

# SOCIOLOŠKI I ETIČKI ASPEKTI SOCIJALNIH MEDIJA KAO NOVE DIMENZIJE U SOCIJALIZACIJI I KOMUNIKACIJI INDIVIDUE INFORMATIČKOG DRUŠTVA

---

**Sažetak:** *Velika ekspanzija informacionih tehnologija (IT) dovela je do opšte društvene interakcije i razmene, iz čega se rađa informatičko društvo kao veoma stvarna i još uvek nedovoljno istražena dimenzija. Zbog svih novih pitanja koja proizilaze iz napretka u ljudskim odnosima i komunikaciji, takođe se javlja i pitanje moralnosti u tom novom, virtuelnom svetu, pitanje koje je temelj „sajber etike”. Nastanak virtuelnih zajednica se sociološki tumači činjenicom da se ljudski život odvija u tri prostora: u prostoru gde živimo, u prostoru gde radimo i u prostoru u kome se družimo. Virtuelna zajednica jeste mesto gde se mogu ostvariti sve potrebe za druženjem, jer ona ne postavlja ograničenja koja inače postoje u svakodnevnoj ljudskoj komunikaciji. Ona ne određuje godine starosti, pol, nacionalnu, političku ili versku pripadnost, niti vodi računa o porodičnim karakteristikama. Rad analizira taj “treći prostor” gde se ljudi okupljaju radi druženja i koji je čoveku u savremenom društvu postao veoma skućen.*

**Ključne reči:** *socijalni mediji, sajber grupe, virtuelno društvo, sajber prostor, socijalizacija, etičnost komunikacije*

---

### *Uvod<sup>1</sup>*

Prema istraživanjima<sup>2</sup>, razvojem interneta televizija se više ne gleda koliko se gledala ranijih godina. Danas televiziju skoro u svim segmentima zamenjuje internet, pa tako mladi putem ovog medija dobijaju razne informacije iz sveta, slušaju i „skidaju” muziku i filmove, gledaju priloge na *YouTube*-u, igraju igrice, četuju sa prijateljima. Od ukupnog broja ispitanika (200) školske omladine obuhvaćene istraživanjem, 49% od svih dostupnih medija najčešće koriste internet, a čak 50% ispitanika koristi internet kako bi četovalo, što pokazuje koliki primat ima internet u odnosu na televiziju. Isto istraživanje je pokazalo da od tih 200 ispitanika samo 31% gleda televiziju, a samo 5% je član neke biblioteke.

Uvođenje ADSL<sup>3</sup> kod nas u zemlji omogućio je većem broju građana Srbije da uživaju u blagodatima interneta. Istraživanje bloga *AdriTalk.com* je pokazalo da na popularnoj *Facebook* socijalnoj mreži postoji dva miliona korisnika koji Srbiju prijavljuju kao matičnu zemlju. Za sada ne možemo reći kako će sve to uticati na društveni razvitak kod nas, ali jedno je sigurno, ljudi su društvena bića, bilo u realnom ili virtuelnom svetu, u ovom dobu kada nam tehnologija pomaže da brže obavljamo raznorazne zadatke, pomaže nam i da budemo u kontaktu sa mnogo većim brojem ljudi i da razmenjujemo mnogo veći broj različitih mišljenja što nas može samo još više obrazovati i dopunjavati. Zloupotreba naravno ima, ima ih i u stvarnom životu, ali mi moramo naučiti kako da se od njih zaštitimo. To znači da je sajber obrazovanje potrebno isto kao i kućno obrazovanje, i od toga će zavisiti naš opstanak u sajber društvu. U slučaju virtuelne zajednice posetioци pristupaju nekom veb sajtu kao stanovnici datog virtuelnog prostora. Oni se okupljaju u tom prostoru (nekom datom serveru), jer se zajednica stvara oko određenih informacija ili tema, od akademskih do hobija. Onlajn zajednice nemaju geografske granice i omogućavaju specifičnu društvenu interakciju, jer u njima mogu učestvovati ljudi iz svih delova sveta. Pojedinaц može pripadati velikom broju takvih zajednica.

---

1 Rad je nastao kao rezultat istraživanja u okviru projekta *Digitalne medijske tehnologije i društveno-obrazovne promene* (Projekat br. III 47020) koji se realizuje uz finansijsku podršku Ministarstva za nauku i tehnološki razvoj Republike Srbije za period 2011-2014.

2 Deo istraživanja sprovedenog u okviru projekta *Digitalne medijske tehnologije i društveno-obrazovne promene* (Projekat br. 47020) koji se realizuje uz finansijsku podršku Ministarstva za nauku, tehnološki razvoj i obrazovanje Republike Srbije, 2011.

3 Servis koji omogućuje provajder internet usluga preko telefonske žice i koji ostvaruje bržu vezu između personalnog računara i interneta.

Razvoj savremene tehnologije je omogućio da korisnik interneta uplovi u virtuelni svet kojeg on sam stvara ili koji već "živi" na globalnoj računarskoj mreži. Kompjuterskom komunikacijom "žitelji" virtuelnog sveta ostvaruju specifičnu društvenu interakciju i uspostavljaju virtuelne društvene odnose. Jedan od oblika socijalnog života na internetu su društvene grupe stvorene u sajber-prostoru, koje se najčešće nazivaju virtuelnim zajednicama.

### *Komunikacija u sajber prostoru*

U virtuelnoj zajednici se mogu ostvariti sve potrebe za druženjem, jer ona ne postavlja nikakva ograničenja koja inače postoje u svakodnevnoj ljudskoj komunikaciji.<sup>4</sup> Ona ne određuje godine starosti, pol, nacionalnu, etničku, političku ili versku pripadnost, niti vodi računa o obrazovnoj strukturi, lokaciji stanovanja, bogatstvu koje svaki član te zajednice ima, o porodičnim karakteristikama.

To je taj "treći prostor" gde se ljudi okupljaju radi druženja i koji je čoveku u savremenom društvu postao veoma skućen. Svaka virtuelna zajednica je virtuelno mesto (adresa) sastajanja ljudi koji imaju slična interesovanja i koji se redovno okupljaju radi druženja i razmene ideja, uz pomoć računara, odgovarajućeg softvera i mreža za prenos podataka. Na taj način ljudi stvaraju zajednicu koja predstavlja odnos mnogih sa mnogima. Stanovnici virtuelne zajednice su lojalni svojoj zajednici, oni provode dosta vremena u komuniciranju sa svojom zajednicom i direktno i neposredno učestvuju u njenom razvoju.

Kada je reč o virtuelnoj zajednici ponašanje ljudi nije bitno različito od onog u realnoj zajednici, recimo grupi vršnjaka i sl. Ono što tu zajednicu bitno razlikuje od "realne" jeste da se virtuelna zajednica realizuje uz pomoć tehničkih sredstava, da omogućava određeni stepen anonimnosti i da se koristi uz veliko prisustvo mašte. To što se druženje ljudi realizuje u virtuelnom svetu, u sajber prostoru, nikako ne znači da ono nema i ne može da ima direktnih posledica u realnom i svakodnevnom životu. Sama činjenica da članovi virtuelnih zajednica provode znatan deo svog vremena na računarima bitno utiče na život pojedinca, porodicu, a u značajnoj meri i na društvo u celini.

Zbog toga su virtuelne zajednice postale najaktuelnije pitanje savremene sociologije u postindustrijskom periodu, koje otvaraju brojna pitanja i dileme među sociolozima o karakteru tih zajednica i grupa, među kojima se naročito ističe: da li se virtuelne zajednice mogu smatrati društvenim grupama u sociološkom

---

4 Vidaković M., *Poslovna etika*, Novi Sad 2009, str. 243.

smislu? Virtuelne zajednice sadrže osnovne karakteristike tradicionalnih društvenih grupa:

Prisutan je određen broj članova koji međusobno komuniciraju i tako stvaraju društveni odnos. Veličina i sastav ovih zajednica je vremenski i prostorno promjenljiv, ali ta karakteristika je prisutna i kod drugih društvenih grupa.

Organizovanost i unutrašnja struktura virtuelnih zajednica je evidentna, nezavisno od činjenice da su uslovljene principima i pravilima konkretne kompjuterske komunikacije.

Virtuelne zajednice su determinisane kompjuterskim standardima, ciljevima, svrhom i zajedničkim kompjuterskim interesom.

Virtuelnim članovima su zajednički interesi, ideal i vrednosti, što predstavlja sličnost i kontinuitet ponašanja članova virtuelne zajednice.

Prisutna je povezanost među članovima, kao i otvorenost ovih zajednica prema drugim grupama u sajber prostoru, kao i otvorenost sajber prostora za realno globalno društvo.

Virtuelne zajednice na internetu spajaju fizički razdvojene ljude, i tako impliciraju nove različite i složene načine doživljavanja odnosa između fizičkog tela i sopstvenog Ja identiteta. Učesnik u sajber komunikaciji se nalazi na dva mesta istovremeno, telo ispred kompjutera, dok njegovo Ja bivstvuje u zamišljenom prostoru. Tehnologija je sredstvo ili interfejs, koji posreduje između fizičkih mesta i virtuelne stvarnosti, kao i između ljudskog tela i njegovog virtuelnog Ja. To dvostruko gledište na to gde se osoba nalazi i o kakvoj se i kojoj osobi radi, utemeljuje strukturu virtuelnih zajednica i sajber prostora.

Učesnik u sajber komunikaciji, upravo iz pozicije fizičkog odsustva i anonimnosti, u mogućnosti je da konstruiše nove identitete prevazilazeći osnovne determinante koje su ga činile kao autentičnu ličnost: pol, nacionalnost, ispovest, socijalni status, obrazovanje, uzrast... Tako, internet i sajber prostor predstavljaju izvesne poligone za eksperimentisanje sa identitetima, i otvaraju nove mogućnosti izgrađivanja i promovisanja sopstvenog identiteta kao nefiksiranog i rasparčanog mnoštva Ja.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Ibid., str. 241.

### *Onlajn etika*

Danas je internet postao sastavni deo svakodnevnog života miliona ljudi koji ga koriste za rad, obrazovanje, kupovinu, održavanje kontakta sa porodicom i prijateljima, čitanje vesti, političke kampanje itd. Svi ti događaji pored toga što nam olakšavaju svakodnevni život, oni nagoveštavaju i oblike ponašanja koja postaju predmet proučavanja poslovne etike, koja otvara novu vrstu generičkih moralnih problema. Iako se etika uvek bavi ljudskim postupcima bavi se i tehnologijom, jer tehnologija rukovodi tim postupcima i omogućava individuama i institucijama da se ponašaju na način na koji to ne bi bilo moguće kada tehnologija ne bi postojala. Tehnologija je dakle omogućila radnju koja bez nje ne bi bila moguća.<sup>6</sup>

Sva neetička ponašanja na internetu možemo svrstati u tri kategorije.<sup>7</sup> Prve dve kategorije opisuju događaje u kojima pojedinci postupaju tako da ometaju funkcionisanje interneta. Iako je motiv u svakom slučaju drugačiji ponašanja u oba slučaja su destruktivna. Ovakva kategorija ponašanja naziva se hakovanje (a oni koji postupaju na taj način nazivaju se hakerima). U ovu kategoriju ponašanja spadaju postupci kao što su: neovlašćeni pristup kompjuterskim sistemima, stavljanje virusa u promet, preuzimanje kontrole nad veb sajtovima i napade na veb sajtove s ciljem da se izazove prekid u pružanju usluga. Ovaj tip ponašanja onemogućava pouzdanost i bezbednost na internetu.

U drugu kategoriju problematičnog ponašanja spada nezakonito ponašanje gde se prestupnici ponašaju kao predatori čije se aktivnosti manifestuju u oblicima proganjanja, krađe i iznude. Ovi prestupi se mogu zamisliti i bez interneta, ali se tad javljaju u nešto drugačijem obliku, zbog čega bi bilo prikladno nazvati ih novim vrstama unutar poznatih prestupa.

Dok prva kategorija ponašanja obuhvata napade na internet, u drugoj kategoriji internet olakšava i pruža novi prostor za tipove ponašanja koji bi i bez njega bili nezakoniti i problematični. U ovu kategoriju spada bilo koji zamisliv vid prestupa, uključujući klevetu, prevaru, zlostavljanje, terorizam, nezakonite oblike kockanja, podsticanje maloletnika na bludne radnje itd., jer se svi ovi prestupi mogu počinuti putem interneta.

U treću kategoriju problematičnog ponašanja spada „šamaranje“ (duge rasprave u elektronskoj zajednici pune uvreda) i slanje neželjene elektronske pošte. Ovaj tip ponašanja ne mora neophodno da bude nezakonit kao što je slučaj sa prethodne dve

---

6 Ibid., str. 225-260.

7 Vidaković M., Sajber etika, *Lider-Direktor* br. 10, Novi Sad 2009, str. 50-55.

---

kategorije, ali može da dostigne stepen neetičnog ponašanja. Upravo se zbog ovakvog ponašanja često postavlja pitanje da li treba uvesti odredbe koje bi tu vrstu postupaka stavile van zakona. Ova vrsta ponašanja često se smatra pitanjem učtivosti, tj. onoga što se ponekad naziva neetiketom – nizom neformalnih socijalnih konvencija u kojima se navodi kako se treba ponašati tokom interakcije na internetu. Postoje brojna pitanja u vezi sa neetiketom kao što su: Kakve konvencije bi trebalo usvojiti? Kakve bi oblike ponašanja trebalo ohrabriti? A kakve obeshrabrati? Kako da se obezbedi širenje i usvajanje ovih konvencija? Brojna naizgled etička pitanja zapravo su više deskriptivne ili empirijske nego normativne prirode. Na primer zašto pojedinci postupaju na mreži kako ne bi postupali kada se sa drugima nađu licem u lice?

Navedena problematična ponašanja mogu se okarakterisati poznatim moralnim izrazima kao što su provala, krađa, ometanje, dosađivanje, kleveta, prevara, proganjanje, sabotaza itd.

Internet klasifikujemo kao sredstvo komunikacije, i u uporedbi sa ostalim oblicima komunikacije, kao što je razgovor licem u lice, ili pak drugim oblicima u kojima posreduje tehnologija, poput telefona, televizije i radija, otkrivamo da komunikacija putem interneta ima tri posebne crte: ima neobično veliki opseg, pošto obezbeđuje komunikaciju mnogih sa mnogima na globalnom nivou; olakšava svojevrsnu anonimnost i može se reprodukovati. Ove tri pomenute crte komunikacije na internetu vode, direktno ili indirektno, do širokog niza etičkih problema. Internet kao globalni vid komunikacije mnogih sa mnogima podrazumeva da ljudi imaju veliku moć u svojim prostorima. To znači da pojedinci mogu da uz malo truda, dok sede za kompjuterom povezanim na internet da jedni drugima rade stvari koje bi bile veoma teško izvesti drugačije. Ljudi mogu da ometaju, krađu, izazivaju štetu, njuškaju, zlostavljaju, proganjaju, iznuđuju i blate jedni druge sa ogromne udaljenosti i na nove načine. Ironija je u tome što ova nova moć nosi velike prednosti, u približavanju ljudi i smanjivanju značaja geografskog prostora i time udaljenosti u svakodnevnom životu. U prednosti spada i pristup ogromnom broju raznovrsnih informacija, olakšavanje komunikacije, olakšavanje globalne ekonomije i dr. S obzirom da nema prednosti bez mana, jedna od mana je i ta što ovu moć takođe stiču i oni koji je koriste zlonamerno u internet komunikaciji.

Isto tako i anonimnost ima prednosti i mane. Svojevrsna anonimnost kakvu ljudi imaju na internetu znači da se ne izlažu opasnosti da budu viđeni (bar ne u uobičajenom smislu te reči) dok delaju i obavljaju interakciju. Anonimnost kao da pojedincima pruža osećaj da su nevidljivi, a taj osećaj im izgleda daje slobodu

du da se ponašaju na način na koji inače ne bi. To može da bude prednost u nekim kontekstima, a opasnost u drugim. Na primer, u kontekstu u kojem rasa, pol ili fizički izgled mogu da predstavljaju prepreku fer odnosa, anonimnost može da obezbedi ravnopravnost. Anonimnost takođe može da olakša učestvovanje u nekim aktivnostima kojima pojedinci u drugačijim okolnostima ne bi mogli rado učestvovali (npr. diskusije između žrtava silovanja, pretučenih žena ili bivših kriminalaca), a učestvovanje u njima može da im obezbedi dragocene informacije ili emotivno olakšanje.

Uprkos svemu tome anonimnost stvara ozbiljne probleme kada je u pitanju preuzimanje odgovornosti za svoje postupke i za internet informacije. Teško je uhvatiti kriminalce koji delaju pod velom anonimnosti. A anonimnost doprinosi nedostatku integriteta elektronskih informacija. Mi smo na internetu preplavljeni informacijama i zbog toga smo primorani da odaberemo one na koje ćemo se osloniti pri formiranju vlastitog mišljenja, kao i pri donošenju odluka.

Problem koji nastaje usled globalnog dometa i anonimnosti, još više je otežan mogućnošću reprodukcije sadržaja. Ta mogućnost dovodi u pitanje pravo na privatnost i svojinska prava. Ona olakšava globalni opseg, u tom smislu što je reči i dokumente moguće proslediti na neograničen broj sajtova. Mogućnost reprodukcije uvećava problem preuzimanja odgovornosti za svoje postupke i problem integriteta informacija, koje nastaju usled anonimnosti.

### *Zaključak*

Pozitivni sociološki aspekti savremene kompjuterske komunikacije ogledaju se u globalnom prevazilaženju rasnih, polnih i generacijskih razlika u virtuelnim zajednicama sajber prostora. Zagovornici sajber kulture smatraju da će posredstvom interneta biti stvorena globalna svetska zajednica, koja će po svojoj demokratičnosti i slobodoumlju biti naprednija od bilo kog realnog društva.

Kao nova socijalna pojava sajber grupe tj. virtuelne zajednice nisu dovoljno istražene, pa su brojna pitanja povezanosti savremene tehnologije i društva otvorena. Među tim otvorenim pitanjima su:

pitanje savremenog tumačenja tehnologije kao primenjene nauke i njene nezavisnosti od društva,

formiranje sajber kulture,

uslova, kvaliteta i kvantiteta društvenih veza i odnosa onlajn,

četovanje kao oblik kompjuterske komunikacije,  
kompjutersko korisničko ime,  
engleski jezik kao globalni jezik kompjuterske  
komunikacije,  
sociološke odrednice simbola kompjuterske komunikacije,  
vrste sajber odnosa po sadržini i drugim kriterijumima,  
uslovi učlanjenja u sajber grupu,  
mogućnost uspostavljanja iskrenih i prisnih ljud-  
skih odnosa u sajber prostoru, društvenom diferencijacijom na materijalnom i intelektualnom planu koju kompjuterska komunikacija uslovljava,  
fluidnost virtuelnog identiteta članova virtuelnih zajednica, i druga.

Upravo zbog toga postoje određene norme koje treba svi da poštuju. Zato je internet konzorcijum (koji je odgovoran za razvoj standarda pomoću kojih internet funkcioniše) definisao neke predloge pravila ponašanja RFC 1985 godine. Uopšteno, za sve odlike aktivnosti važi da se ne sme raditi ništa što je protivzakonito ili se kosi sa osnovnim moralnim normama. Ostala pravila zavise od pojedinih internet servisa, i naša je obaveza da ih se pridržavamo.

#### LITERATURA:

- Balj B., *Tehnika kao zajednica*, Novi Sad 1991.
- Džonson Dž. D., *Kompjuterska etika*, Beograd 2006.
- Eriksen T. H., *Tiranija trenutka*, Beograd 2003.
- Janičijević J., *Komunikacija i kultura*, Novi Sad 2007.
- Jordan T., *Cyberpower*, London 1999.
- Manovič L., Arheologija kompjuterskog ekrana, u: *Metamediji*, priredio Sretenović D., Beograd 2001.
- Pantelić Vujanović S., *Savremena sociologija*, Beograd 2006.
- Silver D., *Looking Backward, Looking Forward*, *Cyberculture Studies*, San Francisco 2000.
- Vidaković M., *Sociologija*, Novi Sad 2008.
- Vidaković M., *Poslovna etika*, Novi Sad 2009.
- Vidaković M., Sajber etika, *Lider-Direktor* br.10, Novi Sad 2009.

Mira Vidaković  
Faculty for Management, Novi Sad

SOCIOLOGICAL AND ETHICAL ASPECTS OF SOCIAL  
MEDIA AS A NEW DIMENSION IN SOCIALIZATION  
AND COMMUNICATION OF AN INDIVIDUAL IN AN  
INFORMATION SOCIETY

Abstract

Large expansion of information technologies (IT), especially the Internet, has led to a general social interaction and exchange, from which arises the Information Society as a very real but yet unexplored dimension. For all these new issues arising from this progress in human relations and communication, a question of moral behavior in this new virtual world also arises - the question from which cyber-ethics is born. Genesis of virtual community is sociologically explained by the fact that normal social life of a person is divided into three environments or spaces: the space where we live, space where we work, and the space for socializing with other members of society. Virtual community is by many considered to be 'a place for socializing', as it does not pose barriers that exist in everyday human communication. It does not specify age, gender, political or religious affiliation nor does it take family characteristics into account. This paper analyzes this "third space" where people gather for the purpose of socializing which has become very cramped in the contemporary society.

**Key words:** *Social media, cyber groups, virtual society, cyberspace, socialization, communication ethics*

