. Играјући се, дете није ни свесно да учи. Видео-игре су основа компјутерске писмености, а овај облик писмености је језик будућности. Компјутерске игре омогућавају детету улазак у различите улоге (принчеви, чаробњаци, звери, суперхероји итд.) и тако многе дечје жеље могу бити лако остварене. Овај вид идентификације је далеко моћнији него кад се чита књига (јер рачунар нуди визуелну слику) или кад се гледа филм (дете сад активно учествује, тј. његови покрети утичу на одређене активности које изводи лик из компјутерске игре). Ове игре дају осећај натприродних моћи и важности који тако често недостаје нашој деци.⁶³ Важно је запамтити да видео-игре нису саме по себи лоше. Већина негативних ефеката видео-игара произлази из прекомерне употребе и зависности.

Немогућност доношења поузданих закључака о постојању директне каузалне везе између играња насилних видео-игара и агресивног понашања поткрепљују и резултати многих истраживања (Ferguson, 2007; Ferguson, 2015; Ferguson, Garza, Jerabeck & Migel, 2011; Ferguson, Miguel & Hartley, 2009; Huesmann et al., 2016) који говоре о непостојању значајне везе између претходно споменутих феномена. Са

61 Видети: Трибина „Виртуелни или стварни свет: Антропологија видео-игара”, 23. март 2016. <https://domomladine.org/debate/tribina-virtuelni-i-ili-stvarni-svet-antropologija-video-igara/>

62 Видети: Ciganović, P. (23. септембар 2021) Pozitivan uticaj video-igara, *Danas* <https://www.danas.rs/zivot/tehnologije/pozitivan-uticaj-video-igara/>

63 Аноним (10. мај 2022) Компјутерске игре утичу лоше на децу: истина или не, <https://www.smilecode.org/kompjuterske-igre-uticu-lose-na-decu-istina-ili-ne/>

аспекта превенције штетних ефеката играња насилних видео-игрица посебну пажњу треба посветити породици, као круцијалном моделу и фактору који утиче на обликовање агресивног понашања и на процесе који стоје у његовој основи. На основу налаза истраживања јасно се намеће потреба за едукацијом родитеља о значају супервизије над медијским садржајима које деца прате, као и о нужности постављања временског лимита како у игрању насилних видео-игара, тако и у коришћењу дигиталних медија уопште.⁶⁴

Гејминг је постао централни елемент забаве 21. века, као једна од глобалних индустрија која се најбрже развија. Позитивни аспекти играња видео-игара огледају се у: унапређењу когнитивних способности, стратешком размишљању и дигиталним вештинама, побољшању памћења и закључивања, заједничким активностима с пријатељима или квалитетно проведеном времену с породицом. Групно играње игара представља специфично социјално искуство, јер се тако упознају нови људи, стичу вештине тимског рада (милиони људи широм света окупљени су у виртуелним групама како би играли одређене видео-игре). Играње неких типова видео-игара (нпр. брзих акционих) изискује интелектуалне и перцептивне способности као што су: просторно и периферно опажање, ментална ротација, визуелна пажња, брзо реаговање. Компјутерске игре поспешују вештину решавања проблема, доприносе истрајности, оснажују самопоуздање, као и ношење с неуспехом.⁶⁵

У елаборату „*Electric dreams* и стварна будућност” Љиљана Гавриловић анализира (и разобличава) претпоставке о дигиталним играма као начину да се, уместо креативног потенцијала које развијају класичне игре, развије „индивидуализам и компјутерски аутизам”, које почивају на неколико основа. То је, пре свега, страх од нових технологија које мењају познато окружење и начин живота, али и страх од претеране индивидуације, која нарушава колективну свест и идентитете традиционално схваћених заједница. Анализа компјутерских игара, као и понашања играча, показује да су, потпуно обрнуто, компјутерске игре један од облика социјализације, примерен савременом друштву – на исти начин како су игре шерпама и бебама, и/или моделима алата припремале децу за њихове улоге у традиционалним/сеоским заједницама.⁶⁶

Истраживања Рут Бенедикт [Ruth Benedict] и Маргарет Мид [Margaret Mead] током прве половине 20. века прва су указала на везу између типа културе који доминира у друштвеној заједници и начина на који се деца у њој играју. Данас би то требало да буде ноторна, општепозната чињеница: деца у предмодерној/сељачкој

64 Видети: Stojanović, M. (2019) Efekti igranja nasilnih video-igrice na decu i mlade, *Specijalna edukacija i rehabilitacija*, Beograd, Vol. 2, str. 199–220.

65 Видети: Кузмановић, Д. Играње видео-игара – гејминг, <https://digitalni-vodic.ucpd.rs/igranje-video-igara-gejming/>

66 Гавриловић, Љ. *Electric dreams* и стварна будућност, у: *Игра: њеји зборник са међународној симпозијума Традиционална естетска култура*, приредио Жунић, Д. (2011), Ниш: Центар за научна истраживања САНУ и Универзитета у Нишу, стр. 181.

култури с краја 19. века играла су се такмичећи се међу собом у вештинама које су биле важне за њихове заједнице (*cf.* Крел 2005, Крел 2005а) и/или уживљавањем у улоге које ће играти у својим каснијим, одраслим животима, док се савремена деца играју држећи миша и гледајући у екран рачунара. Наизглед – разлика је огромна. Но, у суштини – дете се, проводећи време у виртуелном свету игре, у оба случаја учи вештинама које су важне за друштво у коме одраста, а које се никако не тичу само неопходне рачунарске писмености. Данас, сви ти различити снови сањани у синтетичким световима игара припремају, заправо, све нас – децу и одрасле – за живот у информатичком друштву, које (иако је још пре две-три деценије само замишљано у оквиру SF-а, односно *cyberpunka*) убрзано постаје наша реалност.⁶⁷

УМЕСТО ЗАКЉУЧКА: ЖИВОТ У ПРОСТОРУ ХУМАНИТЕТА

*Грешка је сматрати да чињенице увек значе и айсолућну истину.
Истина је слојевита.*

(Вернер Херцог)

*Подијавши поглед с пољарима и синусоида, уледао сам људски лик, у
који више никад нисам претпао да будем заледан.*

(Ернесто Сабатто)

Корадо Корлевић данашњу цивилизацију назива продајом снова, продајом приче на екранима свих врста и величина. „Данас се продаје доживљај. Данас је трећи најбогатији човјек свијета Аманцио Ортега [*Amancio Ortega*], власник *Заре*. Први је Марк Закерберг, шеф *Фејсбука*. Дакле, продавачи снова. Онај тко продаје снова, данас је најбогатији. Како је *Ајфон*, уређај који је инфериорнији од *Нокије* – побиједио? Како је нестало *Кодак*, а измислили су дигитални фото-апарат. Побједили су они, који су људима – продали причу. А не они који су ту најквалитетнији. И спорт је продаја снова. Као и туризам.”⁶⁸

Наш свет постаје сличан ишчашеној стварности *Алисе у Земљи чуда*. Основно осећање савременог човека је анксиозност; водимо дневне борбе с несигурношћима, и егзистенцијалним и личним/психолошким. Међутим, не смемо дозволити да нас заведе постхуманизам; живот, упркос нама, људима, увек нађе свој пут и своје корито. Човек ће, ако остане доследан себи и својим естетским принципима, бити на правом, на хуманистичком путу, подсећа композитор Иван Јевтић. Живот и дух животворни су једина инспирација која нас води према висинама. Треба живети без страха и веровати.⁶⁹

⁶⁷ Исто, 185.

⁶⁸ Hebar, S. (24. новембар 2019) Nismo spremni za budućnost, djecu odgajamo za svijet koji neće postojati, *Večernji list*, <https://www.vecernji.hr/vijesti/nismo-spremni-za-buducnost-djecu-odgajamo-za-svijet-koji-nesce-postojati-1361556> Корадо Корлевић је истарски педагог и едукатор омладине.

⁶⁹ Лијескић, Б. (11. децембар 2020) Не смемо дозволити да нас заведе постхуманизам, *Полијтика*, Културни додатак.

Оно од чега је Ернесто Сабата зазирао био је апсолутни суверенитет науке и прогреса који је човека сводио на „зупчаник у дивовској машини“: „Иако сам студирао физику и математику, дисциплине које су ми пружиле некакво апстрактно и идеално уточиште у 'платонском рају' далеко од световног хаоса, ускоро сам схватио да слепа вера коју неки научници имају у чисту мисао, у разум и Напредак (са великим Н) чини да занемаре или чак презру суштинске аспекте људског живота, попут несвесног и митова, који леже у пореклу уметничког израза. Укратко, скривену страну људске природе.“⁷⁰ Сабата је желео да живот (барем у уметности) претвори у простор људскости, не губећи из вида Хелдерлинову [Friedrich Hölderlin] мисао да „где је опасност расте и спасоносно“. А живот је, по својој суштини, осећање себе и коинцидирање са самим собом.

ЛИТЕРАТУРА

- Аноним (6. новембар 2019) <https://mondo.rs/Magazin/Stil/a1246576/Narcisizam-koje-su-karakteristike-narcisa.html>
- Аноним (29. јануар 2019) Колико познајемо генерацију зед? <https://www.rts.rs/page/magazine/sr/story/2523/nauka/3402304/koliko-poznajemo-generacijuzed.html>
- Аноним (20. март 2020) Млади и музика: Шта губимо а шта добијемо сменом генерација? <https://roditelji.edukacija.rs/vaspitanje/mladi-i-muzika-sta-gubimo-a-sta-dobijamo-smenom-generacija/>
- Аноним (25. октобар 2020) Како смо сви потпуно погрешно скапирали Z генерацију, <https://noizz.rs/lifestyle/bez-cega-z-generacija-danas-ne-moze/wlezpkc>
- Арсиф, Љ. (5. март 2022) Чувари животињског царства, *Полиџика*, Културни додатак.
- Арсовић, Б., Златић, Л. (2017) Рачунарске видео-игре као образовни медиј у млађем узрасту – предности и недостаци, у: Зборник радова Педагошког факултета, Ужице, бр. стр. 225–236.
- Baxter, L. A., Dun, T. and Sahlstein, E. (2001) Rules for relating communicated among social network members, *Journal of Social and Personal Relationships*, 18 (2), pp. 173–179.
- Blekberrn Lusi, M. (2010) *Indigo, kristalna i zvezdana deca*, Beograd: Esotheria.
- Bodrijar, Ž. (1991) *Simulakrumi i simulacija*, Novi Sad: Svetovi.
- Božić, J. (2021) Današnja visokotehnologizovana kultura u psihosocijalnom ključu, u: *Filozofija medija – mediji i usamljenost*, priredili Vuksanović, D. et al. Beograd: Естетичко друштво Србије, str. 15–29.
- Ciganović, P. (23. септембар 2021) Pozitivan uticaj video-igara, *Danas*, <https://www.danas.rs/zivot/tehnologije/positivan-uticaj-video-igara/>
- Црнобрња, С. (4. децембар 2021) Матрикс на видуку, *Полиџика*, стр. 6.
- Crnomarković, M. (10. мај 2022) Dekodiranje generacije Z, <https://marketingmeza.rs/dekodiranje-generacije-z/>
- Čirić, S. (28. mart 2019) Konačno nešto za njih, *Vreme* br. 1473, <https://www.vreme.com/kultura/konacno-nesto-za-njih/>
- Čejko, M. (2019) *Superpovezani*, Beograd: Clio.
- Čiksentmihalji, M. (2019) *Tok: Psihologija optimalnog iskustva*, Beograd: Fedon.
- Dunbar, R. (2004) Gossip in Evolutionary Perspective, *Review of General Psychology* Vol. 8(2) SAGE Publishing, United States.

⁷⁰ Вулићевић, М. (6. јул 2020) Човек није зупчаник у дивовској машини, *Полиџика*, Културни додатак.

- Ђорђевић, И. (15. септембар 2016) Нарцизам или ти глад за љубављу, <https://www.danas.rs/zivot/narcizam-iliti-glad-za-ljubavlju/>
- Ђорђевић, М. (26. март 2022) Минут за скулптуру, *Полиџика*, Културни додатак.
- Фишић, Н. И. (20. јануар 2020) Što sluša generacija Z? <https://www.cosmopolitan.hr/clanci/chill-out/sto-slusa-generacija-z>
- Fox, K. Evolution, Alienation and Gossip: The role of mobile telecommunications in the 21st century, <http://www.sirc.org/publik/gossip.shtml>
- Гавриловић, Љ. (2015) Антрополог у синтетичком свету, *Кулџура* бр. 146, Београд: Завод за проучавање културног развика, стр. 104–118.
- Гавриловић, Љ. *Electric dreams* и стварна будућност, у: *Игра: њеји зборник са међународној симпозијума Традиционална естетска кулџура*, приредио Жунџић, Д. (2011), Ниш: Центар за научна истраживања САНУ и Универзитета у Нишу, стр. 179–192.
- Гир, Џ. (2011) *Digitalna kultura*, Београд: Clio.
- Istraživanje: Generacija Z govori kroz fotografije i simbole, sve rešavaju onlajn i telefonom (21. новембар 2019) <https://www.mojnovisad.com/vesti/istrazivanje-generacija-z-govori-kroz-fotografije-i-simbole-sve-resavaju-onlajn-i-telefonom-id30498.html>
- Japenga, A. (2000) Gossip: the social tie that binds, *Web MD Medical News*, September.
- Jenkins, H. (2006) *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: NYU Press.
- Јовановић, Б. (30. октобар 2021) Искушења дигиталног света, *Полиџика*, Културни додатак.
- Каморо-Премјузик, Т. (4. април 2019) Фројд и селфији: Шта би творац психоанализе мислио о нашој опсесији, <https://www.bbc.com/serbian/cyr/svet-47803025>
- Компјутерске игре утичу лоше на децу: истина или не? <https://www.smilecode.org/kompjuterske-igre-uticu-lose-na-decu-istina-ili-ne/>
- Небар, С. (24. новембар 2019) Nismo spremni za budućnost, djecu odgajamo za svijet koji neće postojati, *Večernji list*, <https://www.vecernji.hr/vijesti/nismo-spremni-za-buducnost-djecu-odgajamo-za-svijet-koji-neze-postojati-1361556>
- Кузмановић, Д. Играње видео-игара – гејминг, <https://digitalni-vodic.ucpd.rs/igranje-video-igara-gejming/>
- Лијескић, Б. (11. децембар 2020) Не смемо дозволити да нас заведе постхуманизам, *Полиџика*, Културни додатак.
- Maravić, M. (2022) *Totalna istorija video-igara*, Beograd – Novi Sad: Clio – Akademija umetnosti.
- Marcus, G. (2012) Foreword, in: *Ethnography and virtual worlds: a handbook of method*, Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C. and Taylor, T. L. Princeton, Woodstock: Princeton University Press, p. XV.
- Маширевић, Лј. (2010) Медији и постмодерна стварност, *Sociologija*, Vol. 52, br. 2. str. 127–140.
- Миливојевић, Т. (2012) Култура и срећа, *Кулџура* бр. 137, Београд: Завод за проучавање културног развика, стр. 26–48.
- Милошевић, М. (27. децембар 2018) Јунаци и жртве паметног телефона, *Време* бр. 1460–1461. <https://www.vreme.com/mozaik/junaci-i-zrtve-pametnog-telefona/>
- Myerson, G. (2001) *Heidegger, Habermas and the Mobile Phone (Postmodern Encounters)* Totem books.
- Моја генерација З (18. фебруар 2022) <https://www.rts.rs/page/tv/sr/story/22/rts-svet/4694053.html>
<https://nova.rs/kultura/izuzetna-studija-totalna-istorija-video-igara-manojla-maravica/>
- Павловић, И. (9. април 2016) Ко су миленијалци?, *Полиџика*, <https://www.politika.rs/scc/clanak/352704/Ko-su-milenijalci>
- Perović, A. (12. јун 2015) Sami zajedno – Zašto smo usamljeni u eri u kojoj smo najdostupniji <https://kljucnekosti.wordpress.com/2015/06/12/ana-perovic-sami-zajedno-alone-together-zastosmo-usamljeni-u-eri-u-kojoj-smo-najdostupniji/>

- Pouis, Dž. K. (1995) *Filozofija samoće*, Beograd: Centar za geopoetiku.
- Stojanović, M. (2019) Efekti igranja nasilnih video-igrica na decu i mlade, *Specijalna edukacija i rehabilitacija*, Beograd, Vol. 18, br. 2, str. 199–220.
- Твенги, Џ. (2018) *Инијернејт генерација: дезоријентисаност деце у дигиталном добу*, Београд: Психополис.
- Terkl, Š. (2011) *Sami zajedno: zašto očekujemo više od tehnologije nego jedni od drugih*, Beograd: Clio.
- Томић, З. (2016) *Књижа о ћушању*, Београд: Чигоја штампа.
- Трибина „Виртуелни или стварни свет: Антропологија видео-игара” (23. март 2016), <https://domomladine.org/debate/tribina-virtuelni-i-ili-stvarni-svet-antropologija-video-igara/>
- Вулићевић, М. (6. јул 2020) Човек није зупчаник у дивовској машини, *Полиџика*, Културни додатак.
- Вулићевић, М. (27. новембар 2019) Главно осећање савременог човека је анксиозност *Полиџика*, Културни додатак.
- Живановић, Н. (19. март 2022) Генерација З, *Полиџика*, Културни додатак.
<https://www.rts.rs/page/magazine/sr/story/2523/nauka/3402304/koliko-poznajemo-generaciju-zed.html>
<https://akademija.uns.ac.rs/novo-izdanje-akademije-umetnosti-i-izdavacke-kuce-clio-prof-dr-manojlo-maravic-totalna-istorija-video-igara/>

Jadranka Božić

University “Union – Nikola Tesla”, Faculty for Sports - Journalism Department

CONTEMPORARY CULTURE OF CONVERGENCE AND SUPERCONNECTION: ANTHROPOLOGICAL PERSPECTIVES

Abstract: *Anthropology as a holistic science whose basic goal is a deep understanding of culture, society and human behavior, has always dealt with virtual worlds, so even today it explores new, digital worlds and man in it. The challenges that technological development entails include a new way of thinking that requires the necessity of transmedia literacy as a prerequisite for critical thinking at this time. The world of technological revolution, the Internet, globalization, social networks is characterized by huge information noise that makes us mentally zapping. Communication between older, verbal and younger, digital generations is disrupted. Young people are not responsible for that because digital is part of their identity. Millennials and post-millennials (Generation Zed) have their own world, their own language and they should not be underestimated by naturalizing their own adolescentism. The mobile phone, by facilitating therapeutic gossip in an alienated and fragmented modern world, helps us cope with it, adapt and survive. Understanding the Internet generation means understanding the future – of us all.*

Key words: *millennials, zed generation, internet, mobile gossip, social networks, mobile phone, digital games, communication, anthropology*

Рад примљен: 26. 5. 2022. Рад прихваћен: 18. 7. 2022.