

Odrastanje u digitalnom dobu

Wim Veen, Ben Vrakking, *Homo Zappiens: Growing up in a digital age*, Network Continuum Education, London, 2006

Mladen Bubonjić¹

Fakultet političkih nauka, Univerzitet u Beogradu



doi:10.5937/comman1327169B

Svako doba karakteriše određena generacija. Svaku generaciju karakterišu specifičnosti proistekle iz društvenih, kulturnih, ekonomskih i ostalih okolnosti. Primjera radi, *generacija X*, osobe rođene od sredine šezdesetih pa do kraja sedamdesetih, bila je prva generacija koja je imala opšti pristup televiziji tokom odrastanja. Posljednjih dvadeset godina, digitalna (r)evolucija stvorila je novu generaciju. Generaciju kojoj je život od samog početka drugačiji u odnosu na prethodnu generaciju. Nju odlikuje poznavanje i raširena upotreba medija, digitalnih tehnologija i informacija. Oni koriste sve prednosti koje pružaju sredstva za komunikaciju. Trećinu svog vremena provode ispred televizora, kompjutera, koristeći internet, mobilne telefone, mp3 plejere... Njima je sasvim prirodno da kontrolišu tok informacija, da upijaju višestruko više podataka od prethodnih generacija, da uče ono što sami izaberu, da komuniciraju istovremeno na više načina i da istovremeno obavljaju više intelektualno zahtjevnih radnji. To je generacija koja je rođena kad su digitalne tehnologije već postojale. Njima su kompjuteri, internet, mobilni telefoni, mp3 plejeri dati rođenjem i oni su uz njih odrastali ne znajući za drugačiji svijet, svijet u kojem nisu postojale tehnološke spravice, razni softveri, kompjuterske igrice i slično...

¹ Kontakt sa autorom: bubonjic@teol.net.

Postoje brojne odrednice za pripadnike nove generacije: *generacija Z*, *Digital natives*, *iGen*, *generacija M*, *A.G. generacija (after Google)*... Profesor Wim Veen, šef katedre za tehnološko obrazovanje na holandskom univerzitetu Delft, izučava nove koncepte učenja i promjene pedagoških metoda pod uticajima novih informacionih tehnologija. On je pripadnike ove nove generacije nazvao *Homo zappiens*. U svojoj knjizi *Homo Zappiens: Growing up in a digital age*, koja je predmet ovog kritičkog prikaza, profesor Veen je pripadnike *Homo zappiens* generacije opisao kao osobe koje odrastaju koristeći tri neizbježna uređaja modernog doba: daljinski upravljač, mobilni telefon i kompjuter. Dakle, oni odrastaju koristeći multifunkcionalne tehnološke sprave od najranijeg djetinjstva. Zahvaljujući njima, današnja omladina i djeca nemaju problema da održavaju korak sa informacijskim tokovima, da se izbore sa informacijskom preopterećenošću, da se uključe u virtuelnu komunikaciju i da komuniciraju i saraduju putem interneta.

Termin *Homo Zappiens* parafraza je latinske odrednice za čovjeka, *Homo Sapiens*. Nastao je kao kovanica prvog dijela odrednice i riječi koja predstavlja onomatopeju za mahanje izmišljenim laserskim oružjem (*zap zap zap*), koje je uzeto kao metafora za brzinsko *skeniranje* informacija sa monitora kompjutera ili displeja mobilnog telefona pogledom, osobinu koja je tipična karakteristika današnjih, novih, *digitalnih* generacija. Pored deskripcije psiholoških, kulturoloških, socioloških aspekata nove generacije, autori kao ključni problem ističu obrazovni sistem, odnosno proces učenja koji je generaciji *Homo Zappiens* višemanje stran. Naime, oni škole posmatraju kao *diskonektovane institucije* zbog zastarjelog načina predavanja koji njihovi nastavnici praktikuju. *Homo Zappiens* generacija je digitalna, a škole su analogne, kako su to autori slikovito prikazali. Dok je tradicionalno učenje podrazumijevalo disciplinu i sticanje znanja radi njega samog, današnje generacije preferiraju učenje kroz igru i baziraju se na značenje i značaj samih informacija koje primaju, odnosno njihovu praktičnu primjenu.

Kroz šest poglavlja (1. *A time of change*, 2. *Meeting Homo zappiens*, 3. *Making sense of chaos*, 4. *Learning playfully*, 5. *Stopping the roller coaster*, 6. *What schools could do*) autori daju uvid u svijet odrastanja djece u digitalnom okruženju i njihov odnos prema školi, nastavnicima i procesu učenja. Takođe, ističu da generacija *Homo Zappiens* prilagođavanjem procesa obrazovanja svojim interesima i aspiracijama pruža jedinstvenu mogućnost za promjenu obrazovnog sistema i uzdizanje učiteljske profesije na viši nivo.

Poput Rodžera Fidlera, koji u svojoj knjizi *Mediamorphosis* u hipotetičkom scenariju *Cyber Dwellers* (sajber stanovnici) predstavlja stariji bračni par koji koristi sistem virtulene realnosti da bi komunicirali s prijateljima i porodicom širom svijeta kao i da bi sakupili najbitnije informacije i ostali aktivno uključeni unutar svojih lokalnih i virtulениh zajednica, i autori knjige *Homo Zappiens: Growing up in a digital age* uvode jedan hipotetički lik kako bi kroz literarni prikaz predstavili tehnološke i društvene trendove današnjice. U prvom poglavlju Džek, prosječan muškarac, zaposlen u multinacionalnoj korporaciji, u trenutku duhovne rezignacije, prouzrokovane modernim načinom života, proživljava cjelokupnu ljudsku istoriju, od primitivnih lovaca i sakupljača plodova do jutarnje saobraćajne gužve uobičajenog radnog dana. Dolazi do zaključka da ljudi za gotovo sve aspekte života, uključujući i komunikaciju, koriste neke alatke. U težnji za novim znanjima, inovativnošću i progresom, ljudi su, svakom novom generacijom, uvodili nove tehnologije. Na taj način olakšavali su sebi život. Međutim, naposljetku, ističe da je ljudski rod zahvaćen trendovima globalizacije, virtuelizacije, komunikacije, tehnološke sveprisutnosti došao do tačke kada je prinuđen da raspravlja o konceptu slobodnog vremena zato što mu ono sve više izmiče i nedostaje. Neophodna su preispitivanja o vrijednostima, kako pojedinaca, tako i zajednica i organizacija, kao i društva i vrste uopšte, kako bi u procesu promjene epoha, nastajanja novih tehnologija, kreativnosti i preduzetništva, pronašli svrhu svoje egzistencije.

U drugom poglavlju (*Meeting Homo zappiens*) autori nas uvode u svijet nove generacije. Opisuje je kao hiperaktivnu, multifunkcionalnu, generaciju koja nije u stanju da održi koncentraciju na jedan zadatak već su zaokupljeni sa više stvari istovremeno, knjige im više nisu interesantne zato što se listaju umjesto da se *skrolaju* pomoću miša. Nove, digitalne tehnologije uticale su na socioekonomske aspekte društva. Nove generacije ponašaju se u skladu sa novonastalim okolnostima: ekonomska globalizacija otvorila je nova tržišta i povezala ljude širom planete, mladi ljudi prvi su prihvatili nove tendencije i umrežili se sa prijateljima sa svih strana svijeta, internet ne poznaje granice komunikacije. Nove generacije odrastaju u svijetu bez informacijskih ograničenja, oni provode sate i sate gledajući televiziju, igrajući igrice i ćaskajući sa prijateljima na netu i na taj način upijaju obilje informacija koje smatraju zamjenom za klasično učenje iz prostog razloga što nije potrebno provesti sate čitajući knjige nego je dovoljan klik miša i sve potrebne informacije su tu.

Autori navode razlike između starijih i mlađih generacija. Stariji djeluju linearno, odnosno prvo čitaju uputstva za upotrebu pa onda upotrebljavaju određeni proizvod, dok mlađe generacije sve rade u hodu, nelinearno, odnosno uče koristeći proizvod. Brzo pronalaze rješenje za nastale probleme na mnogobrojnim forumima, telefonirajući prijateljima, koristeći sistem pokušaja i grešaka iznalaze najbolji ishod. Zbog svega, nove generacije nose i naziv *instant generacije* zato što na brz i ekspeditivan način rješavaju probleme. Za razliku od starijih generacija, mladi se prema tehnologiji odnose na pragmatičan i blizak način, za svaki novi proizvod na tržištu pronalaze svrhu. Za njih, ključni kriterijum za prihvatanje tehnologije nije estetske ili emocionalne prirode, nego oportunitizam, odnosno izvlačenje maksimalne koristi za svoje potrebe i želje. Takođe, ističe se i fenomen koji se javlja prvi put u istoriji, *obrnuta edukacija*, odnosno proces u kojem mlađe generacije uče svoje roditelje kako da koriste digitalne tehnologije.

U trećem poglavlju govori se o načinu upotrebe tehnologije od strane mlađih generacija. Naočigled haotično i nepovezano, istovremeno gledanje televizije, kucanje SMS poruka, igranje igrica i pretraživanje interneta, za pripadnike *Homo Zappiens* generacije ima savršenog smisla, štaviše, na taj način štede na vremenu obavljajući više operacija istovremeno. Iako se čini, posebno starijim generacijama, da mlađi na taj način nisu u stanju funkcionalno ispunjavati sve zadatke, profesor Veen je u nizu eksperimenata, koje je predočio u knjizi, pokazao da oni ne djeluju bez smisla ili čisto za zabavu, nego svrsishodno. Koristeći tehnologiju, djeca su razvila niz sposobnosti koje im omogućavaju višestruko korišćenje različitih funkcija koje im doprinose i u procesu učenja. Autori su novu generaciju opisali kao *digitalni mislioci*. Starije generacije su fokusirane na semantičke simbole dok mlađe generacije u svakom simbolu na internetu, svakoj ikoni ili linku, nalaze značaj i pretvaraju te simbole u informacije. Dok se starije generacije žale na informacijsku preopterećenost, *Homo Zappiens* generacija ne bi mogla zamisliti svoj život bez obilja informacija koje ju okružuju.

Četvrto poglavlje (*Learning playfully*) fokusira se na vještine koje *Homo Zappiens* generacija koristi u procesu učenja, sa individualnog aspekta. Tehnološki razvoj uvećao je sposobnosti mlađih generacija u kreiranju znanja. Došlo je do izvjesne promjene u procesu učenja: promijenile su se dostupne alatke i tehnologija koje mladi koriste za igru, komunikaciju i učenje. Koristeći nove forme u virtuelnom okruženju, nove komunikacijske medije, mladi na jednostavniji i brži način kreiraju svijet znanja oko sebe. *Homo Zappiens* generacija koristi um

kao instrument virtuelizacije za igru sa stvarnošću, kako su to autori istakli, naglašavajući prisustvo snažnijih komunikacijskih alata nego što je to jezik što nas uvodi u novu eru, eru ponovnog otkrivanja potencijala slikovne komunikacije, s jedne strane, a s druge, nadogradnje obima komunikacije.

U pretposljednem poglavlju autori se osvrću na tradicionalne metode učenja, šta one nude i kako odgovaraju promjenjenim potrebama i zahtjevima nove generacije. Ističu da je u procesu edukacije prisutna dilema kako uklopiti nove tehnologije u stare obrasce učenja. Kako su mladi opskrbljeni novim vještinama, stari sistem ne odgovara u potpunosti njihovim aspiracijama. Međutim, uprkos stečenim vještinama koje im pomažu u digitalnom okruženju, mlađe generacije ne bi mogle uspješno prebroditi ulazak u stvarni život ispunjen neizvjesnostima bez pomoći starijih koji im svojim iskustvom i znanjem pomažu da razumiju osnovne postavke na kojima se temelje život i svijet oko njih. Ovdje se sada stvara dihotomija – bez pomoći starijih, mlađe generacije ne bi mogle uspješno *isploviti u otvoreno more života*, dok s druge strane, generacija *Homo Zappiens* podstiče starije na promjene, prvo u digitalnom okruženju, kako bi život učinili praktičnijim. Mijenjaju se mladi, mijenjaju se starije generacije. Mogu li se institucije promijeniti? Šta škole mogu učiniti da bi olakšale i prilagodile budući život mlađim generacijama?

Ovim pitanjem bavi se posljednje poglavlje knjige u kojem autori opisuju nekoliko mogućih scenarija ili planova za edukaciju u budućnosti. *Edinburg scenariji*, predviđaju četiri moguća ishoda ukoliko se promjene nastave u dosadašnjem pravcu: prvi, scenario *Povratak u budućnost*, vidi svijet kao mjesto u kojem zbunjenost, strah i složenost tehnologije rezultira gubitkom povjerenja u integritet *online* učenja, moćne institucije ponovo uspostavljaju tradicionalne vrijednosti i metode nastave i učenja težeći predvidljivosti i manjem riziku; drugi scenario, *Virtually vanilla*, predstavlja svijet u kojem tehnološki napredak stvara potencijal za pristup svim vrstama informacija i novih mogućnosti za učenje, međutim, moć je centralizovana u okviru uspostavljenih institucija tako da su pristup i korišćenje uglavnom kontrolisani od strane velikih korporacija, vlada i velikih univerziteta; treći scenario, *Vaš izbor*, govori o svijetu u koje su ljudi frustrirani novom tehnologijom, ali ipak pronalaze načine da se suprotstave vlasti i steknu veći uticaj nad mnogim aspektima svog života, uključujući i učenje, fokus pažnje usmjerava se od tehnologije i velikih institucija ka pitanjima od lokalnog značaja; posljednji scenario, *Mreža povjerenja*, navodi situaciju u kojoj je prisutan povezan svijet u kome vidimo snažan i efikasan napredak u

tehnologiji gdje pojedinci mogu zajedno da rade i uče na nove načine, vlast je odvojena od velikih organizacija, ideje se javljaju iz različitih izvora. Pored ovih planova, autori navode još nekoliko njih, uglavnom sličnih tendencija. Koji god scenario bude realizovan, neće se u potpunosti ostvariti nego će biti kombinacija od svakog pomalo.

Naposlijetku, autori predlažu nekoliko izmjena koje bi olakšale i približile škole mlađim generacijama: umjesto tutorskog stava prema mlađima u cilju zaštite od stvarnog života, starije generacije bi trebalo da podstiču mlade da istražuju svijet oko sebe; umjesto dosadašnjeg nepovjerljivog stava tradicionalnog obrazovanja koji je učenike kontrolisao i ocjenjivao njihove greške više nego postignuća, učitelji moraju steći povjerenje u svoje đake; neophodna je promjena u percepciji značaja izvjesnih predmeta i njihova prilagodljivost stvarnom životu; umjesto što teže ispunjavanju zadataka na svim poljima, učitelji bi se trebali fokusirati na individualne talente svojih učenika i podsticati ih da ih razvijaju i usavršavaju bez opterećivanja sa ostalim obavezama; mlađe generacije prilikom igranja video-igrica potpuno *zarone* u virtuelni svijet, bilo bi korisno kada bi učitelji mogli iskoristiti tu njihovu sposobnost u procesu učenja na način da ih ne zamaraju sa lekcijama nego da ih puste da sami istražuju; umjesto standardne kontrole, učitelji moraju prepustiti učenicima da sami kontrolišu i usmjeravaju svoje aktivnosti.

Homo Zappiens: Growing up in a digital age predstavlja zanimljiv prikaz novih tendencija koje krasi generaciju koja je rođena u *eri interneta*. Kao nikada do sada, njima se pruža jedinstvena prilika da promjene svijet u kome žive. Devedestih godina *generacija X* živjela je u ubjeđenju da nastaje novi svijet, novi poredak u kojem će ljudi živjeti u miru, pod sopstvenim pravilima, oslobođeni stega društvenog ugnjetavanja i državnog miješanja. *Sajbersvijet*, koji je uzimao sve veći zamah, suprostavljao se autoritetu državne vlasti i vodio svijet u novi, *post-teritorijalni* sistem. *Internet samoupravljanje* počivalo je na kolektivnoj imaginaciji, na svojevrsnoj zajedničkoj halucinaciji. Brzo su raspršeni svi snovi o slobodnom svijetu u kojem vlada istinska, neposredna demokratija. Međutim, dolaskom nove, *digitalne* generacije na scenu, ti snovi ponovo dobijaju na značaju. Mijenjajući obrazovni sistem, starije generacije, svijet oko sebe, *Homo Zappiens* generacija mijenja i budućnost koja je pred njom u kojoj će voditi glavnu riječ.