

# Razlomljene stvarnosti: fragment sebe u digitalnom krajoliku

---

Heberling, Klara

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University North / Sveučilište Sjever**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:726747>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

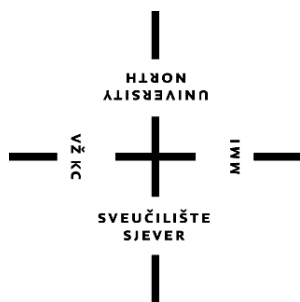
Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-06**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





# Sveučilište Sjever

Diplomski rad br. 60/MEDD/2023

## Fractured realities: The Fragment of Self in Digital Landscape

Klara Heberling, 3364/336

Koprivnica, rujan 2023. godine

# Prijava diplomskog rada

## Definiranje teme diplomskog rada i povjerenstva

ODJEL	Odjel za umjetničke studije		
STUDIJ	diplomski sveučilišni studij Medijski Dizajn		
PRISTUPNIK	Klara Heberling	MATIČNI BROJ	3364/336
DATUM	12.7.2023	KOLEGIJ	Postdigitalno izdavaštvo
NASLOV RADA	Razlomljene stvarnosti: fragment sebe u digitalnom krajoliku		
NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU	Fractured Realities: The Fragment of Self in Digital Landscape		
MENTOR	mag.diz. Andro Giunio	ZVANJE	doc.art.
ČLANOVI POVJERENSTVA	1. doc.art. Niko Mihaljević, predsjednik		
	2. doc.art. Igor Kuduz, član		
	3. doc.art Andro Giunio, član		
	4. doc.art. Mario Periša, zamjenski član		
	5.		

30 X 40

30 X 40

## Zadatak diplomskog rada

BROJ	60/MEDD/2023
OPIS	<p>Tema ovog rada je publikacija koji se temelji na fenomenu Interneta koji je postao sastavni dio naših života, pružajući nam mnoge prednosti i mogućnosti. Ovaj rad bavi se istraživanjem područja grafičkog dizajna i njegovih mogućnosti podizanja svijesti o negativnim učincima Interneta, poput: gubitka identiteta, kibernetičkog nasilja i širenje dezinformacija. Cilj ovog rada je osvjestiti javnost o lošim stranama Interneta te kako je važno biti svjestan da ono što vidimo na internetu često nije cjelovita slika stvarnosti. Proces se sastoji od konceptualiziranja ideja za svaku zasebnu stranicu te spajanja ilustracija, tipografije, fotografije i grafike u jednu cjelinu.</p> <p>U radu je potrebno:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Objasniti pojam i ulogu Interneta danas</li><li>- Objasniti i definirati negativne učinke Interneta</li><li>- Objasniti pojam grafičkog dizajna i vizualnih komunikacija</li><li>- Dizajnirati publikaciju</li><li>- Prezentirati publikaciju</li></ul>

ZADATAK URUČEN

15. 9. 2023.

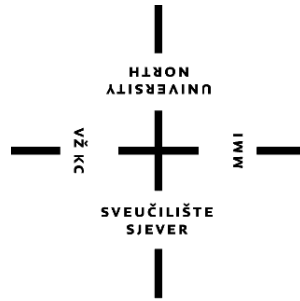
POTPIS MENTORA

*Andro Giunio*

SVEUČILIŠTE  
SJEVER



O isti obrazac



# Sveučilište Sjever

## Medijski Dizajn

**Diplomski rad br. 60/MEDD/2023**

**Fractured realities: The Fragment of Self in Digital Landscape**

### **Studentica**

Klara Heberling, 3364/336

### **Mentor**

Doc. Art. Andro Giunio

Koprivnica, rujan 2023. godine

## **Predgovor**

Ovim diplomskim radom obrađena je tema problema današnjice odnosno problemi interneta u obliku publikacije. U doba interneta naši su životi postali neodvojivi od virtualnog svijeta. Sa samo nekoliko klikova možemo se povezati s ljudima diljem kontinenta, pristupiti golemim količinama informacija i upravljati svojim online identitetima s neviđenom lakoćom. Ova digitalna granica fascinacija internetom leži u složenim internetskim problemima koji imaju dubok utjecaj na naš osjećaja vlastitog sebe. Ovom publikacijom pokušavam osvijestiti ljude u obliku putovanja, kako bi razumjeli višestrani krajolik interneta i njegov duboki utjecaj na našu sliku sebe.

Svrha ovog rada nije samo informirati, već i potaknuti na razmišljanje i djelovanje. Dizajn i ilustracija imaju jedinstvenu sposobnost prenošenja emocija, izazivanja empatije i promjene. Dok okrećemo stranice ove knjige, nadam se da će se javnost dublje baviti vizualnim narativima, razmišljati o njihovom značenju i razmatrati njihove implikacije na našu zajedničku digitalnu budućnost.

## **Sažetak**

Diplomski rad sadrži teorijski dio, postupke izrade i razrade ideja koje sam koristila prilikom izrade publikacije. Na samom početku rada definiran je pojam interneta, povijest interneta, pojam dizajna i ilustracija, stilovi dizajna i ilustracija itd. te također ću objasniti ponešto o specifičnim problemima interneta i kako one mogu utjecati na pojedinca.

U drugom, odnosno posljednjem dijelu rada obrađuje se praktični dio oblikovanja ilustracija zajedno sa tekstom, fotografijom i grafičkim elementima.

## **Ključne riječi:**

Internet, problemi interneta, ilustracije, dizajn

## **Summary**

The diploma thesis contains the theoretical part, the procedures for creating and developing the ideas that I used when creating the publication. At the beginning of the paper, the concept of the Internet is defined, along with the history of the Internet, the concept of design and illustration, design styles, and illustrations, etc., and I will also explain about the specific Internet problems and how they can affect an individual.

In the second, or last part of the thesis, the practical part of designing illustrations is discussed, along with text, photography, and graphic elements.

### **Key words:**

Internet, Internet problems, illustrations, design

# Sadržaj

1	Uvod.....	1
2	Internet .....	2
2.1	Povijest Interneta.....	2
2.2	Ključne značajke i funkcionalnost .....	5
2.3	Društveni utjecaji .....	7
2.4	Budući trendovi.....	7
3	Uloga interneta danas.....	9
4	Posljedice korištenja interneta .....	13
5	Dizajn.....	15
5.1	Grafički dizajn.....	15
5.1.1	Stilovi grafičkog dizajna: .....	15
5.2	Ilustracija.....	17
5.2.1	Principi ilustracije: .....	18
5.2.2	Stilovi ilustracija: .....	18
6	Dizajn i njegov utjecaj na Internet .....	20
6.1	Vizualni utjecaj .....	20
6.2	Komunikacijski utjecaj .....	21
6.3	Psihološki utjecaj .....	23
7	Proces izrade .....	24
7.1	Ideja projekta.....	24
7.2	Dizajn projekta.....	26
8	Problemi interneta.....	32
8.1	Cyber-samoubojstvo .....	32
8.2	Oštećene javne/privatne granice .....	32
8.3	Nedostatak sna .....	33
8.4	Nemoralan sadržaj.....	33
8.5	Smanjena samosvijest .....	34
8.6	Opsesivno-kompulzivno ponašanje .....	35
8.7	Internet ovisnost.....	35
8.8	Online prijevare.....	36
8.9	Oštećenje društvenih odnosa.....	37
8.10	Online učenje i obrazovanje.....	38
8.11	Okruženje usmjereno na oglašivače.....	39
8.12	Informacijska preopterećenost .....	39
8.13	Zabrinutost za online i svoju vlastitu sigurnost.....	40



8.14	Smanjeni osjećaj svrhe.....	40
8.15	Igre samoubojstva .....	41
8.16	Cyberstalkers.....	41
8.17	Žudnja za prihvaćanjem .....	41
8.18	Poremećeno kognitivno funkcioniranje .....	41
8.19	Deindividuacija .....	42
8.20	Echo chambers .....	42
8.21	Online grupe mržnje.....	42
8.22	Zajednice za online igranje .....	42
8.23	Samopoštovanje .....	42
8.24	Nedostatak autentičnosti .....	43
8.25	Platforme za e-trgovinu.....	43
8.26	Osvetnička pornografija.....	43
8.27	Nemogućnost izbjegavanja posla.....	44
8.28	Online krađa identiteta.....	45
8.29	Dezinhibicija .....	46
8.30	Deepfake tehnologija .....	46
8.31	Nerealno očekivanje.....	47
8.32	Online grooming .....	47
8.33	Cyberbullying .....	47
8.34	Influenceri .....	49
8.35	Izdvojen iz stvarnosti .....	49
9	Zaključak.....	50
10	Popis literature .....	53
11	Popis slika .....	57

# 1 Uvod

Internet, ogromna mreža međusobno povezanih računala, postao je sastavni dio modernog društva, donoseći duboke promjene u načinu na koji živimo, radimo i društveno komuniciramo. U eri obilježenoj neusporedivom povezanosti i neograničenim pristupom informacijama, internet ima dubok utjecaj, preoblikujući gotovo svaki aspekt našeg svakodnevnog života.

Moderna tehnologija već se pokazala sposobnom stvoriti slične platforme kao što su *Second Life*, *VR Chat* i *Horizon Worlds*. Revolucionirao je način na koji komuniciramo, omogućujući interakcije u stvarnom vremenu bez obzira na fizičku udaljenost, istovremeno demokratizirajući širenje znanja, stavljajući svemir informacija unutar našeg neposrednog dosega. Unatoč tome, „*Fractured Realities: The Fragment of Self in Digital Landscape*“ nije usredotočen na prikazivanje tehnoloških napredaka. Umjesto toga, fokusira se na promjenu u društvenoj dinamici.

Internet je donio nove ranjivosti, izazivajući zabrinutost za privatnost i sigurnost podataka, nekontrolirano širenje dezinformacija i eroziju osobne društvene interakcije. Pojavljuju se moralne dileme koje postavljaju duboka pitanja o utjecaju tehnologije na naše mentalno zdravlje, naše političke institucije i naše kolektivno razumijevanje istine.

Ovaj rad se bazira na putovanje istražujući kako je internet zauvijek promijenio lice današnjeg društva, zadirući u njegove složene izazove i probleme. U doba društvenih medija, sve veći jaz između online osobnosti osobe i onoga tko je on ili ona u stvarnom životu ostaje sporno pitanje. Te avatare u početku sami stvaraju korisnici, ali često izmaknu kontroli jer se sukobljavaju i preklapaju s javnom percepcijom, postajući potencijalni izvor štete. U nekim slučajevima, ono što je počelo kao sredstvo samoizražavanja moglo bi zamagliti granicu između stvarnog i lažnog, postavljajući pitanja o utjecaju ovih digitalnih avatara na odnose, mentalno zdravlje i šire društveno tkivo. Dok se borimo s ovom modernom dihotomijom, postaje sve važnije upravljati delikatnom ravnotežom između našeg online i offline sebe, tražeći sklad, a ne disonancu u ovom svijetu identiteta koji se stalno razvija.

## 2 Internet

Internet, često hvaljen kao jedno od najmonumentalnijih tehnoloških dostignuća čovječanstva, uveo je u eru neviđene transformacije u komunikaciji i širenju informacija. Postoji već duže vrijeme i ima veliki utjecaj na naše društvo. Ovaj rad će se doticati o tome kako se Internet razvijao tijekom vremena, kako funkcionira i kako je utjecao na živote ljudi.

Internet, svjetski sustav međusobno povezanih računalnih mreža. Zahvaljujući razvoju informacijske i komunikacijske tehnologije, postao je osnova suvremene elektroničke komunikacije, a postupno dobiva i značenje vodećega komunikacijskoga medija današnjice. Razmjena informacija među računalima različitih sustava i tehnoloških rješenja najvećim je dijelom omogućena normizacijom protoka podataka te zajedničkim sustavom adresiranja.[1]

Najbolja stvar što se tiče Interneta je ta da ga nitko ne posjeduje. Internet još nazivaju i mrežom svih mreža, odnosno skupom globalnih mreža, velikih i malih. Te mreže se povezuju zajedno na mnogo različitih načina tako da čine jednu cjelinu koju znamo pod nazivom Internet. Najzanimljivija stvar ovdje je da ne postoji glavno upravljanje mrežom. Umjesto toga postoji nekoliko mreža visoke razine koja su međusobno povezana preko IXP točaka. *Internet exchange* točka (IX ili IXP) je fizička infrastruktura kroz koju davatelji internetskih usluga razmjenjuju međusobno podatke između svojih mreža odnosno autonomnih sustava. [2]

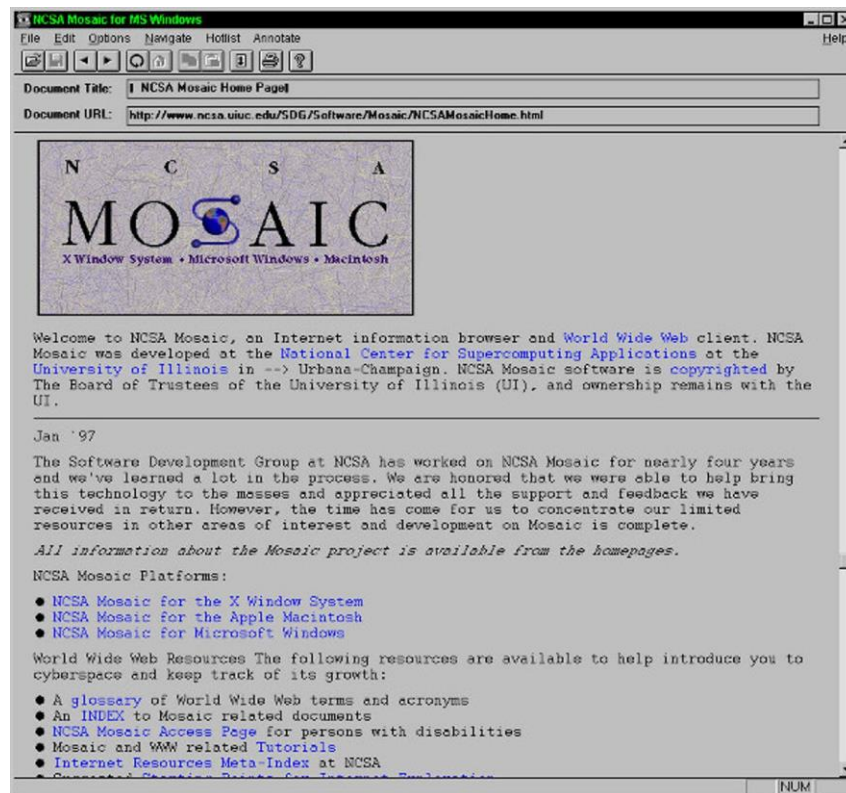
Od svog početka u 1969. godine, Internet je narastao od četiri sustava računala na desetke milijuna povezanih računala. Međutim, samo zato što nitko ne posjeduje Internet, to ne znači da se on ne prati i održava na različite načine. *Internet Society* je neprofitna skupina osnovana 1992. godine koja nadgleda formiranje politike i protokola koji definiraju način na koji koristimo Internet. Kada se povežemo na Internet naše računalo postaje dio mreže našeg pružatelja internetskih usluga (eng. ISP – *Internet Service Provider*), a ta mreža je dio neke druge veće mreže. [2]

### 2.1 Povijest Interneta

Internet je nastao vrlo spontano, bez ikakvih planova o razvitku „velike globalne mreže”. Prvi korak k nastanku Interneta učinjen je šezdesetih godina prošloga stoljeća, kada je formirana mreža

pod nazivom ARPANET. Njena zadaća bila je razmjena podataka među znanstvenicima vojnoindustrijskih kompleksâ diljem SAD-a. Tako su prvotno spojena dva računala – računala na Sveučilištima UCLA i Berkley u Los Angelesu, a krajem 1969. umrežuju se još dva, od kojih jedno u vlasništvu Ministarstva obrane SAD-a. Broj umreženih računala nastavio je rasti, pa je tako krajem 1972. godine bilo umreženo četrdesetak, što vojnih, što civilnih, računala. [3]

1980-e su najavile značajne pomake uvođenjem sustava naziva domena (DNS) i uspostavljanjem prvih pružatelja internetskih usluga (ISP), čime je pristup internetu učinkovito demokratiziran. Međutim, 1990-ih godina svjedočilo je epohalnom skoku s izumom *World Wide Weba* (WWW) Tima Berners-Leeja, uvodeći intuitivno sučelje za navigaciju i dohvaćanje informacija na internetu. On se temelji na programskom jeziku HTML (eng. *Hypertext mark-up language*) koji pretvara tekst, slike i druge izvore u stranice hiperteksta koje je moguće čitati pomoću WWW preglednika. WWW je imao mnogo modifikacija među kojima je najvažnija *Mosaic* (Slika 2.1.1) kojem su dodane usavršene grafičke mogućnosti što je omogućilo slanje i primanje slika putem interneta. Time se olakšao pristup podacima, što je potaknulo nastanak brojnih internetskih stranica u vrlo kratkom roku. [3]



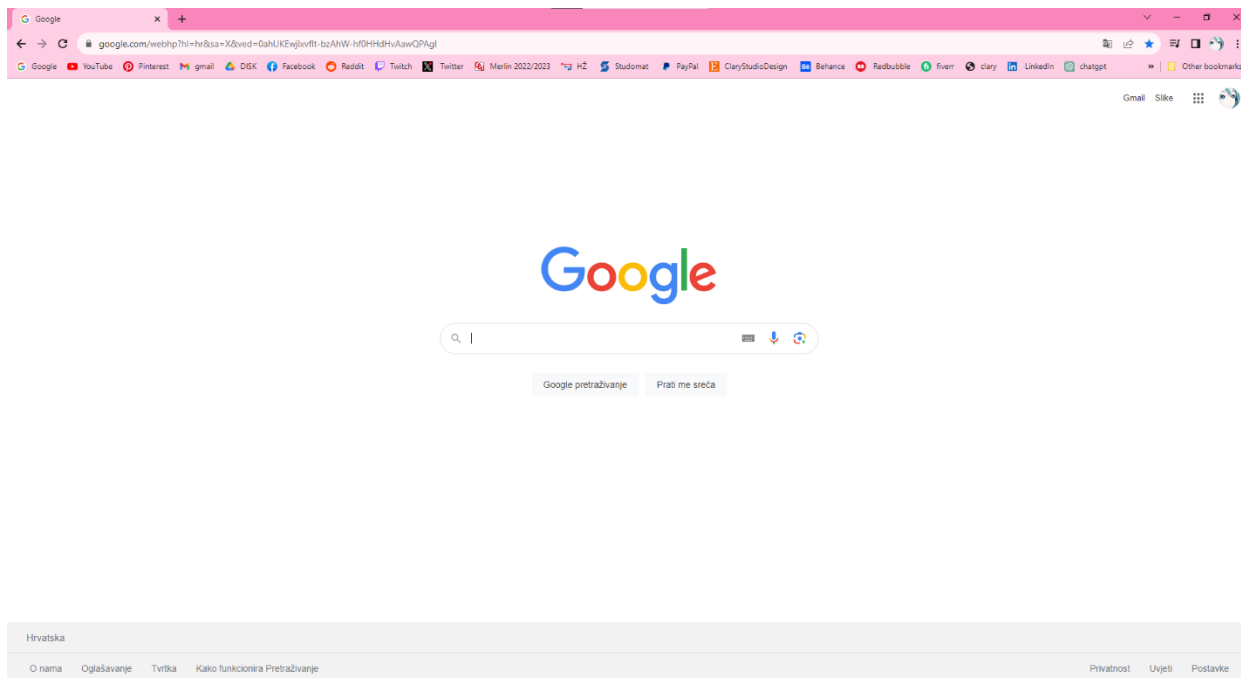
Slika 2.1.1 Mosaic web preglednik

Tako su se na internetu pojavili planovi grada, stranice svjetskih burzi, knjižnica, raznih institucija i osobne stranice pojedinaca. Prvi komercijalni pretraživač, Netscape Communicator (Slika 2.1.2), objavljen je na internetu 1994. godine. Godinu dana kasnije tvrtka Microsoft konačno otkriva internet te u sklopu operativnog sustava Windows 95 predstavlja svoj pretraživač Internet Explorer. Glavna konkurencija Microsoftu, Netscape, u svoj je pretraživač implementirao Javu te objavio izvorni kod svog pretraživača putem interneta.

Tako je internet sredinom 90-ih privatiziran, otvorena arhitektura omogućavala je umrežavanje svih računala diljem svijeta, a WWW je funkcionirao samo uz pomoć odgovarajućeg softvera, tzv. pretraživača. Od tada je internet doživio putanju eksponencijalnog rasta, što je rezultiralo globalno povezanom mrežom kojom danas plovimo (Slika 2.1.2). [4]



Slika 2.1.2 Netscape



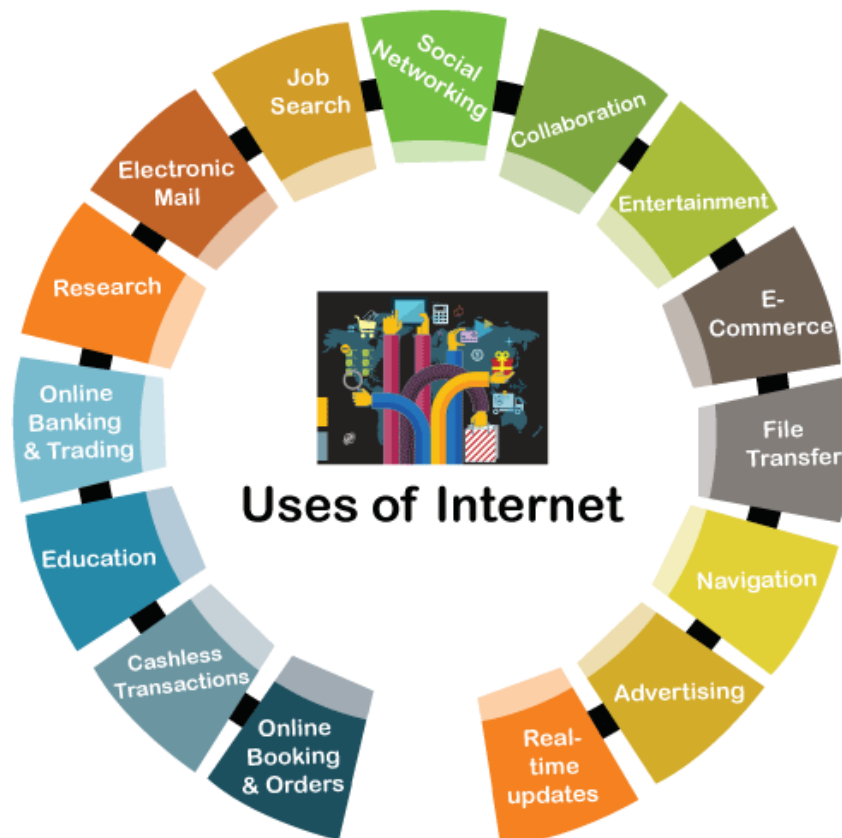
*Slika 2.1.3 WWW pretraživač danas*

## 2.2 Ključne značajke i funkcionalnost

- 1. Međusobno povezane mreže:** Internet se sastoji od složenog skupa međusobno povezanih računalnih mreža, od kojih svaka radi unutar standardiziranog okvira komunikacijskih protokola. Ovi protokoli, poput TCP/IP-a, čine okosnicu Interneta, osiguravajući besprijekoran prijenos paketa podataka kroz veliki ekosustav decentraliziranih uređaja.
- 2. Razmjena informacija:** Internet, osim što je temelj fizičke infrastrukture, predstavlja ogroman rezervoar podataka i informacija raznovrsnih formata, uključujući tekst, slike, zvuk i video, među mnogim drugima. Ovaj digitalni univerzum omogućuje brzu i globalnu razmjenu znanja, istraživanja, vijesti i zabave, oblikujući međusobno povezan svijet komunikacije i informacija kakav ranije nije viđen.
- 3. Pregledavanje weba:** Na vrhu liste korisničkog iskustva na internetu nalaze se web preglednici, vrata prema povezanom svijetu informacija. Web stranice, koje se sastoje od međusobno povezanih web stranica, djeluju kao dinamički centri za raznolik sadržaj

- od informativnih članaka i multimedijalnih prezentacija do živih platformi za e-trgovinu i dinamičnih web stranica za društveno umrežavanje.

4. **E-pošta i komunikacija:** Elektronička pošta, ključni temelj internet komunikacije, pruža pojedincima i organizacijama mogućnost brze i efikasne razmjene poruka, dokumenata i multimedijalnog materijala.
5. **Online usluge:** Internet ne samo da olakšava komunikaciju i pristup informacijama, već omogućuje i stvaranje velikog broja online usluga., pri čemu svaka od njih transformira industrije i izaziva promjene u načinu na koji obavljamo poslove, socijaliziramo se i obavljamo financijske transakcije. Od pojave društvenih medija kao sredstava osobnog izražavanja i aktivizma do globalnog tržišta potaknutog e-trgovinom i revolucije u zabavi putem streaminga, ove usluge su ostavile dubok i neizbrisiv trag u suvremenom životu. (Slika 2.2.1)[4]



*Slika 2.2.1 Značajke interneta*

## 2.3 Društveni utjecaji

Duboki utjecaj interneta na društvo odjekuje kroz bezbroj dimenzija suvremenog života. Iz temelja je redefinirao dinamiku komunikacije, povezivanja i trgovine. Platforme društvenih medija transformirale su se u moćne arene za osobno izražavanje, mobilizaciju i izgradnju zajednice. E-trgovina je zauzvrat dovela do promjene paradigme u maloprodaji, čineći globalna tržišta dostupnima iz granica vlastitog doma.

Ipak, ova digitalna renesansa nije lišena složenosti i izazova. Pitanja vezana uz internetsku privatnost, kibernetičku sigurnost, širenje dezinformacija i ponovno oživljavanje internetskog zlostavljanja postala su središnja briga u digitalnom dobu. Internet je također pokrenuo duboka etička pitanja, propitujući njegov utjecaj na mentalno blagostanje, integritet političkog diskursa i samu prirodu istine u eri koju karakterizira obilje informacija. [5]

## 2.4 Budući trendovi

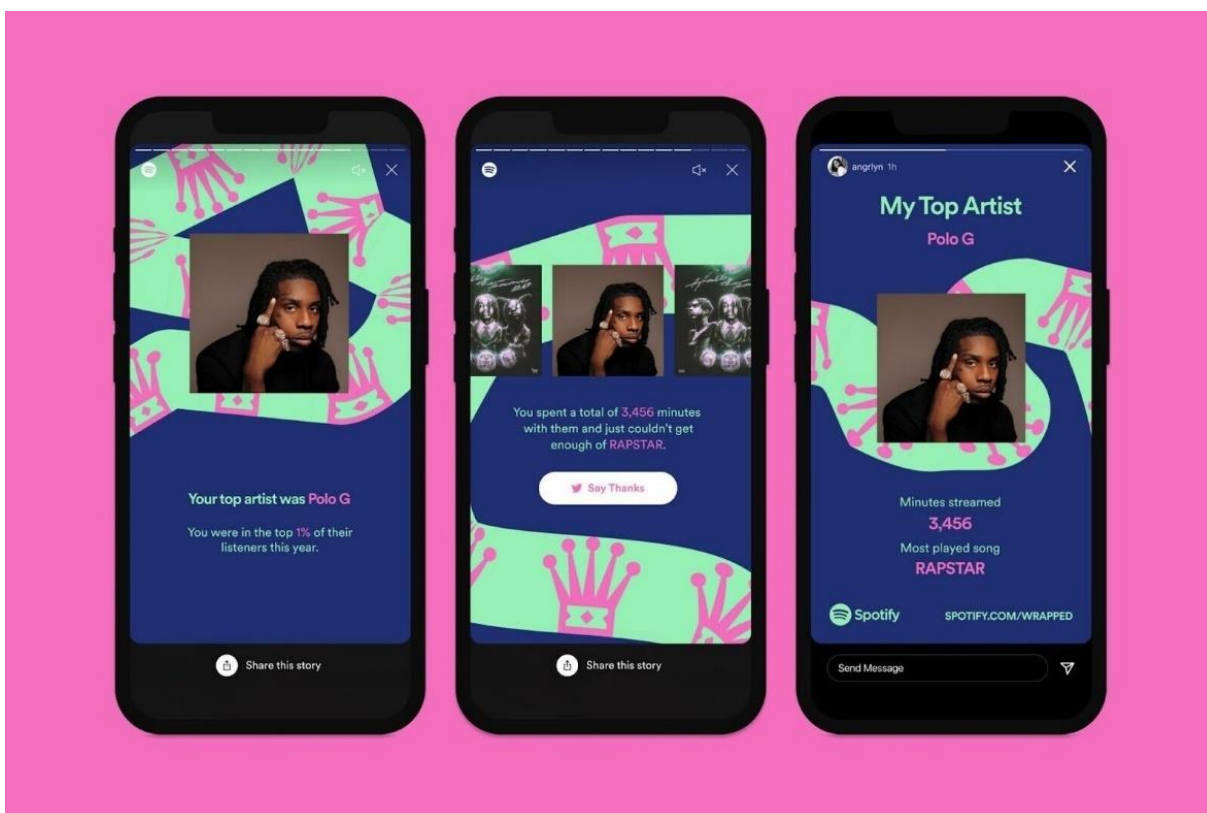
Dok promatramo budućnost, internet nastavlja svoj evolucijski put. Nove tehnologije koje se razvijaju donose potencijal za radikalne transformacije. Petom generacijom bežičnih mreža (5G) otvara se obećavajuća era povezivosti koja će donijeti neviđenu brzinu i pouzdanost. Koncept Internet stvari (IoT) stvara viziju svijeta u kojem ekosustav međusobno povezanih uređaja besprijekorno komunicira s digitalnim prostorom. Umjetna inteligencija (AI) ima potencijal za revoluciju u različitim industrijama, uključujući zdravstvo i financije, putem strojnog učenja i automatizacije.[6]

Nadalje, decentralizirane tehnologije, koje su često podržane *blockchainom*, pojavljuju se kao moguća rješenja za povećanje sigurnosti, transparentnosti i povjerenja u digitalnim transakcijama. Ove inovacije mijenjaju pejzaž i otvaraju vrata novim prilikama i izazovima koji će definirati budućnost interneta. [7]

Evolucija web dizajna u sveobuhvatno polje UI/UX dizajna bilo je transformativno putovanje koje je imalo značajan utjecaj na naša online iskustva (Slika 2.4.1). Od ranih dana osnovnog web dizajna do današnje ere vizualno zapanjujućih sučelja usmjerenih na korisnika, uloga dizajna u oblikovanju korisničkih odluka i percepcija bila je ključna. UI/UX dizajn ne samo da čini web stranicu lijepom, već i funkcionalnom, responzivnom i pristupačnom. Dok se krećemo današnjim



ogromnim internetskim krajolikom, jasno je da je dizajn kamen temeljac naših digitalnih interakcija, obogaćujući naš online svijet na načine koji daleko nadilaze estetiku.



*Slika 2.4.1 Primjer UI/UX dizajna*

### **3 Uloga interneta danas**

U povijesnim knjigama, rijetko ćete pronaći inovaciju koja je temeljito transformirala način našeg života poput interneta. Današnji internet nije samo alat; on je temeljna struktura našeg globalno povezanog svijeta. Njegova svrha i značaj proširili su se daleko izvan početnog koncepta istraživačkog i komunikacijskog sredstva. Umjesto toga, postao je neizostavna sila koja oblikuje naše svakodnevne rutine, utječe na naše odluke te čak oblikuje našu percepciju stvarnosti.

U suštini, internet predstavlja iznimno bogat izvor informacija, gotovo beskonačno skladište znanja koje obuhvaća gotovo svaku temu. Bilo da želite pristupiti najnovijim znanstvenim istraživanjima, istražiti povijesne arhive ili pronaći jednostavan recept za večeru, internet vam pruža trenutačan i univerzalan pristup tim informacijama. Ova promjena u dostupnosti informacija rezultirala je demokratizacijom procesa učenja i osnažila pojedince pružajući im alate za proširenje njihovih znanja i horizonta.[5]

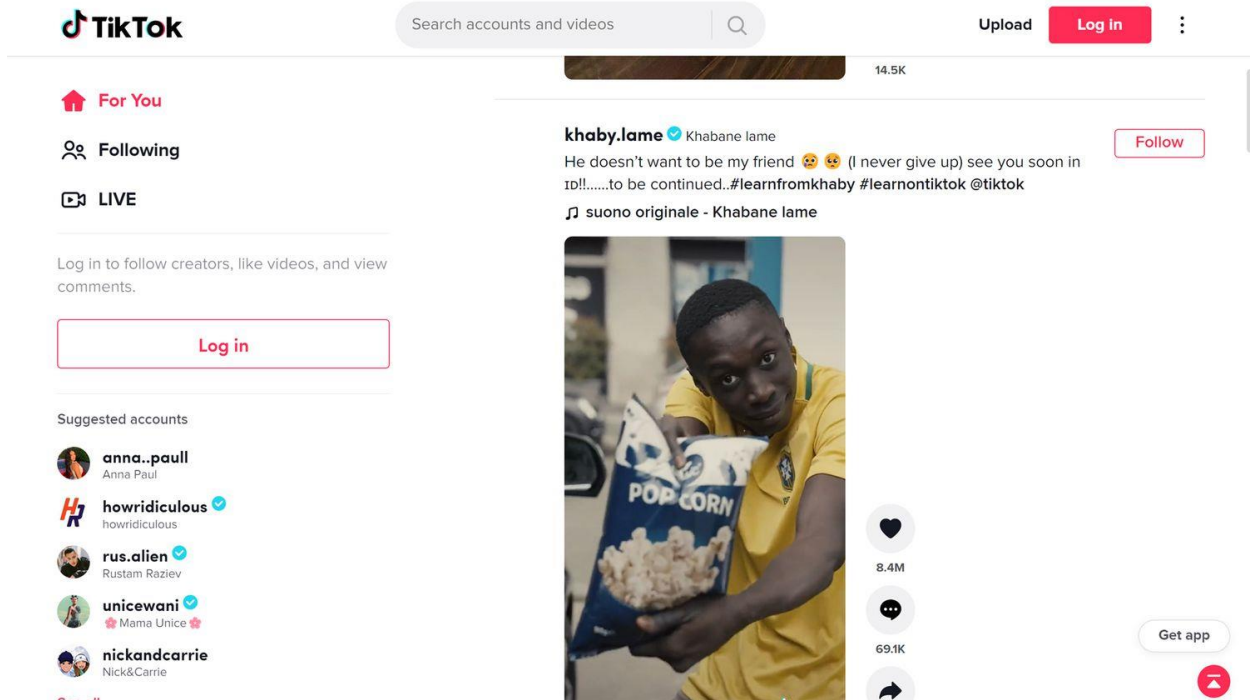
I komunikacija je nepovratno promijenjena zahvaljujući dometu interneta. Više nismo ograničeni geografskim granicama; sada možemo komunicirati s prijateljima, kolegama i poznanicima s bilo kojeg dijela svijeta u stvarnom vremenu (Slika 3.1). Društvene medijske platforme iznikle su kao virtualne zajednice u kojima dijelimo svoje živote, sudjelujemo u diskusijama i mobiliziramo se za društvene ciljeve. Internet je preoblikovao način na koji se povezujemo s drugima, transformirajući tradicionalni koncept "zajednice" u digitalno okruženje koje nije ograničeno fizičkim prostorom.[8]



*Slika 3.1 Primjer aplikacije (iMessage) za komunikaciju*

I trgovina je prošla kroz temeljne promjene. E-trgovinske platforme su dramatično promijenile način na koji obavljamo kupnje, pružajući nam mogućnost pregledavanja, naručivanja i isporuke proizvoda i usluga s neviđenom praktičnošću. Malim poduzećima i poduzetnicima sada je otvorena globalna pozornica na kojoj mogu predstaviti svoje proizvode, dok su potrošači dobili pristup širem izboru i većoj dostupnosti. [9]

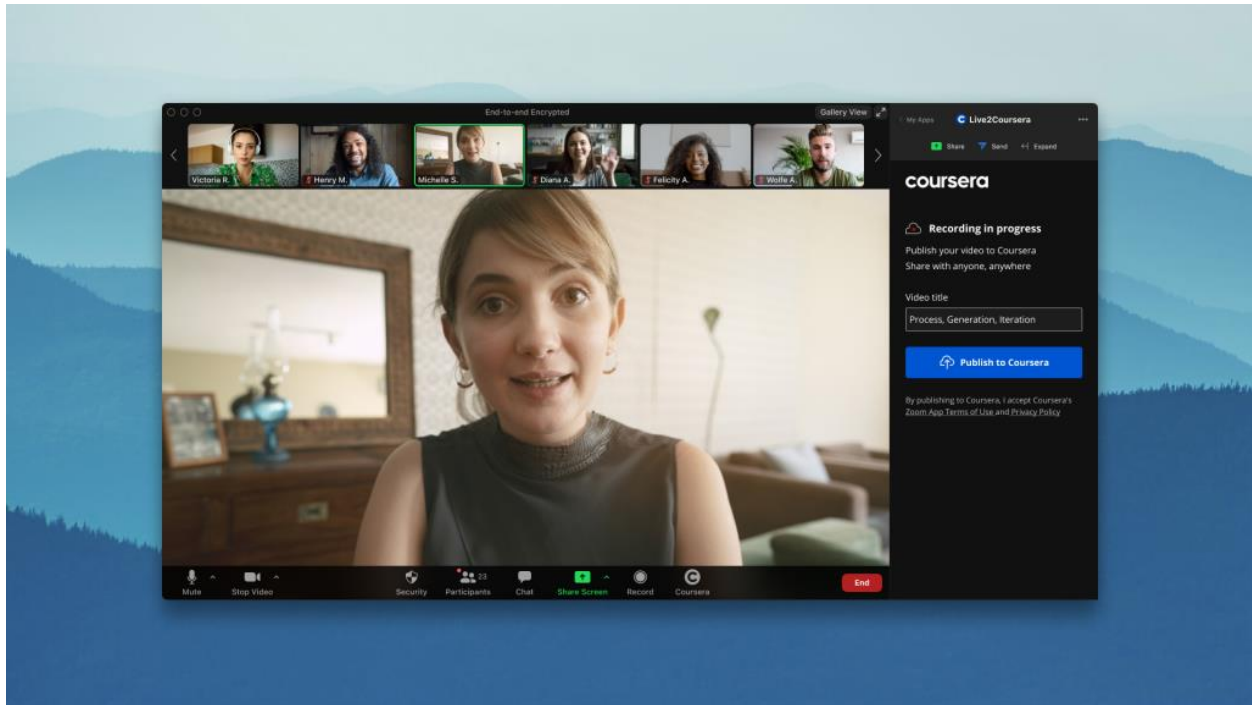
Područje zabave također je doživjelo velike transformacije, uz usluge streaminga koje nam omogućuju pristup raznolikom sadržaju izravno na našim ekranima. Glazba, filmovi, televizijske emisije i video igre sada su na dohvat ruke, oblikujući naše slobodno vrijeme i kulturnu konzumaciju. U isto vrijeme, korisnički generirani sadržaj na platformama poput YouTube-a i TikToka (Slika 3.2) je demokratizirao kreativnost, dajući pojedincima priliku da pokažu svoje talente i povežu se s globalnom publikom. [10]



Slika 3.2 TikTok

Rad i produktivnost su temeljno transformirani pod utjecajem interneta. Uspon rada na daljinu naglo se ubrzao kao odgovor na pandemiju COVID-19, što je rezultiralo pretvaranjem tradicionalnih uredskih okruženja u virtualna radna mjesta. Alati za digitalnu suradnju i *cloud-based* platforme omogućuju timovima besprijekornu suradnju bez obzira na fizičku udaljenost, što otvara nove mogućnosti za fleksibilne radne aranžmane.[5]

Obrazovanje također sve više koristi digitalni prostor. Online obrazovne platforme omogućuju pristup raznovrsnim tečajevima i obrazovnim resursima širom svijeta, čineći znanje dostupnim učenicima svih dobnih skupina i pozadina (Slika 3.3). Uloga interneta u obrazovanju posebno je vidljiva u porastu virtualnih učionica i digitalnih izvora.



*Slika 3.3 Primjer online edukacije*

Internet je preoblikovao novinarstvo i način na koji se vijesti šire, pri čemu su online izvori vijesti, blogovi i građansko novinarstvo postali primarni izvori informacija. No, digitalno doba donosi i svoje izazove, uključujući širenje dezinformacija i potrebu za medijskom pismenošću.

Društveni utjecaj se širi i na područje aktivizma i humanitarnih napora, jer platforme za *crowdfunding* i društveni mediji omogućuju pojedincima da podrže različite ciljeve i organiziraju se za promjene. Internet je igrao ključnu ulogu u društvenim pokretima, omogućujući aktivistima da pojačaju svoje glasove i podignu svijest na globalnoj razini. [11]

Unatoč tome, sveprisutni utjecaj interneta izazvao je važne etičke i sigurnosne probleme. Pitanja privatnosti podataka, kibernetičke sigurnosti i digitalnih podjela su hitna pitanja kojima društva moraju odgovoriti kako bi osigurala da internet ostane pozitivna sila.[11]

## 4 Posljedice korištenja interneta

Sredinom digitalne revolucije, naše društvo se suočava s ključnim izazovima, dok se nosi s dubokim posljedicama neprestane uporabe interneta. Dok je internet donio eru neviđene povezanosti i pristupa informacijama, također je izrodio niz problema koji prijete našem osjećaju samopouzdanja i općem blagostanju. [11]

Jedna od najozbiljnijih briga tiče se gubitka stvarnih ljudskih veza. Paradoksalno, iako su društvene mreže koncipirane kako bi povezale ljude, one su često rezultirale osjećajem izolacije. Bezbrojni sati provedeni *skrolanjem*, traganje za virtualnim potvrđivanjima u obliku lajkova i dijeljenja te neprestano uspoređivanje sa savršeno predstavljenim životima online poznanika često su rezultirali time da mnogi osjećaju manju povezanost s pravim i iskrenim odnosima nego ikada prije. [11]

Nadalje, Internet je postao leglo ovisnosti. Od videozapisa s mačkama do beskrajnih *feedova* s vijestima, mamac beskrajnog sadržaja može lako zarobiti ljude u krug kompulzivnog pregledavanja. Ovisnost o internetu ne samo da oduzima dragocjeno vrijeme, već može imati i negativne učinke na mentalno zdravlje, uključujući anksioznost i depresiju.

Osim toga, stalni protok informacija koji nas bombardira online može dovesti do preopterećenja informacijama. Dok pokušavamo upravljati oceanom podataka koji se neprestano širi, naša sposobnost filtriranja kroz buku i razaznavanja smislenog sadržaja je ugrožena. Ogromna količina informacija može nadvladati naše kognitivne sposobnosti, čineći sve težim fokusiranje na duboke, fokusirane zadatke. [11]

Utjecaj interneta na naše samopouzdanje još je jedan zabrinjavajući aspekt našeg digitalnog postojanja. Stalna izloženost odabranim, često idealiziranim prikazima života drugih ljudi može stvoriti nedostatke i nesigurnosti. Uspoređivanje sebe s naizgled savršenim životima drugih može oštetiti našu samovrijednost i iskriviti našu percepciju stvarnosti.

Štoviše, u digitalnom dobu zabrinutost za privatnost postaje sve veća. Naše osobne podatke prikupljaju i unovčavaju tehnološki divovi, dok cyber prijete i povrede podataka vrebaju iza svakog virtualnog ugla. Erozija naše digitalne privatnosti ne samo da umanjuje naš osjećaj kontrole, već također postavlja etička pitanja o nadzoru podataka i vlasništvu.

U suštini, internet, moćan alat koji je preoblikovao naš način života i komunikacije, predstavlja dvostruki mač. Dok nudi nevjerojatne mogućnosti, istovremeno predstavlja značajne izazove za naše blagostanje, osobne odnose i našu percepciju o sebi. Kako navigiramo kroz ovu digitalnu stvarnost, od suštinskog je značaja pronaći ravnotežu između benefita koje internet nudi i svijesti o njegovom potencijalu da nas odvuče u negativnom smjeru. Očuvanje vlastitog identiteta u digitalnom dobu zahtijeva pažljiv pristup online aktivnostima, predanost razvijanju stvarnih međuljudskih veza i kritički stav prema sve većoj ulozi interneta u našim životima.

Postaje očito da sveprisutan utjecaj interneta u našem svakodnevnom životu donosi mnoge pozitivne i negativne efekte. No, jednako je jasno da mnogi pojedinci često nisu svjesni dubokih posljedica svojih online interakcija i navika. Internet, sa svojim beskrajnim tokovima informacija i privlačnom virtualnom stvarnošću, često nas uvodi u stanje digitalne pasivnosti.

Svrha ovog rada je poslužiti kao glasni poziv i podsjetnik da digitalno okruženje nije odvojeno od našeg stvarnog života; ono je sada integralni dio svijeta u kojem egzistiramo. Tema koja se ovdje razmatra, uključujući ovisnost o internetu, zabrinutost za privatnost, utjecaj na mentalno zdravlje i degradaciju pravih ljudskih odnosa, nije izolirani incident. To su simptomi dubljeg društvenog izazova koji se razvija.

Svijest je prvi korak prema rješavanju ovih problema. Ovim radom se potiče pojedince da zastanu, razmisle i kritički analiziraju svoje online ponašanje i njegove posljedice. Ovo je poziv na akciju, koji potiče društvo da shvati da je internet moćno sredstvo koje zahtijeva odgovornost i svjesnost.

Kako navigiramo digitalnim prostorom, imperativ je postati odgovorni digitalni građani, svjesni da naša online djelovanja imaju stvarne posljedice. Moramo staviti naglasak na naše mentalno zdravlje, štititi svoju privatnost i poticati prave ljudske veze u svijetu gdje se granice između virtualnog i stvarnog sve više gube.

Problemi s internetom koje ovaj rad istražuje nisu konstantni; oni se mijenjaju i razvijaju. Postavljanjem ovih izazova u središte pozornosti, nadamo se da ćemo potaknuti dijalog, poticanje istraživanja i razvoj rješenja koja će napraviti digitalno doba informiranijim, suosjećajnijim i svjesnijim. To je kolektivna odgovornost kako bismo osigurali da internet ostane pozitivna sila koja obogaćuje naše živote, a ne da narušava našu ljudskost.

## 5 Dizajn

Dizajn, u svojim bezbrojnim oblicima, ima neosporan utjecaj na ljudsku percepciju i spoznaju. To je tihi komunikator, oblikuje naše razumijevanje svijeta, izaziva emocije i vodi naše odluke. U digitalnom dobu, gdje internet služi kao ulaz u more informacija, dizajn igra duboku ulogu u oblikovanju naših online iskustava. Ovaj rad istražuje složen odnos između dizajna, percepcije i interneta, ističući kako grafički dizajn i ilustracija, kao i tekst, utječu i obogaćuju naše virtualne interakcije. Dizajner ili dizajnerica stvaraju sredstvo prenošenja vizualne i verbalne poruke u kontekstu šire komunikacijske platforme. Ta platforma uvjetovana je tehnički, danas sve više interaktivnim i multimedijским komuniciranjem, a praksa grafičkog dizajna bliska je i često se koristi u oglašavanju i drugim marketinškim tehnikama.[12]

Dizajn, koji obuhvaća grafički dizajn i ilustraciju, moćan je način vizualne komunikacije. Nadilazi jezične barijere, čineći složene ideje dostupnima, a emocije opipljivima. Boje, oblici i slike mogu izazvati osjećaje radosti, nostalgije ili hitnosti. Na internetu, gdje je pažnja prolazna i gdje se ogromne količine informacija natječu za naš fokus, učinkovita vizualna komunikacija je najvažnija.

### 5.1 Grafički dizajn

Osnovne komponente grafičkog dizajna obuhvaćaju tipografiju, slikovne elemente, teoriju boja, raspored i kompoziciju, vizualnu hijerarhiju, jednostavnost i jasnoću te dosljednost(Slika 5.1. 1). Grafički dizajn nije ograničen na tradicionalne medije kao što su tiskani materijali; on se proširuje na digitalnu sferu, uključujući web dizajn, dizajn korisničkog sučelja (UI) i interaktivne medije. Ima ključnu ulogu u oblikovanju vizualnog identiteta poduzeća, organizacija i brendova, što značajno utječe na kako ih percipiraju i kakve odluke donose njihovi potrošači.[13]

#### 5.1.1 Stilovi grafičkog dizajna:

1. Minimalistični: namjerno ugodni za oči, što je razlog zašto je ovaj stil toliko raširen u web dizajnu. Ovi dizajni često imaju neutralne ili pastelne palete boja, puno negativnog prostora, tanke linije i jasnu vizualnu hijerarhiju. Minimalistička tipografija naginje čistim i laganim sans serif fontovima kako bi dodatno naglasila čitljivost, jasnoću i jednostavnost.



2. Maksimalistični: antiteza minimalizmu, dopušta široku kreativnu slobodu i prilike za eksperimentiranje, Plus, postaje sve popularniji među web dizajnerima koji žele da njihov dizajn ima vizualni dojam.
3. Art Deco: Sa svojim naglaskom na odvažnim linijama, bogatim bojama i detaljnim dekorativnim elementima, Art Deco odiše osjećajem luksuza, glamura i raskoši.
4. Geometrijski: obuhvaća svijetle boje i sans-serif tipove za jasno i koncizno prenošenje informacija, dopuštajući kreativnu slobodu i umjetničko izražavanje.
5. Ravni (*Flat*): imaju dvodimenzionalni izgled i izbjegavaju sve elemente dizajna koji daju 3D efekt, kao što su sjene i kosine.
6. *Retro*: budi nostalgiju crpeći inspiraciju iz ranijih razdoblja, oslanjajući se na psihodelični stil 1960-ih i 1970-ih, grunge 1980-ih. Učinkoviti su u angažiranju određene demografije jer se retro stilovi dotiču kulturnog duha određenog doba.
7. Korporativni: izgrađeni su oko brenda tvrtke i imaju za cilj komunicirati profesionalizam i pouzdanost uz identitet brenda.
8. Neobrutalizam: je aktualni trend u grafičkom dizajnu koji crpi inspiraciju iz brutalističke arhitekture 1950-ih. Brutalistički dizajn pobunio se protiv dekora i detalja koje su arhitekti doživljavali neozbiljnima. U arhitekturi, brutalizam namjerno otkriva što je ispod haube, koristeći goli beton i izložene strukturne elemente za stvaranje oštre, ali iskrene industrijske estetike.
9. Miješanje medija: kombinira različite vizualne elemente za stvaranje dinamičnog, višeslojnog, razigranog učinka. Miješajući različite oblike vizualne komunikacije, dizajneri mogu eksperimentirati i igrati se s različitim aspektima kompozicije, kao što su vizualna težina, ravnoteža i vodeće linije.
10. Dizajn interaktivnih medija: izdanak grafičkog dizajna omogućen nedavnim napretkom u tehnologijama i alatima, pretvarajući gledanje dizajna u iskustvo. [13]



*Slika 5.1. 1 Stilovi grafičkog dizajna*

## 5.2 Ilustracija

Ilustracija predstavlja formu vizualne umjetnosti koja obuhvaća kreiranje slika, često putem ručnog ili digitalnog procesa, s ciljem nadopune ili poboljšanja teksta ili prenošenja priče. Ilustratori koriste raznolike tehnike, uključujući crtanje, slikanje i digitalno oblikovanje, kako bi stvorili vizualne elemente koji uhvate suštinu priče, koncepta ili ideje. Ilustracije se mogu naći u dječjim knjigama, časopisima, oglasima i digitalnim medijima. One dodaju jedinstvenu, često subjektivnu, vizualnu perspektivu koja obogaćuje iskustvo gledatelja.

Iako grafički dizajn i ilustracija imaju svoje specifične naglaske, često se međusobno preplavljaju. Grafički dizajneri mogu integrirati ilustracije u svoje dizajne kako bi dodali osobni pečat ili prenijeli određeni koncept. Ilustratori mogu surađivati s grafičkim dizajnerima kako bi stvorili vizualne elemente koji se harmoniziraju sa širim dizajnerskim konceptom. Oba područja zahtijevaju duboko razumijevanje vizualnih elemenata, kompozicije i psihologije percepcije kako bi se učinkovito prenijele ideje i potakle željene reakcije publike.

Ilustracije prisutne na internetu imaju sposobnost izazivanja emocija, unapređivanja narativa, oblikovanja identiteta branda te stvaranja dojmive atmosfere. One donose udobnost, potiču kreativnost i razvijaju osobne veze s korisnicima. Bez obzira na to jesu li namijenjene poticanju radosti, suosjećanja ili znatiželje, ilustracije igraju ključnu ulogu u oblikovanju korisničkih iskustava i privlačenju pažnje u digitalnom okruženju. Ovaj faktor ih čini izuzetno snažnim sredstvom za angažiranje publike i izazivanje emocionalnog odjeka.[13]

### **5.2.1 Principi ilustracije:**

1. Svjesnost: Osigurajte da vaša ilustracija jasno prenosi svoju poruku.
2. Jednostavnost: Održavajte jednostavnost kako biste izbjegli nepotrebne distrakcije.
3. Dosljednost: Zadržite dosljedan stil, posebno kad je riječ o serijama ilustracija.
4. Kompozicija: Stvarajte estetski privlačne aranžmane elemenata.
5. Upotreba boje: Pažljivo odabirite boje kako biste prenijeli željene emocije.
6. Razina detalja i veličina: Prilagodite razinu detalja i veličinu elemenata prema svrsi ilustracije.
7. Pripovijedanje: Obogatite priču smislenim vizualnim elementima.
8. Korištenje prostora: Iskoristite negativni prostor za postizanje ravnoteže i usmjeravanje pogleda.
9. Originalnost: Dodajte osobni pečat svojim ilustracijama.
10. Prilagodljivost: Učinite ilustracije prilagodljivima za različite svrhe i medije.
11. Ciljana publika: Prilagodite svoje ilustracije ciljanoj publici.[14]

### **5.2.2 Stilovi ilustracija:**

1. Realistična ilustracija
2. Crtani film ilustracija
3. Apstraktna ilustracija
4. Nadrealna ilustracija
5. *Vintage* ili *retro* ilustracija
6. Minimalistična ilustracija
7. Tradicionalna ilustracija
8. Akvarel ilustracija

9. Digitalna ilustracija
10. *Pop Art* ilustracija
11. Kolažna ilustracija
12. *Grunge* ilustracija
13. Vektor ilustracija
14. 3D ilustracija
15. Tipografska ili ilustracija slova ( Slika 5.2.1)



*Slika 5.2. 1 Stilovi ilustracija*

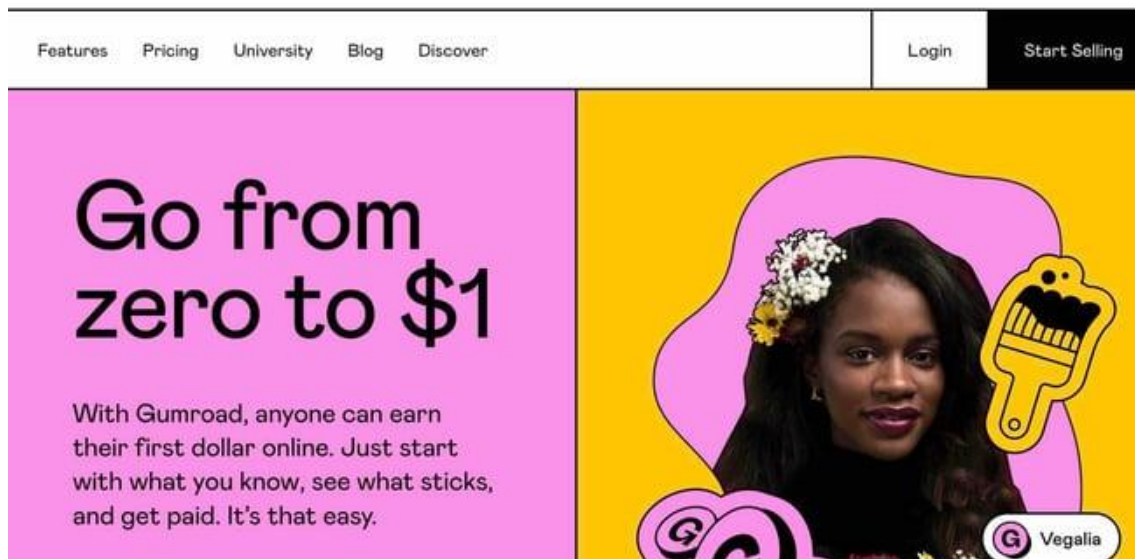
## **6 Dizajn i njegov utjecaj na Internet**

Dizajn, kao stručna disciplina, pedantan je zanat koji strateški spaja vizualne elemente, funkcionalnost i svrhu u kohezivnu i impresivnu cjelinu. Pokriva širok raspon kreativnih aktivnosti, od grafičkog dizajna i dizajna korisničkog sučelja do arhitekture i industrijskog dizajna, a sve sa zajedničkim ciljem pružanja značajnih i nezaboravnih iskustava. Kada se primijeni na Internet, dizajn postaje okosnica koja određuje kvalitetu naših virtualnih interakcija. Ne samo da definira estetiku koja nas dočekuje na web stranicama i u aplikacijama, već i strukturira korisničko sučelje kako bi ga učinilo intuitivnim i učinkovitim. Nadalje, dizajn nadilazi estetiku i funkcionalnost. Sažima umjetnost pripovijedanja kroz vizualne elemente, oblikujući način na koji se informacije predstavljaju, razumiju i zadržavaju.[13]

### **6.1 Vizualni utjecaj**

Na dubljoj psihološkoj razini, dizajn ima neupitno snažan utjecaj. Kombinacije boja, oblika i tipografije imaju sposobnost izazivanja emocionalne reakcije, utječu na naše raspoloženje te čak mogu utjecati na proces donošenja odluka. Na web stranicama, raspored elemenata može potaknuti korisnike na angažman ili, s druge strane, ih odvratiti od daljnjeg istraživanja (Slika 6.1.1). Ova duboka veza između dizajna i ljudske percepcije je moćna sila koja oblikuje naša online iskustva, ponekad i na nesvjesnoj razini.[13]

# GUMROAD



Slika 6.1.1 Primjer dizajna web stranice

## 6.2 Komunikacijski utjecaj

Dizajn također igra ključnu ulogu kao sredstvo komunikacije. To je univerzalni jezik koji premošćuje jezičke i kulturne barijere. Kroz pažljivo odabrane vizualne elemente, dizajn ima sposobnost prenošenja kompleksnih ideja, izazivanja emotivne reakcije i poticanja na djelovanje. Dizajn olakšava učinkovitu komunikaciju informacija, čime čini sadržaj dostupnijim i privlačnijim za širo. U suvremenom društvu, dizajn igra sveprisutnu i ključnu ulogu u komunikaciji. Bez obzira jesmo li u interakciji s digitalnim sučeljima prilagođenima korisnicima, dijelimo vizualne poruke na društvenim medijima, tumačimo identitet brenda kroz logotipe i estetiku ili se krećemo kroz pažljivo oblikovane fizičke prostore, dizajn ima izuzetan utjecaj na prijenos poruka, oblikovanje percepcija i olakšavanje interakcija. Dizajn pojednostavljuje kompleksne informacije, unapređuje korisnička iskustva i pretvara informacije u vizualno razumljive elemente. Od ambalaže proizvoda do izgleda arhitekture i odabira tipografije, dizajn postaje univerzalni jezik koji oblikuje naš način komunikacije, informiranja, inspiriranja i povezivanja u svijetu koji je sve više vizualno orijentiran i međusobno povezan. Ovo se proširuje i na korištenje *memeova* i *emojija* (Slika 6.2.1), koji su vizualni načini izražavanja humora, emocijama i kulturnim referencama. Oni omogućuju

pojedincima da se uključe u razgovore na bezbrižan ili nijansiran način, potičući osjećaj zajedničkog razumijevanja i povezanosti u eri digitalnih komunikacija.[15]



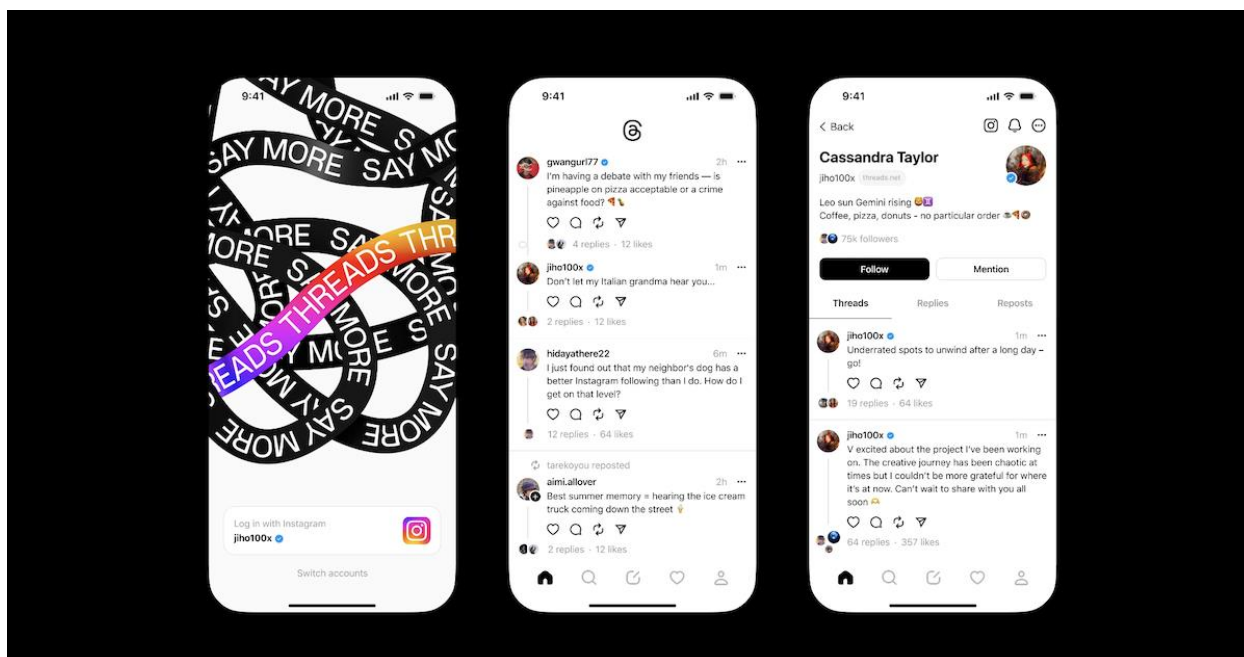
*Slika 6.2.1 Komuniciranje emojijsma*

No, bitno je prepoznati da ovi vizualni elementi također nose potencijalne negativne posljedice. Moguće je da dođe do nesporazuma kada se vizualni elementi interpretiraju na različite načine, što može uzrokovati zabunu ili nerazumijevanje. Preveliko oslanjanje na vizualno izražavanje može rezultirati površnom komunikacijom i gubitkom suptilnih nijansi. Pitanje privatnosti može biti ugroženo kada se dijele osobne slike ili *memeovi* bez dozvole. Nadalje, upotreba vizualnih elemenata u online interakcijama može eskalirati konflikte, pojačati stereotipe i potaknuti digitalnu ovisnost.

### 6.3 Psihološki utjecaj

Internet i dizajn imaju različite psihološke utjecaje na pojedince. Kvalitetan dizajn može pružiti estetsko zadovoljstvo, smanjiti mentalno opterećenje i poboljšati korisničko iskustvo, dok neadekvatan dizajn može rezultirati frustracijom i preplavljujućim količinama informacija. Dizajn društvenih medija može poticati ovisničko ponašanje i utjecati na samopouzdanje putem usporedbi s drugima (Slika 6.3.1). Nadalje, dizajnerski izbori mogu imati utjecaja na online zlostavljanje i ponašanje na internetu. Razumijevanje ovih psiholoških efekata ključno je za kreiranje pozitivnih i etičkih digitalnih iskustava, uz rješavanje problema mentalnog zdravlja koji su povezani s prekomjernom upotrebom interneta.[15]

U digitalnom svijetu, dizajn ima ključnu ulogu u usmjeravanju korisnika kroz beskrajni labirint interneta. On stvara vizualne putokaze poput navigacijskih izbornika i interaktivnih gumba koji olakšavaju kompleksne interakcije. U suštini, dizajn je arhitekt naših digitalnih iskustava, transformirajući internet u dinamičan, sveobuhvatan prostor u kojem se spajaju estetika i funkcionalnost. Ovaj utjecaj dizajna ostavlja neizbrisiv dojam na korisnike kako u njihovim osobnim, tako i u profesionalnim aktivnostima.



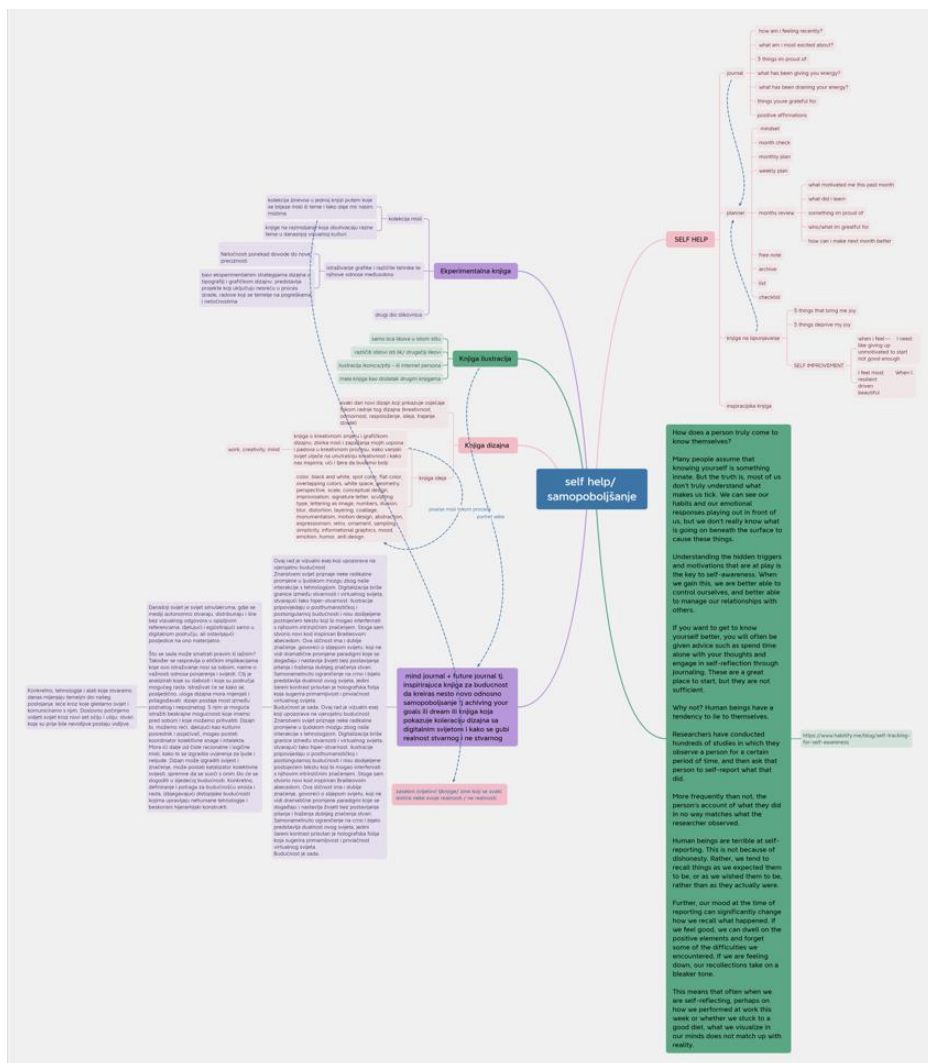
Slika 6.3.1 Primjer dizajna društvene mreže



# 7 Proces izrade

## 7.1 Ideja projekta

Ideja za ovaj projekt je proizašla iz pomnog razmatranja i brige vezanih uz sveprisutne aspekte interneta koji su postali sve izraženiji u današnjem društvu, posebno među mlađim generacijama. Počela su kao moje osobno razmišljanje i istraživanja (Slika 7.1.1) o dubokom utjecaju interneta i načinima na koje je temeljno promijenio naše živote. Dok sam se dublje uranjala u ovo razmišljanje, postajalo mi je očito kako suptilne, ali značajne promjene u našem doživljaju samih sebe i naših identiteta postaju vidljive dok se krećemo kroz ogroman digitalni svijet.



Slika 7.1.1 Mapa razmišljanja i istraživanja tema

Početna inspiracija za ovo razmatranje proizlazila je iz opažanja sve veće ovisnosti o internetu kao glavnom izvoru informacija, komunikacije i načina na koji izražavamo sebe. Svakim prolaznim danom, internet je postajao sve dublje ukorijenjen u naše svakodnevne rutine, počevši od trenutka kad se probudimo i provjerimo društvene mreže, pa sve do sati koje provedemo radeći, učeći i komunicirajući online. Bio je to, nesumnjivo, snažan alat, ali isto tako je bio okoliš u kojem smo konstantno oblikovali i prilagođavali naše digitalne identitete.

Ključni trenutak u oblikovanju koncepta za moju knjigu o dizajnu dogodio se kad sam shvatila da čin samopredstavljanja na internetu postaje mnogo više od jednostavnog prenošenja našeg stvarnog ja u digitalno okružje; to je duboko oblikovalo naš osjećaj identiteta. Granice između online i offline svijeta bile su zamagljene, a mnogi pojedinci, osobito mlađa generacija, borili su se s izazovom održavanja autentičnog sebe usred digitalne buke.

Promatrala sam prijatelje i poznanike koji su se borili s pitanjima samopouzdanja, težnjom za potvrdom na internetu i neprestanim uspoređivanjem s idealiziranim digitalnim verzijama sebe. Postalo je očito da internet, iako snažan alat za povezivanje i izražavanje, ima svoju tamnu stranu koja je utjecala na naše mentalno zdravlje i način na koji percipiramo vlastitu vrijednost.

Ova spoznaja je u meni izazvala osjećaj hitnosti. Željela sam istražiti ta pitanja i razumjeti kako su dizajn i vizualna komunikacija igrali ključnu ulogu u oblikovanju naših internetskih identiteta. Stoga se moj projekt knjige o dizajnu razvio iz osobnog razmišljanja u šire istraživanje kompleksnih odnosa između interneta, dizajna i našeg osjećaja identiteta koji se oblikuje u digitalnom dobu.

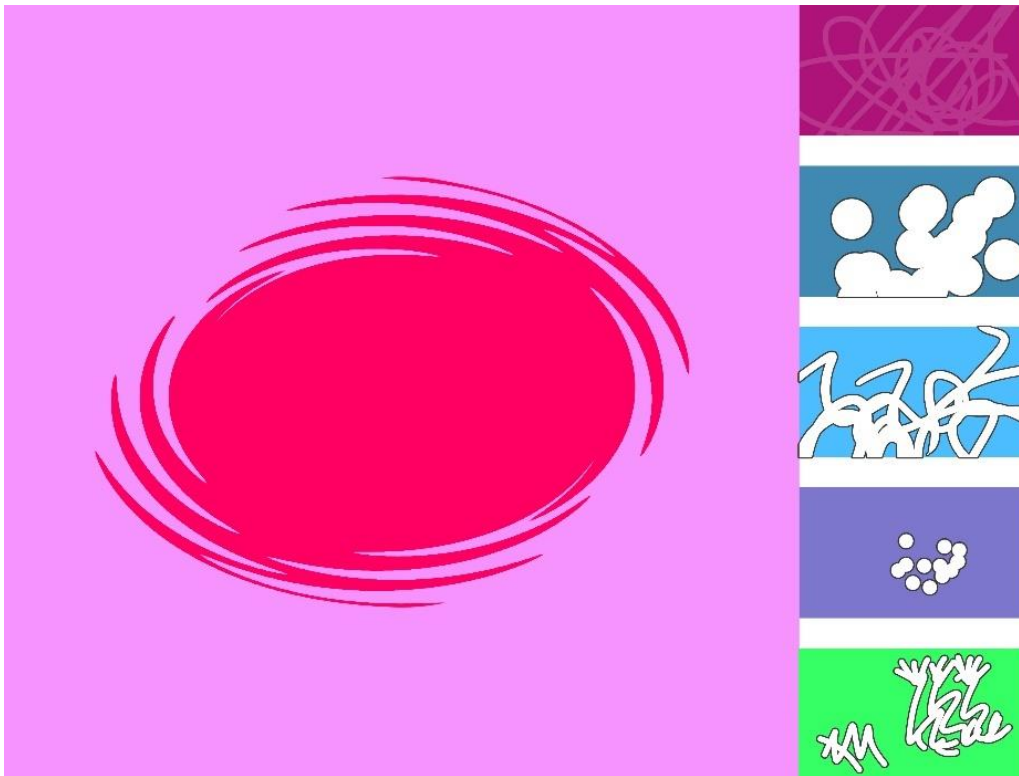
Cilj ovog projekta nije samo podizanje svijesti o ovim ključnim pitanjima, već i poticanje dubljeg razmišljanja i dijaloga. Koristeći dizajn i vizualno pripovijedanje, nadam se da ću angažirati čitatelje u putovanje koje potiče na razmišljanje i potaknuti ih da razmotre svoja vlastita online iskustva te utjecaj digitalnog svijeta na njihov identitet. Konačno, moj cilj je potaknuti pažljiviji i uravnoteženiji pristup korištenju interneta – onaj koji nam omogućuje da iskoristimo njegove prednosti, istovremeno čuvajući svoj osjećaj sebe i autentičnost u sve povezanijem, ali složenom virtualnom okruženju.

## 7.2 Dizajn projekta

Ideja za dizajn ovog projekta nastala je iz želje da se jasno prikažu složena priroda problema povezanih s internetom i njihov duboki utjecaj na nas kao korisnike. Zamislila sam ovu knjigu kao uvjerljivu priču koja odražava složeni mozaik samog interneta - ekosustav u kojem svaka stranica predstavlja jedinstvenu online zajednicu s vlastitim identitetom, pričom i nizom izazova. (Slika 7.2.1 i Slika 7.2.2)



Slika 7.2 1. Skica ideje



*Slika 7.2.2 Skica ideje*

U digitalnom svijetu, internet nije jednostavna cjelina, već mnoštvo različitih online prostora, svaki s vlastitom kulturom, normama i problemima. Kako bih uhvatila tu suštinu, odlučila sam koristiti raznovrstan spektar dizajnerskih stilova, ilustracija i fotografija kroz cijelu knjigu. Svaka stranica funkcionira kao svojevrsni "mikrokozmos" interneta, odražavajući raznolikost iskustava i izazova s kojima se korisnici suočavaju na svojim online putovanjima.

Odluka da se koriste različiti stilovi dizajna i vizualni elementi na svakoj stranici ima svoju svrhu. To odražava dinamičnu prirodu interneta koja se neprestano mijenja, gdje se korisnici neprimjetno kreću između različitih platformi, zajednica i sučelja. Slično tome, čitatelji ove knjige će putovati kroz vizualno bogat krajolik koji se neprestano mijenja, odražavajući njihova vlastita online iskustva.

Upotreba ilustracija, dizajnerskih elemenata i fotografija predstavlja snažno sredstvo komunikacije. Omogućuje mi da na privlačan vizualan način prenesem kompleksnost problema

vezanih uz internet, potičući dublje razmišljanje. Ilustracije mogu dočarati suštinu online interakcija, od radosti povezivanja do tjeskobe usporedbe. Dizajnerski elementi mogu simbolizirati strukturalne i sistematske aspekte interneta, kao što su tokovi podataka i algoritmi, dok fotografije mogu dati stvarni kontekst narativu.

Spajajući ove elemente zajedno, moj cilj je prenijeti čitatelju širinu i dubinu problema povezanih s korištenjem interneta. Svaki dizajnerski odabir je pažljivo razmotren i predstavlja aspekt utjecaja interneta na naše živote. Knjiga poziva čitatelje da se urone u vizualnu i konceptualnu raznolikost online svijeta, potičući ih na razmišljanje o vlastitim iskustvima i širim društvenim pitanjima koja su uključena.

U suštini, ovaj pristup dizajnu odražava suštinu samog interneta - ogroman, međusobno povezan prostor koji se neprestano razvija, gdje svaka online zajednica, svaka web stranica i svaka interakcija doprinose širem narativu. Kroz spretno kombiniranje dizajna, ilustracija i fotografija, ovaj projekt ima za cilj osvijetliti izazove korištenja interneta i opasnost da se izgubimo u digitalnom oceanu, te potaknuti čitatelje da pažljivo i svjesno plove ovim kompleksnim pejzažem.

Kako bih dodatno obogatila ovo intrigantno iskustvo ovog projekta, uvela sam centralnog lika (Slika 7.2.3) - simbolizira nas, korisnika interneta. Ovaj lik djeluje kao svojevrsni vodič kroz knjigu, odražavajući našu navigaciju digitalnim pejzažima prikazanim na svakoj stranici. Čitatelji će primijetiti da se ovaj lik, slično kao i mi, prilagođava različitim stilovima dizajna i ilustracijama na svakoj stranici, naglašavajući ideju da se i mi, kao ljudi, prilagođavamo i reagiramo na različite kontekste koje susrećemo na internetu. Ova vizualna transformacija predstavlja snažnu simboliku za prilagodljivost i otpornost ljudskog identiteta, ističući kako često prilagođavamo svoje online ponašanje i reakcije kako bismo odgovorili na specifične izazove i zahtjeve različitih digitalnih okruženja.



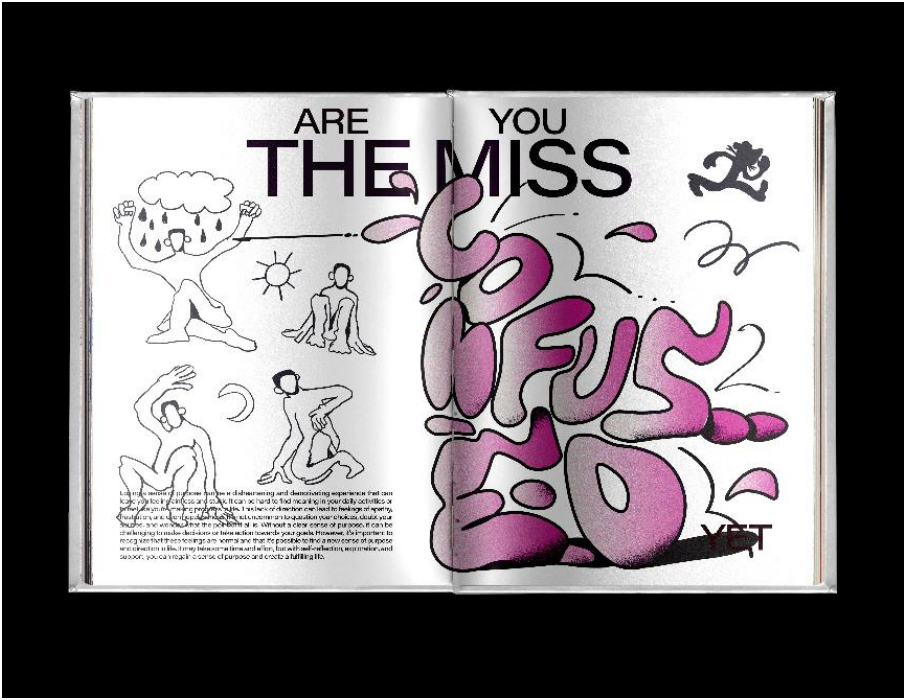
*Slika 7.3 3. Glavni lik*

Uključivanje ovog lika ne samo da dodaje dubinu i povezanost u cijelu naraciju knjige, već i naglašava ključnu poruku ovog projekta. Pojačava ideju da je internet dinamičko okruženje koje se neprestano mijenja i u kojem se naši identiteti oblikuju.

Korištenjem dizajna, ilustracija i prisutnosti ovog prilagodljivog lika, ovaj projekt teži stvoriti iznimno duboko i introspektivno iskustvo za svoje čitatelje (Slika 7.2.4, 7.2.5, 7.2.6, 7.2.7.). Poziva ih ne samo da promisle o utjecaju problema povezanih s internetom na nas, već i o načinima na koje mi, kao pojedinci, prilagođavamo i oblikujemo svoje digitalne identitete u ovom kompleksnom i neprestano mijenjajućem online svijetu. Kroz putovanje ovog lika, čitatelje se potiče na razmišljanje o vlastitim iskustvima i širim društvenim posljedicama povezanim s kretanjem internetom, istovremeno zadržavajući njihovu osobnu svijest o sebi.



Slika 7.2.4 Primjer dvolista knjige 1



Slika 7.2.5 Primjer dvolista knjige 2



Slika 7.2.6 Primjer dvolista knjige 3



Slika 7.2.7 Primjer dvolista knjige 4



## 8 Problemi interneta

Kako bih si olakšala prilikom osmišljavanja svake pojedinačne stranice primijenila sam strateški pristup kako bih osigurala dosljednost i dubinu teme. Ključna komponenta tog pristupa je bila temeljita analiza internetskih problema, koja je pažljivo dokumentirana i razvrstana kako bih obuhvatila široka spektar izazova i problema s kojima se suočavamo na internetu.

Kao što sam već navela, današnji internet, u obliku u kojem ga koristimo, postaje polje problema koji se protežu od intimnih osobnih izazova do globalno značajnih prijetnji. Bilo da se suočavamo s dubokim psihološkim posljedicama internetskog nasilja ili alarmantnim implikacijama tehnologije deepfake, koja zamagljuje granicu između stvarnosti i fikcije, svaki od tih problema zahtijeva dublje istraživanje. Projekt knjige o dizajnu započinje kao edukativna avantura, gdje svaka stranica posvećena određenom problemu služi kao ulaznica za razumijevanje. Vizualni aspekt ovog projekta igra ključnu ulogu u olakšavanju razumijevanja tih problema

### 8.1 Cyber-samoubojstvo

Cyber-samoubojstvo je uznemirujući fenomen u kojem pojedinci sudjeluju u samouništavajućem ponašanju na internetu, ponekad uz ozbiljne posljedice, uključujući i samoubojstvo. To obuhvaća internetsko zlostavljanje, online ponižavanje, prekomjernu uporabu društvenih medija, interakciju s online predatorima i sudjelovanje u zajednicama koje potiču samoozljeđivanje. Rješavanje ovog kompleksnog problema zahtijeva sveobuhvatan pristup, uključujući obrazovanje o digitalnoj pismenosti i pružanje podrške mentalnom zdravlju. Iznimno je važno potražiti pomoć stručnjaka za mentalno zdravlje ili koristiti telefonske linije za pomoć, jer online aktivnosti mogu imati stvarne posljedice na mentalno zdravlje.[16]

### 8.2 Oštećene javne/privatne granice

Rušenje granica između privatnog i javnog domena na internetu ima duboke i kompleksne posljedice. Online okruženje često potiče selektivno predstavljanje sebe, što može izazvati osjećaje nesigurnosti. Stalno ažuriranje i prisustvo na društvenim mrežama mogu uzrokovati FOMO (strah od propuštanja), što može rezultirati zamagljenim granicama između privatnog i javnog života te kompulzivnim ponašanjem na internetu. Anonimnost na internetu može potaknuti pretjerano dijeljenje informacija, što može dovesti do preklapanja privatnih i javnih aspekata identiteta. Gledanje uređenih i idealiziranih života drugih na internetu može izazvati zavist i osjećaje

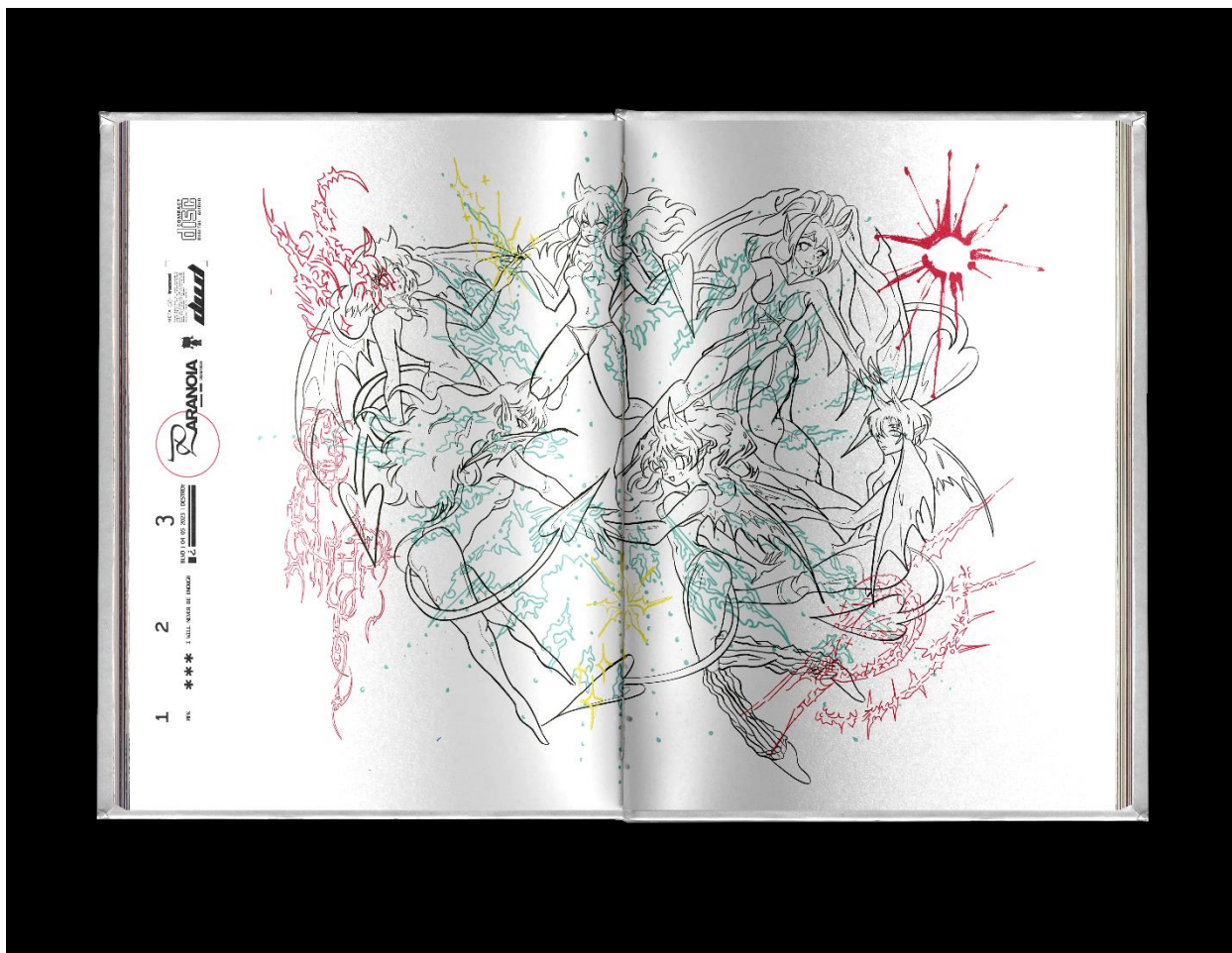
neadekvatnosti, dok se briga o sigurnosti osobnih podataka i digitalni umor mogu manifestirati kao tjeskoba. U ovom razvijajućem digitalnom okruženju, ključno je postići ravnotežu između online i offline života, prakticirati svijest o digitalnom ponašanju i potražiti podršku kad je to potrebno.[17]

### **8.3 Nedostatak sna**

Konstantna povezanost s internetom često zadržava ljude budnima duboko u noć, jer društveni mediji, streaming usluge i online igre često dovode do kasnonoćnih sati provedenih pred ekranima umjesto potrebnog noćnog odmora. Plavo svjetlo koje dolazi s ekranima može poremetiti prirodni biološki ritam tijela i otežati zaspati. Preplavljenost informacijama i digitalnim ometanjima infiltriraju se u vrijeme spavanja, što može izazvati tjeskobu i nesanicu. Kronični nedostatak sna zbog prekida uzrokovanih internetom povezan je sa stresom, smanjenom kognitivnom funkcijom i povećanim rizikom od dugotrajnih zdravstvenih problema. Ovo naglašava potrebu za ravnotežom između online aktivnosti i potrebe za kvalitetnim snom.[18]

### **8.4 Nemoralan sadržaj**

Internet, kao ogroman prostor, često je dom nemoralnog i štetnog sadržaja koji može duboko utjecati na pojedince i društvo. Ovaj sadržaj obuhvaća različite stvari, uključujući nasilje, govor mržnje, eksplicitni materijal i čak probleme poput ovisnosti o pornografiji, što sve zajedno pridonosi normalizaciji neprihvatljivog ponašanja i smanjenju osjetljivosti pojedinaca na to. Na internetu se također mogu naći ekstremističke ideologije i dezinformacije koje potiču podjele i polarizaciju. Posebno su ranjiva djeca i adolescenti jer su izloženi eksplicitnom ili nasilnom sadržaju te imaju povećani rizik od razvoja ovisnosti o pornografiji, što negativno utječe na njihovo mentalno zdravlje i oblikuje nezdrave stavove. Nadalje, anonimnost na internetu potiče internetsko uznemiravanje i zlostavljanje, što može uzrokovati emocionalnu i psihičku štetu. (Slika 8.4.1) [17]



Slika 8.4. 1 Nemoralan sadržaj

## 8.5 Smanjena samosvijest

Smanjena svijest o sebi na internetu je rasprostranjena pojava koja proizlazi iz anonimnosti i fizičke distance koja su uobičajene u online interakcijama. Ovaj fenomen potiču čimbenici kao što su korištenje pseudonima, avatara i odsutnost fizičkog prisustva, što može dovesti do osjećaja manje odgovornosti za vlastite postupke i riječi. Rezultat takvog ponašanja često je nedostatak empatije i svijesti o tome kako njihove online aktivnosti mogu utjecati na druge. U okruženjima poput internetskih "echo chambers" gdje istomišljenici potvrđuju međusobna uvjerenja, smanjena svijest o sebi može se dodatno produbiti. Kao posljedica toga, ljudi se mogu upuštati u internetsko

zlostavljanje, *trollanje* i rizična ponašanja na internetu, često nesvjesni štete koju pritom nanose.[17]

## **8.6 Opsesivno-kompulzivno ponašanje**

Internet ima potencijal potaknuti opsesivno-kompulzivna ponašanja na različite načine. Osobe često izvode kompulzivne radnje poput ponovnog provjeravanja e-pošte, profila na društvenim medijima i najnovijih vijesti, motivirane strahom da će propustiti nešto važno. Traženje potvrde putem lajkova i komentara na društvenim mrežama može rezultirati kompulzivnim objavljivanjem i neprestanim praćenjem tuđe online prisutnosti. [17]

## **8.7 Internet ovisnost**

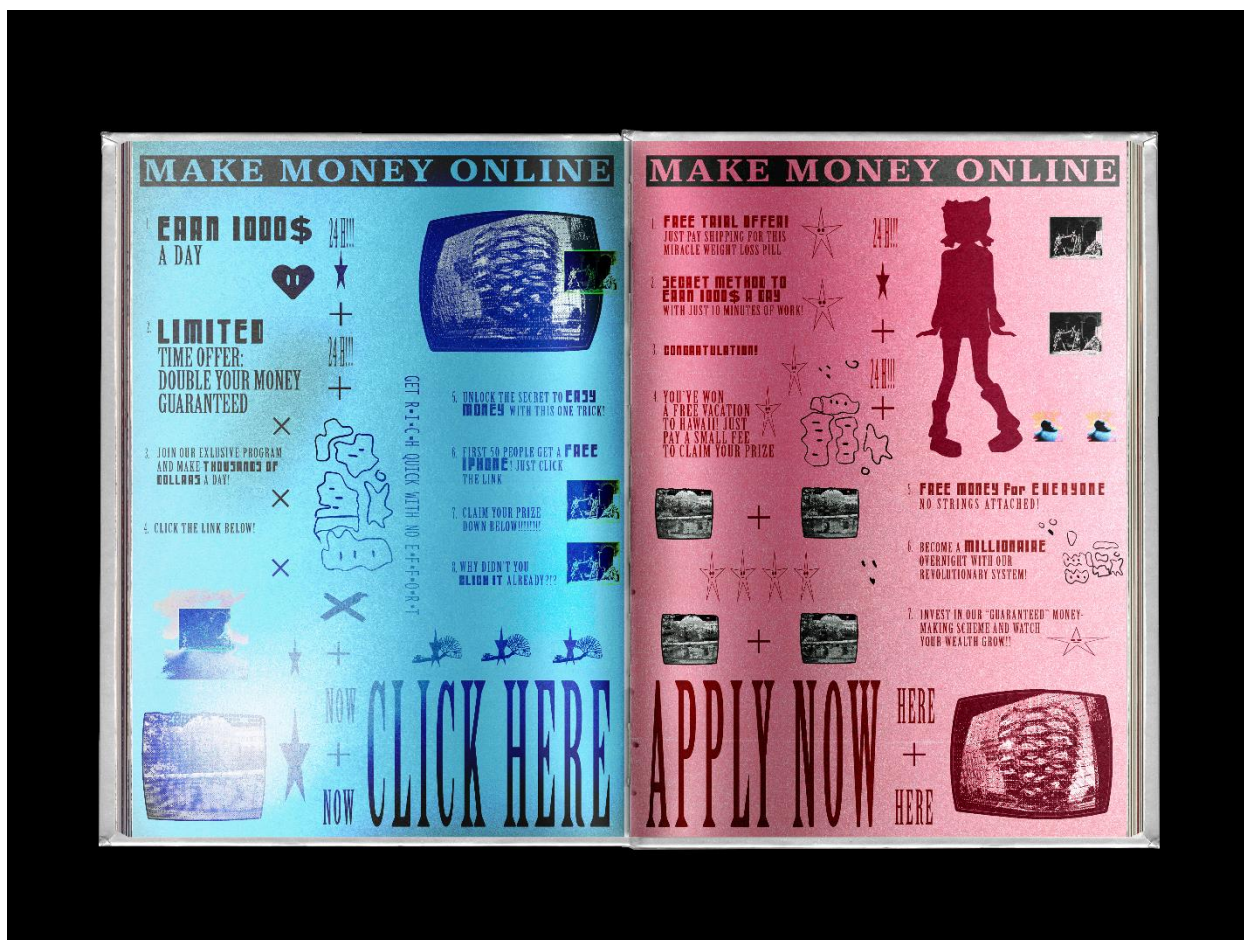
Problematična upotreba interneta, često poznata i kao poremećaj ovisnosti o internetu ili ovisnost o internetu, predstavlja oblik ovisnosti o ponašanju koji se odlikuje prekomjernom i kompulzivnom upotrebom interneta, što ima negativan utjecaj na svakodnevni život i dobrobit osobe. Ovaj oblik ovisnosti može uključivati različite kompulzivne obrasce ponašanja na internetu, kao što su ovisnost o društvenim mrežama, ovisnost o online igricama i prekomjerno surfanje webom, među ostalim. Osobe koje pate od ovisnosti o internetu često pokazuju karakteristične znakove, uključujući preokupaciju internetom, gubitak kontrole nad vlastitim korištenjem, zapostavljanje obaveza, simptome odvikavanja i negativne posljedice na međuljudske odnose i zdravlje. (Slika 8.7.1) [19]



Slika 8.7. 1 Internet ovisnost

## 8.8 Online prijevare

Internet prijevare su obmanjujući planovi koji se izvode putem interneta s ciljem da se osobe prevare, ukradu im osobni podaci ili ih prisile da daju novac. Ove prijevare mogu se pojaviti u različitim oblicima, kao što su *phishing* e-poruke, lažne web stranice, romantične prevare i prevarantske tehničke podrške. Često koriste socijalni inženjering kako bi zavarali žrtve, iskorištavajući povjerenje, strah ili stvarajući lažnu hitnost. Primjeri uključuju *phishing*, gdje prevaranti šalju lažne e-poruke kako bi došli do informacija, i izradu lažnih web stranica koje izgledaju kao legitimne. Romantične prevare uključuju stvaranje lažnih online veza, dok prevaranti u investicijskim prijevarama obećavaju velike povrate. Prevarantska tehnička podrška obuhvaća lažno predstavljanje tehničara kako bi dobili pristup računalima ili tražili novac. (Slika 8.8.1)



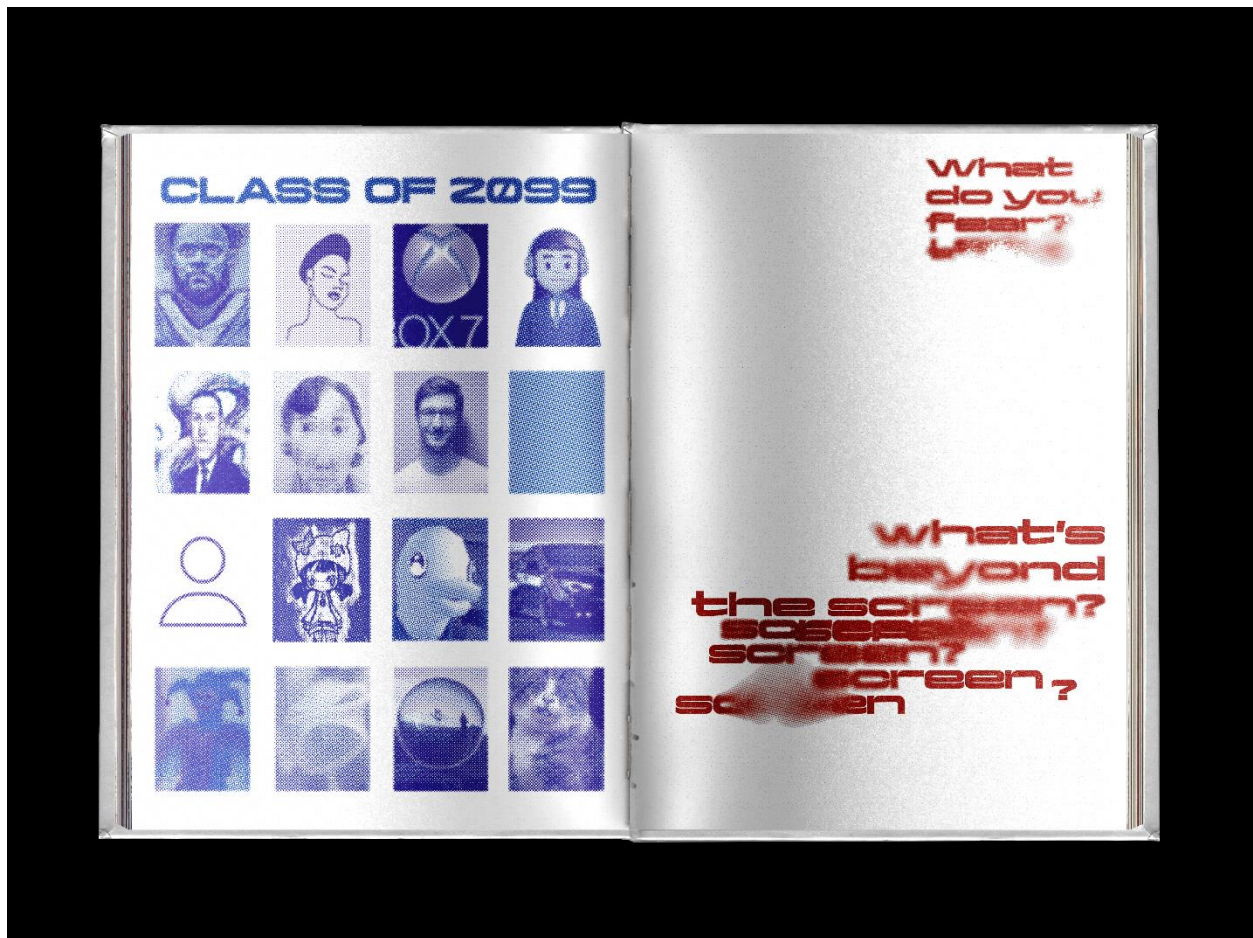
Slika 8.8. 1 Online prijave

## 8.9 Oštećenje društvenih odnosa

Internet je izmijenio način na koji komuniciramo, proširujući naše veze širom svijeta, ali istovremeno utječe na kvalitetu naših socijalnih odnosa. Interakcija licem u lice postaje rjeđa jer sve više komuniciramo putem ekrana. Iako društveni mediji služe kao alat za povezivanje, često stvaraju nerealna očekivanja i potiču socijalno uspoređivanje, što može oštetiti naše samopouzdanje. Anonimnost na internetu katkad potiče štetno ponašanje, poput internetskog zlostavljanja i sukoba koji narušavaju povjerenje.[20]

## 8.10 Online učenje i obrazovanje

Online obrazovanje, iako ima svoje prednosti, nosi nekoliko nedostataka. Nedostaje mu međuljudski kontakt i stvarno-vremenske rasprave koje se nalaze u klasičnim učionicama, što može dovesti do osjećaja izolacije i usporiti društveni razvoj učenika. Oni koji se obrazuju online često se suočavaju s distrakcijama kod kuće, što može utjecati na njihovu koncentraciju i sposobnost zadržavanja informacija. Samostalna organizacija i disciplina postaju ključne, jer učenici moraju sami upravljati svojim vremenom, što ponekad dovodi do odugovlačenja. Također, predmeti koji zahtijevaju praktičnu primjenu, kao što su znanost ili umjetnost, nailaze na ograničenja u online formatu. Dodatno, postoji i zabrinutost u vezi s priznavanjem online diploma među određenim poslodavcima. (Slika 8.10.1)



Slika 8.10.1 Online učenje i obrazovanje

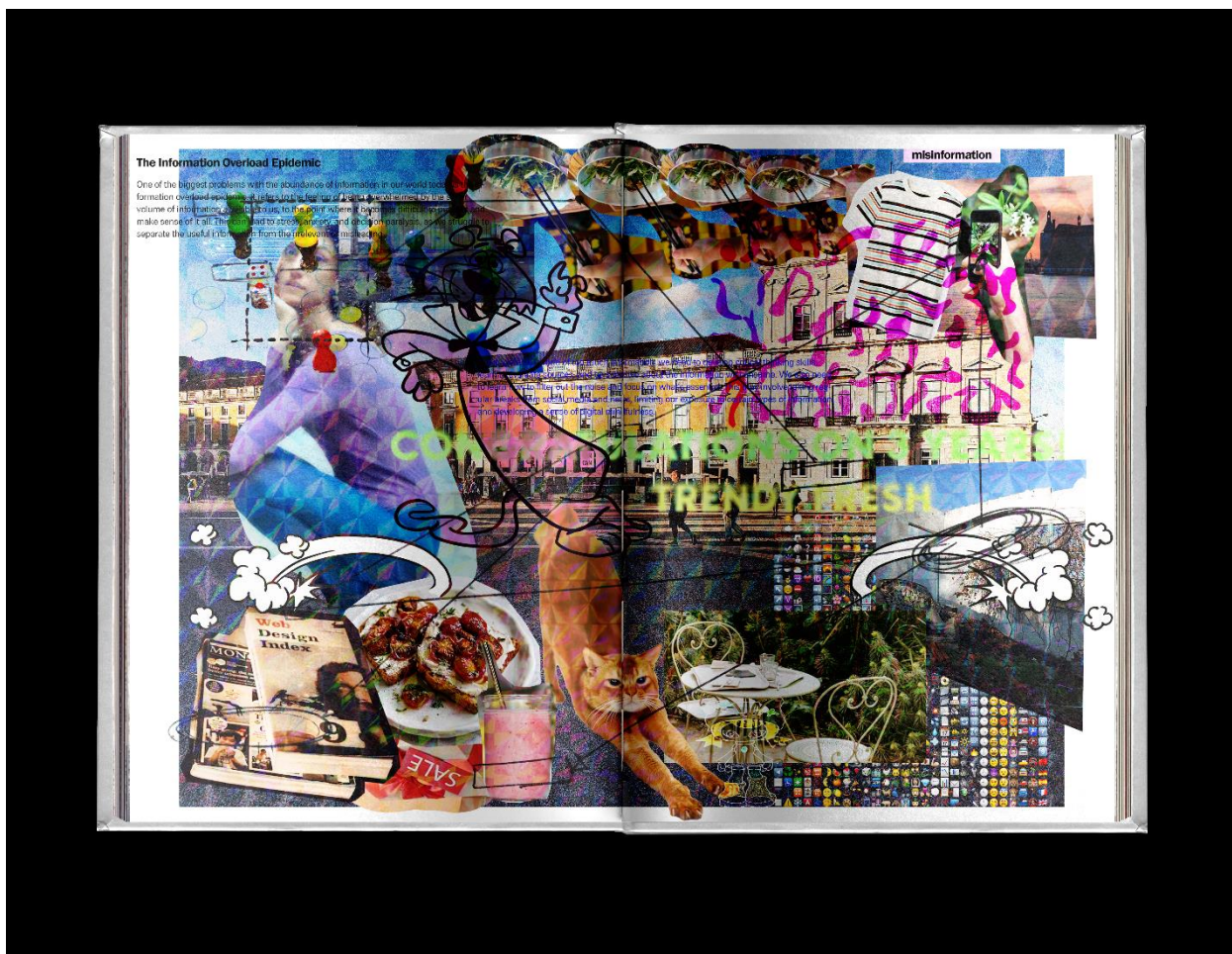
### **8.11 Okruženje usmjereno na oglašivače**

Internet se pomaknuo iz svojih ranih dana dijeljenja informacija u prostor kojim snažno dominira oglašavanje. Čimbenici kao što su globalni doseg interneta, uspon društvenih medija i tražilica, ekonomski modeli koji se oslanjaju na oglase i algoritamska optimizacija sadržaja pridonijeli su ovoj transformaciji. Danas se korisnici susreću s oglasima u različitim oblicima na internetu, što izaziva zabrinutost oko privatnosti i korisničkog iskustva.

### **8.12 Informacijska preopterećenost**

Pretrpanost informacijama na internetu je česta poteškoća zbog ogromnog obilja dostupnih podataka i sadržaja. To je posljedica velike količine informacija, brzog tempa kreiranja sadržaja i utjecaja društvenih medija. Ovo preopterećenje može rezultirati umorom pri donošenju odluka, mentalnim naprezanjem i poteškoćama u prepoznavanju pouzdanih izvora od dezinformacija. Postavljanje ograničenja, korištenje alata za organizaciju i razvoj digitalne svjesnosti su neke od strategija za suočavanje s ovom pretrpanošću informacijama. (Slika 8.12.1)





*Slika 8.12.. 1 Informacijska preopterećenost*

### **8.13 Zabrinutost za online i svoju vlastitu sigurnost**

Zabrinutost za internetsku sigurnost vrti se oko zaštite osobnih podataka, zaštite od kibernetičkih prijetnji i osiguravanja odgovornog digitalnog ponašanja. Uključuje zaštitu privatnosti, prepoznavanje internetskog zlostavljanja i prakticiranje digitalne pismenosti.

### **8.14 Smanjeni osjećaj svrhe**

Utjecaj interneta na osjećaj svrhe pojedinca je dvojan. Dok internet može pružiti prilike za osobni rast i povezivanje, prekomjerno provođenje vremena online, usporedbe s drugima i distrakcije mogu narušiti osjećaj dublje svrhe.

### **8.15 Igre samoubojstva**

Igre samoubojstava na internetu, kao što su poznate igre poput Blue Whale Challenge i Momo Challenge, izazvale su znatnu globalnu zabrinutost. Ovi uznemirujući online fenomeni ciljaju na ranjive pojedince, posebno adolescente, potičući ih na izvršavanje opasnih zadataka koji mogu dovesti do samoozljeđivanja ili čak samoubojstva. Iako rasprave o prevalenciji ovih igara variraju, njihova potencijalna šteta neosporno ostaje ozbiljna i zabrinjavajuća.[21]

### **8.16 Cyberstalkers**

Cyberstalkeri, pojedinci koji su uključeni u uporno i neželjeno internetsko uznemiravanje ili uhođenje, predstavljaju značajnu prijetnju u digitalnom dobu. Koriste se raznim online platformama i alatima za praćenje, zastrašivanje ili narušavanje privatnosti svojih žrtava, često uzrokujući ozbiljne emocionalne boli i strah.[21]

### **8.17 Žudnja za prihvaćanjem**

Želja za prihvaćanjem na internetu sve više postaje dominantan problem u današnjem digitalnom dobu. Mnogi ljudi tragaju za validacijom, odobrenjem i osjećajem pripadnosti putem svojih online interakcija. Ova čežnja često proizlazi iz duboke ljudske potrebe za društvenom povezanošću i afirmacijom. Digitalni krajolik, sa svojim društvenim medijskim platformama i online zajednicama, pruža lako dostupnu pozornicu za ljude da izlože svoje živote i ostvare priznanje. Lajkovi, komentari i dijeljenja služe kao virtualna valuta za procjenu nečije vrijednosti na internetu. No, ovaj neprekidan napor za online potvrdom može imati negativne posljedice po mentalno zdravlje. Može rezultirati osjećajem nedostatnosti, anksioznošću i čak depresijom kad se očekivanja u vezi s lajkovima i pozitivnim povratnim informacijama ne ispune. U ekstremnim situacijama, ljudi se mogu upuštati u rizična ponašanja ili ugrožavati svoju privatnost kako bi privukli veću pažnju na internetu.[22]

### **8.18 Poremećeno kognitivno funkcioniranje**

Pretjerano korištenje interneta može dovesti do poremećaja kognitivnog funkcioniranja. *Multitasking*, stalna distrakcija i preopterećenost informacijama mogu ometati koncentraciju i pamćenje, čineći izazovom fokusiranje i zadržavanje informacija.

### **8.19 Deindividuacija**

Deindividuacija na internetu odnosi se na pojavu u kojoj pojedinci mogu osjećati manje odgovornima za svoje postupke i ponašanje na internetu zbog percepcije anonimnosti. U online okruženjima, ljudi ponekad iskazuju ponašanje koje se razlikuje od onog koje bi pokazali u stvarnom životu, često neprimjereno ili agresivno. Ovaj fenomen može rezultirati internetskim uznemiravanjem, zlostavljanjem i nedostatkom empatije prema drugima.[17]

### **8.20 Echo chambers**

Echo chambers na internetu predstavljaju digitalne prostore gdje pojedinci dolaze u kontakt s informacijama i mišljenjima koja se podudaraju s njihovim postojećim uvjerenjima i perspektivama, čime se jačaju njihove prethodno oblikovane predodžbe. Unutar tih komora, ljudi često komuniciraju s pojedincima koji dijele slična stajališta, što može dovesti do pristranosti prema potvrđivanju vlastitih uvjerenja i ograničenog razumijevanja različitih perspektiva. Ovo može ometati konstruktivan dijalog i pridonositi polarizaciji društvenih rasprava. [17]

### **8.21 Online grupe mržnje**

Online grupe mržnje internetske su zajednice ili organizacije koje promiču i šire mržnju, diskriminaciju i neprijateljstvo prema određenim pojedincima ili grupama na temelju čimbenika kao što su rasa, vjera, etnička pripadnost, spol ili druge karakteristike. Te grupe često koriste platforme društvenih medija, web stranice i forume za dijeljenje ekstremističkih stavova, širenje propagande i organiziranje štetnih aktivnosti.

### **8.22 Zajednice za online igranje**

Zajednice za online igranje mogu imati nedostatke, uključujući toksično ponašanje, ovisnost, izolaciju, negativan utjecaj na mentalno zdravlje, financijske troškove, brigu o privatnosti te širenje dezinformacija i prijevara.

### **8.23 Samopoštovanje**

Problemi s samopouzdanjem na internetu postaju sve veća briga u digitalnom dobu. Često smo izloženi pažljivo biranim online životima koji potiču nepoželjne usporedbe s vlastitim životima i izazivaju osjećaje nesigurnosti. Posebno među mladima, zabrinutost za izgled tijela je rasprostranjena. Izloženost nerealnim standardima ljepote u digitalnim medijima može dovesti do nezadovoljstva vlastitim izgledom. Manipulacija fotografijama i korištenje filtera često

izobličavaju percepciju stvarne ljepote, što rezultira negativnim osjećajima prema vlastitom tijelu. Online interakcije, koje često nedostaju dubini komunikacije licem u lice, olakšavaju uvredljive komentare koji mogu narušiti samopouzdanje jer nedostaju neverbalni znakovi.[22]

### **8.24 Nedostatak autentičnosti**

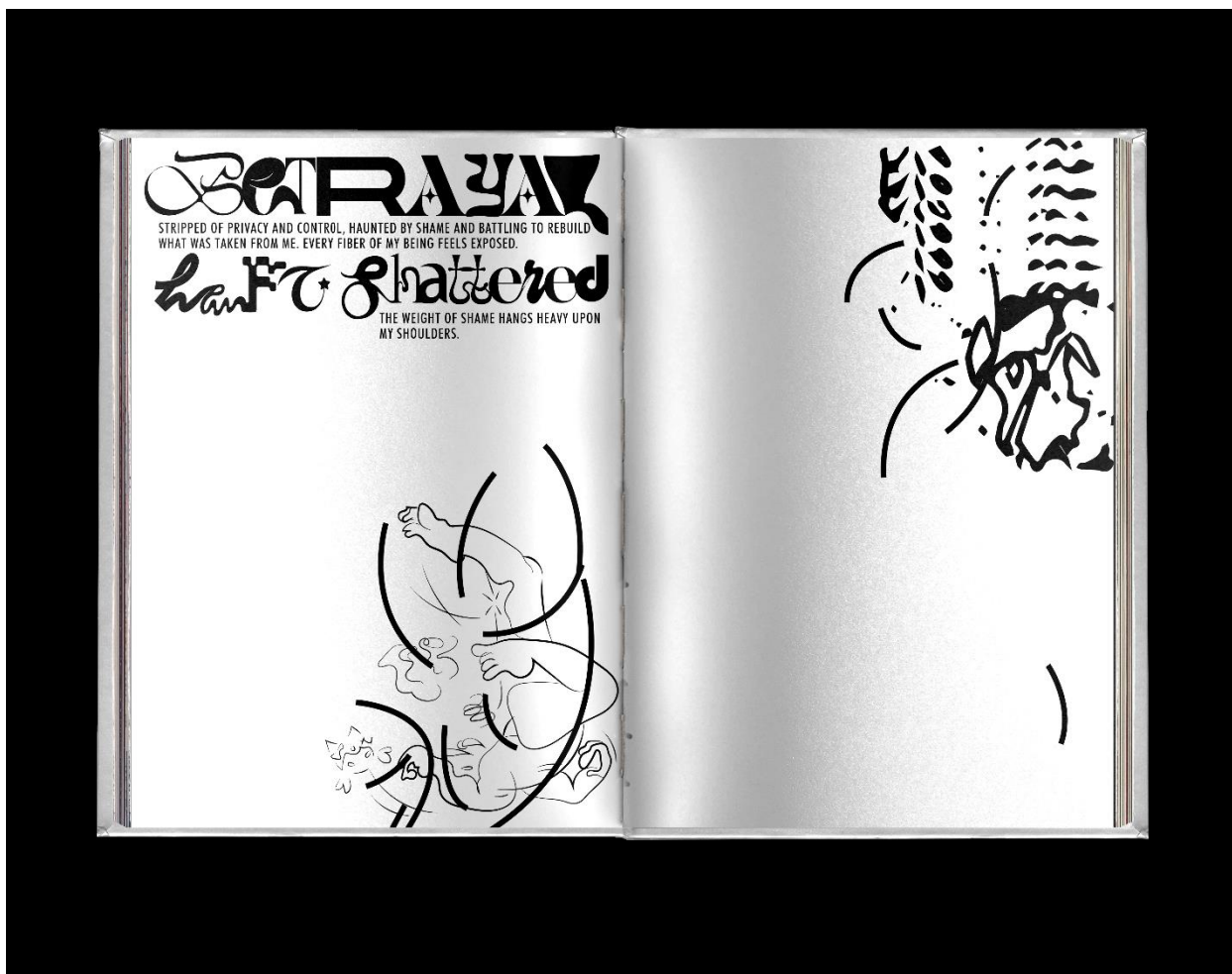
Na internetu često primjećujemo nedostatak autentičnosti, budući da mnogi ljudi preferiraju prikazivanje idealiziranih verzija sebe. To može rezultirati površnim vezama i manjkom dubokih interakcija koje su istinske i značajne. [20]

### **8.25 Platforme za e-trgovinu**

Internet se pretežito pretvorio u uspješnu platformu za e-trgovinu, gdje su digitalna tržišta i online prodavači postali temelj komercijalnih aktivnosti. S praktičnošću online kupovine i bogatom ponudom proizvoda i usluga dostupnih na dlanu, potrošači sve više okreću internetu kako bi zadovoljili svoje potrebe za kupnjom.

### **8.26 Osvetnička pornografija**

Pornografija iz osвете je uznemirujuća i štetna pojava na internetu, koja obuhvaća dijeljenje eksplicitnih ili intimnih slika ili videozapisa pojedinaca bez njihova pristanka, često od strane osoba koje ih preziru, često bivših partnera. Ovaj zlonamjerni čin ozbiljno narušava privatnost žrtava i uzrokuje im ozbiljne emocionalne i psihičke traume. Žrtve pornografije iz osвете često se suočavaju s ponižavanjem, uznemiravanjem i ozbiljnim štetama u njihovom osobnom i profesionalnom životu. U različitim dijelovima svijeta doneseni su zakoni i pokrenute inicijative kako bi se suprotstavili ovoj praksi i osigurala zaštita žrtava, što ukazuje na hitnu potrebu za jačim mjerama sigurnosti na internetu i pravnim sankcijama protiv počinitelja.



*Slika 8.25. 1 Osvetinička pornografija*

## **8.27 Nemogućnost izbjegavanja posla**

Neprestana povezanost s internetom može zamagliti granice između posla i privatnog života, što otežava odvajanje profesionalnih obveza od osobnih aktivnosti. Ovaj fenomen može prouzročiti burnout, smanjenu produktivnost i napetost u osobnim odnosima. Jednostavan pristup e-pošti, porukama i poslovnim zadacima može stvoriti očekivanje da ćete biti dostupni u svakom trenutku, promovirajući radnu kulturu koja više cijeni neprestanu dostupnost nego ravnotežu između poslovnog i privatnog života. Pronalaženje strategija za postavljanje jasnih granica i

davanje prednosti osobnom vremenu postaje ključno za očuvanje vlastite dobrobiti u svijetu koji je uvijek povezan putem digitalnih tehnologija. (Slika 8.26.1) [23]



*Slika 8.26. 1 Nemogućnost izbjegavnja posla*

## 8.28 Online krađa identiteta

Krađa identiteta na internetu je raširen oblik kibernetičkog kriminala u kojem neovlašteni pojedinci stječu pristup osobnim podacima kao što su brojevi socijalnog osiguranja, financijski detalji ili pristupne informacije kako bi izveli prijevare ili neovlaštene aktivnosti. Počinitelji mogu zloupotrijebiti ukradene podatke u razne svrhe, uključujući financijske prijevare, otvaranje lažnih računa ili čak izdavanje sebe kao druge osobe na internetu. Posljedice krađe identiteta na mreži mogu biti ozbiljne, uključujući financijske gubitke, narušavanje kreditne sposobnosti i emocionalni stres.[24]

## 8.29 Dezinhibicija

Internetska dezinhibicija je pojava u kojoj se ljudi često ponašaju drugačije na internetu nego u osobnim interakcijama. To može rezultirati pozitivnim izražavanjem autentičnosti i empatije, ali isto tako i negativnim ponašanjem kao što su internetsko zlostavljanje i *trollanje* zbog osjećaja anonimnosti i manjka odgovornosti za svoje postupke.[17]

## 8.30 Deepfake tehnologija

*Deepfake* tehnologija predstavlja brzo napredujući fenomen u kojem umjetna inteligencija (AI) koristi se za stvaranje iznimno uvjerljivih lažnih video i audio sadržaja. Ovi manipulirani mediji mogu varati gledatelje ili slušatelje tako da se čini da osobe na snimci govore ili rade nešto što zapravo nisu. Često se *deepfakeovi* koriste s namjerom nanošenja štete ili za prijevare, a njihova prisutnost izaziva ozbiljne etičke, pravne i zabrinutosti o privatnosti. Mogu se zloupotrijebiti za širenje lažnih informacija, klevetanje i čak manipulaciju percepcijom javnosti. (Slika 8.29.1) [24]



Slika 8.29. 1 Deepfake

### **8.31 Nerealno očekivanje**

Internet ima tendenciju stvaranja nerealnih očekivanja u različitim aspektima života. Ovo se često manifestira kroz pažljivo odabrane profile na društvenim mrežama, fotošopirane slike i prikaz idealiziranog načina života, što stvara iskrivljenu sliku stvarnosti. Na primjer, u području tjelesne slike, prevladavanje uređenih i filtriranih slika na društvenim medijima može postaviti nerealne standarde ljepote, što može uzrokovati nezadovoljstvo vlastitim izgledom. U kontekstu odnosa, aplikacije za upoznavanje i online traženje partnera često potiču nerealna očekivanja u vezi pronalaženja savršenog partnera. Nadalje, konstantna izloženost pričama o uspjehu i postignućima na internetu može stvoriti pritisak za postizanje sličnih razina uspjeha, često izazivajući osjećaj nedostatnosti.[22]

### **8.32 Online grooming**

Online grooming se odnosi na manipulativne aktivnosti koje odrasla osoba poduzima s ciljem izgradnje emocionalne veze ili povjerenja s djetetom ili adolescentom putem interneta. Često je krajnji cilj ovih aktivnosti seksualno, emocionalno ili financijsko iskorištavanje mlade osobe. Frizeri obično koriste različite strategije kako bi izgradili odnos i stekli povjerenje djeteta, uključujući lažno predstavljanje, davanje darova, pružanje emocionalne podrške i upotrebu laskanja. Ova praksa predstavlja ozbiljnu prijetnju sigurnosti djece jer može rezultirati različitim oblicima zlostavljanja, uključujući seksualno iskorištavanje, internetsko zlostavljanje i dijeljenje eksplicitnog materijala. Online grooming može se događati na različitim internetskim platformama, uključujući društvene medije. [25]

### **8.33 Cyberbullying**

Cyberbullying, tamna strana digitalnog doba, označava upotrebu elektroničke komunikacije za uznemiravanje, zastrašivanje ili prijetnje pojedincima ili skupinama. Ovaj oblik agresije često se odvija na društvenim mrežama, platformama za razmjenu poruka ili putem e-pošte. Uključuje ponašanja kao što su širenje štetnih glasina, objavljivanje neprimjerenog ili lažnog sadržaja i slanje prijetećih poruka. Posljedice cyberbullyinga mogu biti ozbiljne, uzrokujući emocionalni stres, tjeskobu, depresiju i, u najgorim slučajevima, poticanje žrtava na razmišljanje o samoozljeđivanju ili samoubojstvu. Suočavanje s ovim problemom zahtijeva kombinaciju kampanja za podizanje svijesti, stroge politike protiv internetskog uznemiravanja i pružanje podrške žrtvama kako bi se osiguralo sigurnije i poštovanije online okruženje. (Slika 8.32.1) [26]





*Slika 8.32. 1 Cyberbullying*

### **8.34 Influenceri**

Stalna izloženost pažljivo odabranim i često idealiziranim verzijama tuđih života može dovesti do negativnog uspoređivanja samih sebe, poticanja osjećaja neadekvatnosti, ljubomore i niskog samopoštovanja. Pritisak za skupljanjem lajkova, komentara i sljedbenika može rezultirati stalnom potrebom za vanjskom potvrdom, što može narušiti nečiji osjećaj vlastite vrijednosti. Štoviše, pretjerana upotreba platformi društvenih medija može dovesti do ponašanja sličnih ovisnostima, gdje korisnici provode prekomjerne sate listajući, često na štetu interakcija i produktivnosti u stvarnom svijetu. Ova ovisnost može pridonijeti problemima kao što su smanjeni raspon pažnje i loše mentalno zdravlje. Osim toga, širenje dezinformacija i sadržaja koji izaziva podjele na društvenim medijima može polarizirati društva i pridonijeti efektu komore odjeka, gdje su korisnici izloženi samo informacijama koje su u skladu s njihovim postojećim uvjerenjima, ometajući otvoren i konstruktivan diskurs.[27]

### **8.35 Izdvojen iz stvarnosti**

Prožimajući korištenje interneta i društvenih medija u nekim je slučajevima dovelo do toga da su pojedinci izgubili dodir sa stvarnošću. Stalna uronjenost u digitalni svijet, koji karakteriziraju pažljivo odabrani sadržaji i idealizirani prikazi života, može stvoriti iskrivljenu percepciju stvarnosti. Ljudi mogu početi davati prioritet svojim online identitetima nad svojim pravim ja, težiti lajkovima, dijeljenjima i online validaciji na istinskih, osobnih odnosa i stvarnih iskustava. Dodatno, lakoća pristupa mnoštvu informacija i mišljenja na internetu može dovesti do formiranja komora odjeka, gdje su pojedinci izloženi samo stajalištima koja su u skladu s njihovima, što ih dodatno izolira od različitih perspektiva i složenosti stvarnog svijeta. Ovo odvajanje od stvarnosti može imati posljedice za mentalno zdravlje, potičući osjećaj usamljenosti, nepovezanosti i dojamu da žive u alternativnoj digitalnoj stvarnosti.[28]

## 9 Zaključak

Prilikom smišljanja ideje za ovaj projekt izašla je središnja tema – samopoboljšanje. Temeljna svrha iza ovog rada je staviti svijetlo na duboke i često podmukle probleme povezane s internetom koji prožimaju naše digitalne i stvarne živote, preoblikuju naše identitete i utječu na našu psihu. Cilj je skrenuti pozornost na veliki i zabrinjavajući problem koji postoji danas, koji mnogi uglavnom ne primjećuju, ali koji ima kapacitet duboko promijeniti tkivo našeg postojanja - internet.

Kako naše digitalno postojanje sve više postaje povezano s našim svakodnevnim životom, transformacija naših identiteta često se događa suptilno, gotovo neprimjetno. To je složen problem koji leži ispod površine i očituje se u načinu na koji oblikujemo svoje online identitete, uspoređujemo se s drugima, a psihološki teret ovog procesa često se podcjenjuje, a postupno gubljenje našeg autentičnog "ja" često prolazi neopaženo.

Dizajn i ilustracije koje prate ovaj istraživački rad predstavljaju snažnu vizualnu priču. Glavni lik koji nas vodi kroz stranice knjige nije samo pasivni promatrač, već simbolizira nas same, putnika koji prolazi istim digitalnim pejzažem i suočava se s istim izazovima interneta.

Na ovom putovanju o samoosvješćivanja ključno je suočiti se s činjenicom da internet ima svoje pozitivne i negativne strane. S jedne strane, pruža nam prilike za izražavanje i obrazovanje, dok s druge strane nosi rizike za naše mentalno zdravlje i percepciju samih sebe. Rad naglašava potrebu za svjesnim pristupom digitalnom svijetu. Na ovim stranicama čitatelji će pronaći ogledalo vlastitih iskustava, izvor suosjećanja prema osobama koje su se suočile s problemima povezanim s internetom, i poticaj za dublje razmišljanje. Istražujući priče i vizualne prikaze na dubok način, čitatelji će razviti osjećaj empatije prema onima koji su suočili s često skrivenim posljedicama izazova digitalnog svijeta. Ovo djelo nas podsjeća da svaki digitalni profil predstavlja stvarnu osobu koja se nosi s kompleksnostima online okoline. Kroz empatiju, možemo početi razumjeti zajedničke borbe i izazove koji oblikuju naše digitalno doba.

U isto vrijeme, ova knjiga potiče čitatelje da obrate pažnju na sebe, da se prepoznaju u putovanju glavnog lika i istraženim internetskim problemima. Poziva na introspekciju i potiče pojedince da razmisle o svojim interakcijama s internetom, izborima koje čine i kako njihove digitalne aktivnosti utječu na njihovu percepciju samih sebe.

Ovaj rad bih htjela da služi kao poticaj na djelovanje - podsjetnik da je internet, s svim svojim čarima i izazovima, teren koji moramo pažljivo istraživati. Naglašavajući izazove i njihov utjecaj na psihu, nadam se da će ovaj rad inspirirati ljude da sačuvaju svoj identitet u digitalnom dobu i da zajednički radimo na stvaranju zdravijeg i autentičnijeg online okruženja.

—  
MORALNOM  
ODGOVORNOM

Sveučilište  
Sjever



SVEUČILIŠTE  
SJEVER  
—

**IZJAVA O AUTORSTVU  
I  
SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU**

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, Klara Heberling (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Fractured realities: The Fragment of Self in Digital Landscape (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:

(upisati ime i prezime)

Klara Heberling

(vlastoručni potpis)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Ja, Klara Heberling (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Fractured realities: The Fragment of Self in Digital Landscape (upisati naslov) čiji sam autor/ica.

Student/ica:

(upisati ime i prezime)

Klara Heberling

(vlastoručni potpis)

## 10 Popis literature

[1] Hrvatska enciklopedija. *Internet*. Dostupno na:

<https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=27653> [25.08.2023.]

[2] Oblak Znanja. *Što je Internet?*. Dostupno na:

<https://www.oblakznanja.com/2011/07/sto-je-internet/> [25.08.2023.]

[3] Nikola Tesla Nacionalni portal za učenje. *Uvod u Internet* Dostupno na:

<https://tesla.carnet.hr/mod/book/view.php?id=5428&chapterid=883> [25.08.2023.]

[4] Djeca Medija. *Povijest i razvoj interneta*. Dostupno na:

<https://djecamedija.org/povijest-i-razvoj-interneta/> [25.08.2023.]

[5] Nicholas C., *THE SHALLOWS What the Internet Is Doing to Our Brains*. London: W.W. Norton & Company; 2010 Dostupno na: <https://eddirockerz.files.wordpress.com/2020/11/the-shallows-what-the-internet-is-doing-to-our-brains-pdfdrive-.pdf> [25.08.2023.]

[6] *Internet of Things: A Review of Surveys Based on Context Aware Intelligent Services*, 2016. Dostupno na: <https://www.mdpi.com/1424-8220/16/7/1069> [25.08.2023.]

[7] Shancang L, Li D. X., Shanshan Z., *5G Internet of Things: A Survey*. Engleska: University of the West of England. Dostupno na: <https://core.ac.uk/download/pdf/323892905.pdf> [25.08.2023.]

[8] Sherry T., *Recaliming Conversation: The Power of Talk in Digital Age*. Penguin Press; 2015. Dostupno na:

<https://heinonline.org/HOL/LandingPage?handle=hein.journals/disput22&div=49&id=&page> [25.08.2023.]

[9] Anjali G., *E-commerce : Role of E-commerce in Today's Business*. India: CCAS Jains Girls College, 2014. Dostupno na: <http://www.ijccr.com/January2014/10.pdf> [26.08.2023.]

[10] Janke M, Micheal K, Sonke A, Michel C., *Consequences of platforms' remuneration models for digital content: initial evidence and a research agenda for streaming services*, 2022. Dostupno na: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11747-022-00875-6> [26.08.2023.]

[11] Akram W, Kumar R., *A Study on Positive and Negative Effects of Social Media on Society*, India: Department of Computer Applications, 2017. Dostupno na: [https://www.researchgate.net/profile/Waseem-Akram-19/publication/323903323\\_A\\_Study\\_on\\_Positive\\_and\\_Negative\\_Effects\\_of\\_Social\\_Media\\_on\\_Society/links/5ab1c064a6fdcc1bc0bfefef/A-Study-on-Positive-and-Negative-Effects-of-Social-Media-on-Society.pdf?forcedef](https://www.researchgate.net/profile/Waseem-Akram-19/publication/323903323_A_Study_on_Positive_and_Negative_Effects_of_Social_Media_on_Society/links/5ab1c064a6fdcc1bc0bfefef/A-Study-on-Positive-and-Negative-Effects-of-Social-Media-on-Society.pdf?forcedef) [26.08.2023.]

[12] Dizajn.hr. *Dizajn*. Dostupno na: <https://dizajn.hr/blog/dizajn/> [30.08.2023.]

[13] Ellen L, Jennifer C. P., *Graphic Design The New Basics* New York: Princeton Architectural Press; 2008. Dostupno na: [http://www.people.ku.edu/~jeshellh/gd\\_new\\_basics.pdf](http://www.people.ku.edu/~jeshellh/gd_new_basics.pdf) [30.08.2023.]

[14] Lawrence Z., *What is Illustration?*, Switzerland: RotoVision; 2009. Dostupno na: [https://books.google.hr/books?hl=hr&lr=&id=JfcYzi5M1rUC&oi=fnd&pg=PA6&dq=+principles+of+illustration&ots=V-hZg3fKIj&sig=LOB0gglt983bkvYt4s\\_vHW6f\\_Vk&redir\\_esc=y#v=onepage&q=principles%20of%20illustration&f=false](https://books.google.hr/books?hl=hr&lr=&id=JfcYzi5M1rUC&oi=fnd&pg=PA6&dq=+principles+of+illustration&ots=V-hZg3fKIj&sig=LOB0gglt983bkvYt4s_vHW6f_Vk&redir_esc=y#v=onepage&q=principles%20of%20illustration&f=false) [30.08.2023.]

[15] Arts on the Brain. *How does art affect us?*. Dostupno na:

<https://scholarblogs.emory.edu/artsbrain/2020/05/07/how-does-art-affect-us/> / [30.08.2023.]

[16] Courtney L. M, Calli T, Maria I, David L, John S, Thomas J. V. W. *Cybersuicide: Online-Assisted Suicide*. 2023. Dostupno na:

<https://link.springer.com/article/10.1007/s11896-023-09602-5> [04.09.2023.]

[17] Adam N. J., *Disinhibition and the Internet*. Ujedinjeno Kraljevstvo: The Open University; 2007. Dostupno na: <http://www.joinson.com/home/pubs/Gackenbach%20Ch04.pdf> [04.09.2023.]

[18] Ozalp E, Tanju C, Nazan S, Fevziye T., *Association Between Internet Use and Sleep Problems in Adolescents*; 2014. Dostupno na:

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5353086/> [04.09.2023.]

[19] BetterHealth, *Internet Addiction*. Dostupno na:

<https://www.betterhealth.vic.gov.au/health/healthyliving/internet-addiction> [04.09.2023.]

[20] Irina S, Sara K, Robert K., *The Internet and Social Interaction*. New York: Oxford University Press; 2006. Dostupno na:

[https://books.google.hr/books?hl=hr&lr=&id=mjhdDgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA251&dq=%22internet+and+social+relationships.&ots=fNzubBd91h&sig=3FEhFGO\\_xTYHCm18dKU29q5QfX0&redir\\_esc=y#v=onepage&q=%22internet%20and%20social%20relationships%2C&f=false](https://books.google.hr/books?hl=hr&lr=&id=mjhdDgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA251&dq=%22internet+and+social+relationships.&ots=fNzubBd91h&sig=3FEhFGO_xTYHCm18dKU29q5QfX0&redir_esc=y#v=onepage&q=%22internet%20and%20social%20relationships%2C&f=false)  
[05.09.2023.]

[21] Tom Z., *A Sinister Web Entraps Victims of Cyberstalkers*. 2006. Dostupno na:

<http://www0.cs.ucl.ac.uk/staff/ucacdxq/others/cyberstalking.pdf> [05.09.2023.]

[22] Samita S, Anuradha R, Adarsh K., *Relationship of Internet Addiction, Selfie Behaviour, Facebook Addiciton with Psychological Well Being and Social Desirability*. 2021. Dostupno na:

[https://www.researchgate.net/profile/Anuradha\\_Ranjan/publication/356185734\\_80\\_Samita\\_Sharma/links/618f3f4f61f09877208d842c/80-Samita-Sharma.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Anuradha_Ranjan/publication/356185734_80_Samita_Sharma/links/618f3f4f61f09877208d842c/80-Samita-Sharma.pdf) [05.09.2023.]

[23] Mariana T. B, Leyland P., *Mindfulness and the challenges of working from home in times of crisis*. 2020. Dostupno na: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7535863/>  
[06.09.2023.]

[24] Mika W., *The Emergence of Deepfake Technology:A Review*. 2019. Dostupno na: [https://timreview.ca/sites/default/files/article\\_PDF/TIMReview\\_November2019%20-%20D%20-%20Final.pdf](https://timreview.ca/sites/default/files/article_PDF/TIMReview_November2019%20-%20D%20-%20Final.pdf) [06.09.2023.]

[25] Helen W, Catherine H. G, Anthony B, Guy C., *A review of young people's vulnerabilities to online grooming*. 2012. Dostupno na:



<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S135917891200122X?via%3Dihubf>  
[06.09.2023.]

[26] Russel A. S, Justin W. P, Sameer H., *Cyberbullying myths and realities*. 2013. Dostupno na: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S074756321300232X> [06.09.2023.]

[27] Maria E, Andrew T. K, Eva M. S., *Blurring the Lines Market-Driven and Democracy-Driven Freedom of Expression* Švedska: Nordicom; 2016. Dostupno na: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1051578/FULLTEXT01.pdf#page=155> [06.09.2023.]

[28] Sjoerd J. H. E, Anatolia S, Francesca F, Domenico D. B, Gian L. R, Filippo M. F, Vittorio G. *Out of touch with reality? Social perception in first-episode schizophrenia* . 2012. Dostupno na: <https://academic.oup.com/scan/article/8/4/394/1624798?login=false> [06.09.2023.]

## 11 Popis slika

<b>Slika 2.1.1 Mosaic web preglednik .....</b>	<b>3</b>
Izvor: <a href="https://www.ncsa.illinois.edu/research/project-highlights/ncsa-mosaic/">https://www.ncsa.illinois.edu/research/project-highlights/ncsa-mosaic/</a>	
<b>Slika 2.1.2 Netscape.....</b>	<b>4</b>
Izvor: <a href="https://www.poynter.org/reporting-editing/2015/the-netscape-moment-20-years-on/">https://www.poynter.org/reporting-editing/2015/the-netscape-moment-20-years-on/</a>	
<b>Slika 2.1.3 WWW pretraživač danas .....</b>	<b>5</b>
Izvor: Vlastita arhiva	
<b>Slika 2.2.1 Značajke interneta .....</b>	<b>6</b>
Izvor: <a href="https://www.javatpoint.com/uses-of-internet">https://www.javatpoint.com/uses-of-internet</a>	
<b>Slika 2.4.1 Primjer UI/UX dizajna .....</b>	<b>8</b>
Izvor: <a href="https://www.semrush.com/blog/10-ux-design-examples-to-get-inspired/">https://www.semrush.com/blog/10-ux-design-examples-to-get-inspired/</a>	
<b>Slika 3.1 Primjer aplikacije (iMessage) za komunikaciju .....</b>	<b>10</b>
Izvor: <a href="https://cellularnews.com/mobile-phone/what-is-imessage-on-iphone/">https://cellularnews.com/mobile-phone/what-is-imessage-on-iphone/</a>	
<b>Slika 3.2 TikTok .....</b>	<b>11</b>
Izvor: <a href="https://www.lifewire.com/watch-tiktok-without-app-5272077">https://www.lifewire.com/watch-tiktok-without-app-5272077</a>	
<b>Slika 3.3 Primjer online edukacije .....</b>	<b>12</b>
Izvor: <a href="https://blog.zoom.us/zoom-apps-education/">https://blog.zoom.us/zoom-apps-education/</a>	
<b>Slika 5.1. 1 Stilovi grafičkog dizajna .....</b>	<b>17</b>
Izvor: <a href="https://www.linkedin.com/pulse/great-influence-swiss-design-leonardo-moreno/">https://www.linkedin.com/pulse/great-influence-swiss-design-leonardo-moreno/</a>	
<b>Slika 5.2. 1 Stilovi ilustracija.....</b>	<b>19</b>
Izvor: <a href="https://yesimadesigner.com/overview-of-illustration-styles/">https://yesimadesigner.com/overview-of-illustration-styles/</a>	
<b>Slika 6.1.1 Primjer dizajna web stranice .....</b>	<b>21</b>
Izvor: <a href="https://blog.hubspot.com/marketing/web-design-trends-2017">https://blog.hubspot.com/marketing/web-design-trends-2017</a>	
<b>Slika 6.2.1 Komuniciranje emojiima.....</b>	<b>22</b>
Izvor: <a href="https://vulcanpost.com/832551/meta-launches-threads-to-rival-twitter-singapore/">https://vulcanpost.com/832551/meta-launches-threads-to-rival-twitter-singapore/</a>	

<b>Slika 6.3.1 Primjer dizajna društvene mreže .....</b>	<b>23</b>
Izvor: <a href="https://slate.com/business/2014/09/my-experiment-texting-using-just-emojis-no-words.html">https://slate.com/business/2014/09/my-experiment-texting-using-just-emojis-no-words.html</a>	
<b>Slika 7.1.1 Mapa razmišljanja i istraživanja tema.....</b>	<b>24</b>
Izvor: Vlastita arhiva	
<b>Slika 7.2.1 Mapa razmišljanja i istraživanja tema.....</b>	<b>24</b>
Izvor: Vlastita arhiva	
<b>Slika 7.2.2 Skica ideje .....</b>	<b>27</b>
Izvor: Vlastita arhiva	
<b>Slika 7.2.3. Glavni lik.....</b>	<b>29</b>
Izvor: Vlastita arhiva	
<b>Slika 7.2.4 Primjer dvolista knjige 1 .....</b>	<b>30</b>
Izvor: Vlastita arhiva	
<b>Slika 7.2.5 Primjer dvolista knjige 2 .....</b>	<b>30</b>
Izvor: Vlastita arhiva	
<b>Slika 7.2.6 Primjer dvolista knjige 3 .....</b>	<b>31</b>
Izvor: Vlastita arhiva	
<b>Slika 7.2.7 Primjer dvolista knjige 4 .....</b>	<b>31</b>
Izvor: Vlastita arhiva	
<b>Slika 8.4. 1 Nemoralan sadržaj .....</b>	<b>34</b>
Izvor: Vlastita arhiva	
<b>Slika 8.7. 1 Internet ovisnost .....</b>	<b>36</b>
Izvor: Vlastita arhiva	
<b>Slika 8.8. 1 Online prijevare.....</b>	<b>37</b>
Izvor: Vlastita arhiva	

**Slika 8.10.1 Online učenje i obrazovanje ..... 38**

Izvor: Vlastita arhiva

**Slika 8.12. 1 Informacijska preopterećenost ..... 40**

Izvor: Vlastita arhiva

**Slika 8.25. 1 Osvetnička pornografija ..... 44**

Izvor: Vlastita arhiva

**Slika 8.26. 1 Nemogućnost izbjegavanja posla ..... 45**

Izvor: Vlastita arhiva

**Slika 8.29. 1 Deepfake ..... 46**

Izvor: Vlastita arhiva

**Slika 8.32. 1 Cyberbullying ..... 48**

Izvor: Vlastita arhiva