

Bojan G. Ljujić
Univerzitet u Beogradu
Filozofski fakultet
Srbija

UDC 78:004.738.5
DOI 10.5937/ZbAkU2210237L
Pregledni rad

Biljana M. Leković
Univerzitet umetnosti u Beogradu,
Fakultet muzičke umetnosti
Srbija

Muzički sadržaji sa interneta: obrazovni aspekti u kontekstu slobodnog vremena

Apstrakt: Predmet ovog rada jeste sagledavanje upotrebe muzičkih sadržaja sa Interneta u kontekstu slobodnog vremena i njegove funkcionalizacije u smeru obrazovanja. Teorijskom problematizacijom ove teme bavićemo se iz interdisciplinarne vizure, objedinjujući andragoško-muzikološke kompetencije. U tom smislu, nastojaćemo da postojeća teorijska i empirijska istraživanja, čiji rezultati potvrđuju da se obrazovanje javlja kao činilac korišćenja slobodnog vremena, dalje razradimo i upotpunimo konkretnim primerima, tj. studijama slučaja (među kojima su konkretne medijske pojave – na primer, muzičke video ili kompjuterske igre, aplikacije, blogovi i sl.; ali i raznovrsne muzičke prakse koje se realizuju putem Interneta – kreiranje, izvođenje muzike ili volontiranje i sl.). U radu ćemo krenuti od sledećih teorijskih platformi koje će predstavljati osnovu za ispitivanje karakteristika i funkcija muzičkih sadržaja sa Interneta u kontekstu slobodnog vremena: najpre ćemo ispitati posebne karakteristike slobodnog vremena – teškoća prepoznavanja, multipli karakter, hijerarhijska organizovanost i međusobna različitost i disparatnost; potom ćemo nastojati da predočimo osnovne funkcije slobodnog vremena (odmor, zabava i razvoj ličnosti), kao i da sagledamo obrazovne intenzitete, sfere i konkretne sadržaje slobodnog vremena; na kraju, muzičke sadržaje sa Interneta postavimo u okvire teorije „ozbiljnog slobodnog vremena.“

Ključne reči: Internet, muzički sadržaji sa Interneta, slobodno vreme, obrazovanje, obrazovanje odraslih

Uvod

Budući da je blisko povezana sa različitim vrstama potreba savremenog čoveka (potrebe iz sfere individualnog ostvarenja, međuljudskih odnosa, rada, obrazovanja, slobodnog vremena itd.), upotreba Interneta se, u naučnom smislu, razmatra u funkciji različitih individualnih i društvenih delatnosti (Adomi, 2011; Anderson et al., 2002; D’Atri et al., 2011; Kranzmuller et al., 2011; Kundishora, 2006; Ljujić, 2020). Ovaj rad primarno je fokusiran na sagledavanje andragoško-muzikološkog aspekta upotrebe Interneta u slobodnom vremenu. Drugim rečima, naše osnovno interesovanje u ovom interdisciplinarnom teorijskom radu usmereno je na bolje razumevanje obrazovne upotrebe muzičkih sadržaja sa Interneta u slobodnom vremenu odraslog čoveka. Polazeći od specifičnosti slobodnog vremena koje su prepoznatljive u njegovim naučno-empirijski dokazanim opštim karakteristikama kao što su društvena uslovljenost, imanentnost sa ljudskog aspekta, sadržajnost (popunjenost najrazličitijim aktivnostima), vrednosna obojenost i sloboda izbora (Kačavenda-Radić, 1989), upotrebu muzičkih sadržaja sa Interneta posmatrali smo upravo kao aktivnost slobodnog vremena koja potencijalno ima obrazovni karakter. Sužavajući problem razmatranja na obrazovnu upotrebu muzičkih sadržaja sa Interneta kao aktivnosti slobodnog vremena odraslih, pokušali smo da je: (1) stavimo u kontekst posebnih karakteristika aktivnosti slobodnog vremena koje su prožete svim navedenim opštim karakteristikama slobodnog vremena (teškoće prepoznavanja, multipli karakter, hijerarhijska organizovanost i međusobna različitost i disparatnost) (Kačavenda-Radić, 1989); (2) prikažemo iz aspekta osnovnih funkcija slobodnog vremena (odmora, zabave i razvoja ličnosti) (Dumazdier, 1967; Leung et al., 2005; Lu et al., 2009); (3) sagledamo iz ugla obrazovnog intenziteta, sfere i konkretnog sadržaja slobodnog vremena (Kačavenda-Radić, 1992); i (4) postavimo u okvire teorije „ozbiljnog slobodnog vremena“ (Stebbins, 2006) kao jedne od najznačajnijih teorija koja u svojoj srži ima obrazovni aspekt korišćenja slobodnog vremena odraslih.

Oslanjajući se na ranije realizovana teorijska i empirijska istraživanja čiji rezultati potvrđuju da se obrazovanje javlja kao činilac korišćenja slobodnog vremena (Kačavenda-Radić, 1997, 1992; Kaplan, 1975; Sivan et al., 2000; Stebbins, 2006), da je upotreba Interneta, generalno, ali i kao aktivnost slobodnog vremena, kvantitativno i kvalitativno značajno determinisana i obojena obrazovnim implikacijama (Ljujić, 2017), kao i uzimajući u obzir činjenicu o nedovoljnoj interdisciplinarnoj naučno-teorijskoj i naučno-empirijskoj istraženosti sasvim konkretnog načina obrazovne upotrebe Interneta u slobodnom vremenu odraslih, smatrali smo da bi opisano interdisciplinarno teorijsko sagledavanje obrazovne upotrebe muzičkih sadržaja sa Interneta u slobodnom vremenu odraslih moglo makar donekle da rasvetli složen međuodnos između centralnih fenomena kojima se bavimo. Takođe verujemo da ovo istraživanje može da ukaže na

izvesne implikacije koje se tiču prakse (kako obrazovne, tako i opšte prakse upotrebe muzičkih sadržaja sa Interneta), kao i na pravce narednih teorijskih i empirijskih istraživanja u relevantnim, preplućim sferama naučnog interesovanja.

Muzički sadržaji sa Interneta – obrazovanje odraslih – slobodno vreme

Kako bismo afirmisali, bolje sagledali i pronikli u obrazovne potencijale upotrebe muzičkih sadržaja sa Interneta u kontekstu slobodnog vremena odraslih, pokušaćemo da ovu aktivnost sagledamo i ilustrujemo kroz načine na koje se posebne karakteristike slobodnog vremena – teškoća prepoznavanja, multipli karakter, hijerarhijska organizovanost i međusobna različitost i disparatnost (Kačavenda-Radić, 1989) – kroz nju reflektuju.

Teškoću prepoznavanja (obrazovne) upotrebe muzike sa Interneta kao aktivnosti slobodnog vremena možemo ilustrovati na primeru muzičkih video-igara koje se mogu igrati i onlajn ili o kojima saznajemo putem Interneta. Ova aktivnost može da bude potpuno slobodno izabrana, a čovek u njoj može da učestvuje u trenucima odmora, relaksacije ili obnove personalnih kapaciteta kroz zabavu i razonodu. Tačnije, u ovom kontekstu, granica između učenja i igranja postaje „propustljiva“ ili nejasna (Maravić, 2013: 68), a upravo se tu krije značajan edukativni potencijal ovog sadržaja. Recimo, pomenućemo jednu od prvih muzičkih igara (*music games*) *Parappa the Rapper* koju je kompanija *Sony Computer Entertainment* lansirala 1997. godine za PlayStation najpre na japanskom tržištu, da bi poslednje izdanje bilo predstavljeno 2017. godine (PS4, remasterovana verzija) (Smith, 2006: 196). U ovoj igri glavni lik/učesnik savladava nivoe putem repovanja, što igraču omogućava da se na zabavan i spontan način upozna sa žanrom rep muzike, nekim njenim odlikama (npr. vokalni izraz, tehnika „skrečovanja“) i vizuelnom estetikom (igrač je zapravo pas sa reperskom kapom, u širokim pantalonama prepoznatljivim za poklonike ovog muzičkog pravca) (Smith, 2006: 196). Ciljna grupa ove igre je mlađa populacija koja pri savladavanju prepreka mora da prati muziku i ritam kako bi u adekvatnom trenutku pritisnula određeni taster (igrač mora da ponovi tačno sekvencu, tj. njenu melodiju i ritam), ali i pripadnici starije generacije koji imaju naklonost ka tzv. retro igrama kojima mogu pristupiti putem Interneta. Ova igra, pored refleksa, naročito utiče na razvoj auditivnih potencijala i „izoštavanje“ sluha igrača. Uz to, u pojedinim muzičkim igrama izražena je i potreba za aktiviranjem korporalne komponente, kao što je slučaj u igri *Dance, Dance, Dance Revolution – DDR* (1998, Japan, Konami; poslednje izdanje 2020). U ovoj muzičkoj video-igri, tačnije u prvoj verziji koja se igra na automatu (*Arcade game*), akter stoji na platformi i aktivira potrebna polja sa strelicama pomoću stopala,

prateći određene muzičke numere koje sam izabere iz ponuđene plejliste i ekran konzole (Smith, 2006: 194). Dakle, na tragu karaoke igara, igrač je u interakciji sa muzikom i ispunjavajući zahteve koje muzika „diktira“ aktivira celo telo. Naročito se ističe uloga Interneta u stvaranju globalne kulture fanova ove igre, u kasnijim, kućnim verzijama (Playstation, Wii, Xbox), kada se fanovi povezuju putem mreže, komentarišu muzičke žanrove i razmenjuju pesme. Pojava kućnih verzija, uslovlila je i žanrovske promene u odabiru pesama, tj. veću fokusiranost na mejnstrim žanrove, a svaku novu verziju igre prati nova lista pesama japanskih i internacionalnih muzičara, najpre iz sfere hip-hop, tehno i dens muzike (Smith, 2006: 198). Takođe, na listama se mogu naći i „klasici“ popularne muzike (recimo, obrade popularnih disko pesama iz 1970-ih) (Smith, 2006: 199), što otvara mogućnost, naročito mlađoj populaciji, da se dodatno edukuje i proširi znanja o istoriji popularne muzike. Dakle, kompjuterske muzičke igre deluju i kao sredstva putem kojih se ostvaruju različiti obrazovni ciljevi, čak i u institucionalnim okvirima. Tako je pomenuta igra postala i segment zvaničnog nastavnog plana i programa, u pojedinim školama i na koledžima u SAD, gde se koristi u cilju fizičkog obrazovanja i vaspitanja (Smith, 2006: 201–202), postajući time i deo formalnog, a ne samo informalnog i neformalnog obrazovanja (Prodanov, 2021: 118). Ukoliko je obrazovanje koje se odvija uz primenu muzičkih kompjuterskih igara putem Interneta proisteklo iz zahteva posla ili obrazovnih institucija, što je u savremenom svetu česta pojava (Michael et al., 2006), ne može se govoriti o potpunoj slobodi prilikom odabira ove konkretne aktivnosti. Tada je očigledna izvesna nužnost participacije u njoj, koja je uslovljena diktiranim potrebama, te je teškoća prepoznavanja upotrebe muzičkih sadržaja sa Interneta u slobodnom vremenu još izraženija.

Multipli karakter aktivnosti slobodnog vremena u kontekstu (obrazovne) upotrebe muzičkih sadržaja sa Interneta odnosi se na činjenicu da se pored upotrebe Interneta možemo baviti i drugim aktivnostima slobodnog vremena. Na primer, dok slušamo muziku, možemo istovremeno da pretražujemo muzičke onlajn baze podataka upravo u vezi sa konkretnom muzikom koju slušamo, a kako bismo došli do više informacija o određenoj pesmi/kompoziciji/albumu i izvođaču/izvođačici ili grupi. Takođe, pretraživanje podrazumeva i recenzije, kritičke osvrte, komentare slušalaca i publike. Jedna od sadržajnih i preglednih stranica jeste Internet baza podataka *AllMusic* (<https://www.allmusic.com/>) koja nudi podatke o preko tri miliona kategorija, odnosno o muzici i izvođačima različitih žanrova, od umetničke do popularne muzike. Takođe, možemo govoriti i o obrnutoj situaciji – dok recimo čitamo tekst o određenoj muzici ili gledamo TV sadržaj, možemo da pronalazimo konkretne primere na YouTube platformi kako bismo ilustrovali ono što smo pročitali ili videli. Ako je reč, recimo, o sadržajima koji se odnose na srpsku umetničku muziku, informacije koje dobijamo u sferi izvan mreže, možemo da „ukrstimo“ sa materijalima sa Interneta, tj. sa YouTube

kanala *SerbianComposers* (<https://www.youtube.com/c/SerbianComposers>), kao jedine platforme na kojoj se mogu naći snimci dela najznačajnijih domaćih autora.

Hijerarhijska organizovanost aktivnosti slobodnog vremena govori o tome da u mnoštvu potencijalnih aktivnosti kojima se možemo baviti u slobodnom vremenu, (obrazovna) upotreba muzičkih sadržaja sa Interneta može imati manji ili veći prioritet. Na primer, ukoliko slušamo muziku putem nekog onlajn radija, dok u isto vreme obavljamo kućne poslove, verovatno je da ćemo, ukoliko nas neko pita šta smo radili u tim trenucima, pre reći da smo obavljali neki od kućnih poslova, nego da smo slušali muziku. Ili, ukoliko nasumično puštamo muziku preko Interneta na rođendanskoj proslavi, sasvim je izvesno da ćemo prioritet dati samom slavlju, nego konkretnoj aktivnosti putem Interneta koja je navedena.

Međusobna različitost i disparatnost aktivnosti slobodnog vremena javlja se usled činjenice da ljudi poseduju izvesne potrebe, interesovanja i vrednosti na osnovu kojih biraju aktivnosti slobodnog vremena. Od naših vrednosti najpre zavisi da li ćemo, na koji način i u koje svrhe upotrebljavati muzičke sadržaje sa Interneta u slobodnom vremenu ili ćemo primat dati nekim drugim aktivnostima. U vezi sa tim, ako više vrednujemo muzička izvođenja uživo, pre ćemo se odlučiti da svoje slobodno vreme provedemo na koncertu, u realnom okruženju i prostoru. Sa druge strane, ako su, pak, naše vrednosti usmerene na specifične oblike konzumacije muzike putem Interneta, vođene i kriterijumom ekskluziviteta – na primer, direktni prenos koncerta poznatih izvođača sa određene lokacije u nekoj drugoj zemlji za čije praćenje uživo bi nam bila potrebna značajna sredstva i „dodatno“ slobodno vreme radi putovanja – verovatno je da ćemo se pre odlučiti da muziku slušamo u virtuelnim okruženjima. Ovome bi trebalo dodati i specifične okolnosti nametnute pandemijom virusa Covid19, usled kojih je došlo i do preispitivanja vrednosih kategorija, odnosno kada je briga o zdravlju nadmašila primarne kriterijume kojima se rukovodimo prilikom odabira i načina konzumiranja muzičkih sadržaja.

Dalje ćemo pokušati da obrazovni karakter upotrebe muzičkih sadržaja sa Interneta ekspliciramo sagledavajući ovu aktivnost kroz prizmu obrazovnog *intenziteta*, specifične *sfere* obrazovanja, kao i konkretnog obrazovnog *sadržaja* u slobodnom vremenu (Kačavenda-Radić, 1989). Studiju slučaja pronalazimo u sferi traganja za tehnološkim i tehničkim znanjima i napravama putem Interneta. Na primer, osoba koja želi da istraži i savlada konkretne prakse vezane za pravljenje, editovanje i produkciju muzike/zvuka, to može to da uradi kroz različite oblike e-učenja ili onlajn obrazovanja ili kroz samoobrazovanje putem Interneta (upor. Milojković, 2021: 143–150). Očigledno je da se radi o kreativnoj, stvaralačkoj sferi ličnosti čiji je razvoj u fokusu kroz upotrebu

muzičkih sadržaja sa Interneta kao obrazovne aktivnosti slobodnog vremena. Takođe, ovde je reč i o usvajanju prvenstveno obrazovnih sadržaja kroz upotrebu Interneta. Osoba se, pri tome, može zadržati samo na upoznavanju pojedinih, jednostavnijih programa (recimo, korišćenje besplatnih programa, kao što je Audacity, putem kojih se seku i montiraju audio podaci, te dodaju posebni efekti), čime je obrazovni intenzitet obrazovanja kroz upotrebu Interneta na veoma niskom nivou. Međutim, ova aktivnost može dalje da bude „nadograđena“, u slučaju kada osoba nastoji da detaljnije, sa više interesovanja i posvećenosti pristupi svom usavršavanju, tražeći kompleksnije softvere, ali i više informacija putem elektronskih knjiga, video zapisa (*tutorials*), onlajn kurseva koji nude detaljniji pregled postupaka. Ovde bi korisnik saznao i o mogućnostima i metodologiji snimanja i obrade zvuka, o potrebnoj opremi i uređajima i njihovim karakteristikama i sl., čime se intenzitet obrazovanja u slobodnom vremenu putem Interneta povećava (Hepworth-Sawyer, Golding, 2011).

Upotrebu muzičkih sadržaja sa Interneta kao aktivnosti slobodnog vremena posmatramo i kroz prizmu funkcija slobodnog vremena. Tako, slično kao u nekim ranijim istraživanjima koja smo sprovedeli (Ljujić, 2020, 2017), a koncentrišući se na opšte funkcije slobodnog vremena (Dumazdier, 1967), kao i na eksplicitno razmatrane funkcije upotrebe Interneta u slobodnom vremenu (Leung et al., 2005; Lu et al., 2009), upotreba muzičkih sadržaja sa Interneta kao aktivnosti slobodnog vremena se može razmatrati u funkcijama:

- Odmora ili kako Lu sa saradnicima navodi (Lu et al., 2009), relaksacije i obnove; primer bi se odnosio na slušanje muzike putem onlajn platformi, striming servisa, muzičkih podkasta i sl.;
- Zabave/razonode gde se može uvrstiti igranje kompjuterskih (muzičkih) igara (Leung et al., 2005; Liang, 2011; Ruzgar, 2005), muzičkih kvizova, postavljanje sadržaja sa muzikom na društvene mreže (npr. Tiktok), kreiranje i postavljanje muzičkih mimova, surfovanje radi zabave (Leung et al., 2005), gledanje muzičkih video sadržaja putem video servisa kao što je *medici.tv* (<https://www.medici.tv/>) (koncerata, emisija, dokumentarnih filmova, striming živih izvođenja i sl.) (Kauffman, 2013) kojima se pristupa putem pretplate ili servisa koji imaju besplatne opcije kao što su YouTube, Vevo, Vimeo. U ove svrhe, moguće je koristiti i razne aplikacije, softvere recimo za sviranje muzičkih instrumenata ili pravljenje muzike. Jedan od primera je i projekat *Hyperscore* – muzički softver koji omogućava da svako (dakle, čak i onaj ko nema muzičko znanje), može da komponuje muziku, crtanjem linija na ekranu (<https://www.media.mit.edu/projects/hyperscore/overview/>).
- Razvoja ličnosti u koju se mogu svrstati različiti oblici e-učenja, onlajn

obrazovanja, pretraživanje baza podataka sa svrhom učenja, traženje informacija koje su u funkciji učenja i obrazovanja (Lebo, 2013; Leung et al., 2005; Liang, 2011; Lu et al., 2009; Ruzgar, 2005) i sl. Na primer, u okviru platforme *Coursera* (<https://www.coursera.org>) moguće je pohađati, čak besplatno, brojne kurseve iz različitih muzičkih oblasti, kao što su: muzička teorija, pisanje pesama, muzička produkcija, sviranje instrumenata, istorija popularne muzike, klasična muzika, muzička industrija itd. Pored toga, edukativni sadržaji se mogu pronaći istraživanjem digitalnih zbirki, arhiva, kolekcija, kataloga. Jedan od ovih izvora je i baza *Digital Resources for Musicology* (<https://drm.ccarh.org/>) posredstvom koje je moguće pronaći značajan broj muzičkih rukopisa, muzičkih časopisa, audio i video materijala.

Muzički sadržaji sa Interneta u kontekstu teorije „ozbiljnog slobodnog vremena“

U promišljanju upotrebe muzičkih sadržaja sa Interneta kao obrazovne aktivnosti slobodnog vremena, primenljivo se čini i sve popularnija teorija slobodnog vremena koju predlaže Stebins (Stebbins, 2006). Iako ovaj autor uglavnom zapostavlja Internet, ili ga čak posmatra u negativnom svetlu plašeći se „zavisnosti od Interneta“ (Stebbins, 2010), njegove postavke nam se čine aplikativnim i u ovom radu. On, naime, u okviru svoje koncepcije „ozbiljnog slobodnog vremena“ (*serious leisure*) razlikuje dve dominantne forme slobodnog vremena – „neobavezujuće slobodno vreme“ (*casual leisure*) i „ozbiljno slobodno vreme“ (*serious leisure*). Zanimljivo da je jedan od glavnih kriterijuma ove podele upravo prisustvo obrazovnog intenziteta u aktivnostima slobodnog vremena (Stebbins, 2006).

„Neobavezujuće slobodno vreme“ se određuje kroz aktivnosti koje dovode do momentalne unutrašnje nagrade, aktivnosti koje obezbeđuju kratkotrajna i prolazna zadovoljstva, a koje ne zahtevaju naročitu obrazovnu pripremu da bi se u njima učestvovalo. O njemu se govori kao o manje suštinskom, jer ne podstiče razvoj karijere što je slučaj sa „ozbiljnim slobodnim vremenom“. Sledeće vrste aktivnosti koje se, kako navodi Stebins (Stebbins, 2006), mogu svrstati u „neobavezujuće slobodno vreme“ su, u većoj ili manjoj meri, primetne i u kontekstu upotrebe muzičkih sadržaja sa Interneta u slobodnom vremenu, što ćemo objasniti navođenjem primera:

- Igra (muzičke video-igre, muzičke aplikacije, kreiranje muzičkih sadržaja);
- Relaksacija (slušanje pogodnih, ambijentalnih pravaca putem onlajn platformi, praćenje muzičkih sadržaja na društvenim mrežama);
- Pasivna zabava (lajv striming koncerta);

- Aktivna zabava (pretraživanje muzičkih Internet stranica, postavljanje audio sadržaja);
- Prijateljska konverzacija (muziciranje onlajn pomoću programa za muziciranje na daljinu, igranje onlajn muzičkih igara u paru);
- Čulna stimulacija (svi gorenavedeni primeri);
- Neobavezujuće volontiranje (muziciranje onlajn u terapijske svrhe; realizacija baza podataka o muzičkim praksama); i
- Prijatne aerobne aktivnosti (slušanje ritmičnije muzike putem onlajn platformi).

Sve navedene aktivnosti se opažaju podjednako kao samostalne ili kao kombinovane sa relaksacijom i pasivnom zabavom. Ono što je zajedničko za pomenute aktivnosti „neobavezujućeg slobodnog vremena“ je da su sve u većoj ili manjoj meri hedonističke. Takođe, valja istaći da sve pomenute aktivnosti mogu uspešno da se praktikuju kroz upotrebu Interneta u slobodnom vremenu.

Stebins (Stebbins, 2006) navodi da „neobavezujuće slobodno vreme“ može dovesti do izvesnih beneficija i koristi sa aspekta pojedinca. Među ovim beneficijama se ističu: kreativnost i otkrivajuća iskustva; *edutainment*, kao specifičan vid „obrazovanja kroz zabavu“ sa visokim potencijalom da održi pažnju svih učesnika usled izražene medijske obojenosti (Prodanov, 2021: 119), a koji ovako, malo jednostavnije, ali prilično suštinski shvaćen, bez sumnje može da proizilazi iz aktivnosti poput slušanja muzike, gledanja video-spotova, dokumentarnih muzičkih emisija i filmova, postavljanja muzičkih sadržaja na društvene mreže, odnosno konzumiranja različitih medijskih sadržaja koje se može odvijati i putem Interneta; relaksacija i rekreacija, razvoj i održanje međuljudskih odnosa, lična dobrobit i blagostanje koji se ostvaruju kada pojedinac razvije optimalan stil življenja u slobodnom vremenu. Ovaj stil življenja karakteriše duboko zadovoljavajuća težnja ka jednoj ili više suštinskih, absorbirajućih formi „ozbiljnog slobodnog vremena“ razumno uravnoteženim sa formama „neobavezujućeg slobodnog vremena“. Prethodni navodi se mogu ilustrovati kompjuterskom igrom *Beats Empire* u kojoj igrač vodi mali muzički studio i produkcijsku kuću u fiktivnom (američkom) gradu (<https://info.beatsempire.org/>). Igrač ima zadatak da analizira tržište i muzičke preferencije meštana kako bi doneo odgovarajuće biznis odluke. Na osnovu tih odluka on potpisuje ugovore sa umetnicima, dogovara nastupe, snima pesme. Cilj igrača je da, nakon analize svih elemenata, ostvari dobru zaradu, privuče nove pratioce i ostvari dominaciju na top-listama. Među igračima može da bude mlađa populacija, srednjoškolskog uzrasta, ali i odrasli, a igra je realizovana uz podršku američkih institucija posvećenih obrazovanju (New York City Department of Education, National Science Foundation). Kroz ovu igru vežba se veština prikupljanja i analize informacija,

rešavanja tržišnih zadataka i izazova, vizualizacija, kritičko mišljenje, ali se uči i o mehanizmima funkcionisanja muzičke industrije, te o njenim ključnim „polugama“. Dakle, jednostavan, zabavni karakter kompjuterske igre kao da odlazi u drugi plan, a sve veće prepoznavanje kompjuterske igre kao savremenog medija sa ogromnim obrazovnim potencijalom izbija u prvi plan (Maravić, 2013), što je naročito očigledno u kontekstu teorije „ozbiljnog slobodnog vremena“, čak i kada se radi o onom njenom segmentu koji označavamo „neobavezujućim slobodnim vremenom“.

Dalje, Stebins (Stebbins, 2006) ističe da se „ozbiljno slobodno vreme“, sa svojim ključnim karakteristikama (potreba da se istraje u aktivnostima slobodnog vremena, mogućnost razvoja karijere u domenu slobodnog vremena, ulaganje značajnog napora koji se zasniva na specijalno usvojenim znanjima i veštinama, trajne individualne i socijalne beneficije, jedinstveni etos, duh zajednice participanata u aktivnostima „ozbiljnog slobodnog vremena“ i snažna identifikacija sa odabranim putem), dovodi u vezu sa amaterskim, hobi i volonterskim aktivnostima. Ove aktivnosti ljudi procenjuju kao suštinske, interesantne i ispunjavajuće, pa se, u skladu sa tim, angažuju u slobodnovremenskim karijerama usmerenim na usvajanje i istraživanje različitih kombinacija posebnih veština, znanja i iskustava. „Ozbiljno slobodno vreme“ se često posmatra kao opozit „neobavezujućem slobodnom vremenu“, međutim to nije sasvim tačno, naročito kada se ima u vidu ono o čemu smo već govorili, a to je činjenica da „neobavezujuće slobodno vreme“ kroz izgradnju stila života u slobodnom vremenu može da preraste u „ozbiljno slobodno vreme“.

Imajući u fokusu upotrebu muzičkih sadržaja sa Interneta u slobodnom vremenu odraslih, prethodnu konstataciju koju iznosi Stebins (Stebbins, 2006) možemo ilustrovati na primeru tzv. amaterskog muzičara koji stvara na laptopu i na neobavezan i neobavezujući način započinje da istražuje svet kreiranja i deljenja muzike koristeći prenosivi kompjuter i muzičke softvere (Rambarran, 2017: 585). Muzičar amater se određuje kao muzičar koji učestvuje u muzičkim aktivnostima iz neprofesionalnih razloga (Rambarran, 2017: 588). Za ovaj tip muzičara „laptop postaje portabilna mašina za pravljenje muzike..., poput gitare 1960-ih“, odnosno virtuelni muzički studio (Rambarran, 2017: 594). Vremenom, on može da unapređuje svoje veštine (usavršavanjem tehnika i savladavanjem kompleksnijih softvera) i da se na taj način približi profesionalnoj sferi. Šara Rambaran (Shara Rambarran) u vezi sa tim govori o „amateru virtuozu“ koji se nada da će „dobiti reputaciju muzičara“ ili koji će makar uspeti u tome da njegova muzika postane viđena na tržištu (Rambarran, 2017: 593–4). On to čini proširujući sopstvene kompetencije, što je moguće, recimo, putem realizovanja živih nastupa. Ukoliko je laptop muzičar napredniji i ukoliko ima sredstva, on može da uveća fond opreme (recimo, dodavanjem miksera ili MIDI kontrolera), što

će mu omogućiti veću interakciju sa publikom, pa samim tim i doprineti formiranju „ozbiljnije“ slike o njemu samom (Rambarran, 2017: 595–6).

Upravo ovaj primer ukazuje na fenomen amatera koji se pronalaze u domenima umetnosti, nauke, sporta i zabave i oni su neizbežno na ovaj ili onaj način povezani sa profesijom kao i sa javnošću koja je zajednička za ove dve grupacije. Ove veze se ilustruju trojnim sistemom *Profesija-Amater-Javnost (Profession–Amateur–Public)*. Prilikom razmatranja vrsta aktivnosti koje obuhvata „ozbiljno slobodno vreme“, naročito amaterizma i hobi aktivnosti, određenje profesije i profesionalnog angažovanja dolazi u centar pažnje. Kako i sam Stebins ističe (Stebbins, 2006), on je ranije posmatrao profesiju sa tzv. sociološkog, a ne toliko ekonomskog stanovišta, međutim, kasnije menja mišljenje uviđajući vrednosti i dobre strane ovog tzv. ekonomskog tj. komercijalnog viđenja profesije. Posmatrajući sa ekonomskog aspekta, profesionalne aktivnosti su one koje obezbeđuju opstanak tj. sredstva za život, a aktivnosti slobodnog vremena to nisu. Ovaj momenat je glavni za razlikovanje profesionalnih i amaterskih aktivnosti. Naročita vrednost ovog pristupa je u tome što amateri i hobisti počinju vremenom da zarađuju na osnovu aktivnosti kojom se bave, time bivaju oslobođeni angažovanja u drugim aktivnostima kroz koje zarađuju za život, dobijajući više vremena da se bave slobodnovremenskom aktivnošću (Stebbins, 2006). Profesionalac je osoba koja zarađuje na osnovu angažovanja koje drugi ljudi ne procenjuju kao aktivnost slobodnog vremena.

Koncentrišući se na sferu upotrebe Interneta u slobodnom vremenu, Salvato (Salvato, 2009) prepoznaje amaterske aktivnosti koje postepeno prerastaju u profesionalne na Internet kanalu specijalizovanom za postavljanje, preuzimanje i pregledanje video zapisa. Naime, pojedinci koji se mogu označiti kao amateri u terminologiji koncepcije „ozbiljnog slobodnog vremena“ mogu postavljati muzičke video sadržaje na YouTube kanalu, najvećoj platformi za predstavljanje muzike, ali i otkrivanje talenata. Ukoliko ovaj sadržaj publika prepozna i on postane „viralan“, privlačeći veliki broj posetilaca i pratilaca, ova delatnost se približava profesionalnim sferama (Burgess, Green, 2009). Recimo, popularni izvođač Džastin Biber (Justin Bieber) doživeo je veliki uspeh (potpisivanje višemilionskog ugovora sa produkcijskom kućom *Island Def Jam Recordings*) s su njegovi kućni, amaterski videi, koje je postavljao kao dvanaestogodišnjak, otkriveni na platformi nekoliko godina kasnije. Tačnije, ovaj izvođač se pominje kao prva muzička zvezda koja se proslavila na, i zahvaljujući YouTube platformi (Owsinski, 2016).

Kuznjecova (Kuznetsov et al., 2010) i Ledbeter (Leadbeater et al., 2004) sa saradnicima govore o praksi „uradi sam“ (*Do It Yourself – DIY*) koja se odnosi na humanu aktivnost usmerenu na preživljavanje, a tiče se sposobnosti da ljudi obnove i

promene svrhu različitih resursa koji su im neophodni u svakodnevnom životu. Kako se navodi (Kuznetsov et al., 2010) kroz praksu „uradi sam“ nastaju mnoge onlajn zajednice amatera usmerene na kompjutersku igru putem Interneta, sakupljanje objektivnih znanja (*Wikipedia*), stvaranje besplatnih softverskih aplikacija iz različitih domena koje se upotrebljavaju na Internetu (*Open source software*), kao i socijalno umrežavanje putem Interneta (*Facebook, My Space* i sl.). Autori naglašavaju da onlajn zajednice amatera koje su posvećene praksi „uradi sam“ imaju za cilj razmenu informacija, socijabilnost i različite oblike komunikacione i iskustvene razmene, razvoj kreativnosti i učenje nečeg novog. Jedan od primera jeste i „uradi sam“ izgradnja i realizacija elektronskih muzičkih softvera, instrumenata i njihovih „produžetaka“ (pedale, pojačala i sl.), izvan glavnih tokova tržišta muzičkih uređaja. Pripadnici ove kulture koriste Internet kako bi nabavljali opremu, povezivali se sa amaterima iz iste sfere, aktivirali uređaje. I u ovom slučaju, „neobavezujuće slobodno vreme“ može da se razvije u „ozbiljno slobodno vreme“, što je i česta pojava kada je reč o osobama koje praktikuju ove aktivnosti (Flood, 2016: 3).

Povezanost između upotrebe Interneta i amaterskih aktivnosti u „ozbiljnom slobodnom vremenu“ primećuje se u slučaju realizacije određenih aktivnosti koje su pre digitalne revolucije zahtevale institucionalnu podršku i realizaciju. Ovde bismo pomenuli slučaj alternativnih onlajn radio stanica koje realizuju i muzički program, a u tome učestvuju kako medijski profesionalci, tako i entuzijasti (dakle, amateri, „zaljubljenici“ u ovaj medij i format) (Martinoli, 2018: 132), kao i slučaj radio-amaterskih mreža.

Hobistima, za razliku od amatera, navodi Stebins (Stebbins, 2006), nedostaje tzv. profesionalni alter ego, mada se dešava da postoji mali deo javnosti koji se interesuje za njihov rad. Oni se klasifikuju u pet kategorija: kolekcionari, proizvođači, učesnici u aktivnostima (koje nisu takmičarske, zasnovane su na pravilima), učesnici u sportovima i igrama (takmičarskim, sa pravilima, bez profesionalnih učesnika) i entuzijasti iz oblasti liberalnih umetnosti. Pravila o kojima se govori su mahom supkulturnog porekla (informalna) ili regulatorna (formalna). Među hobistima se razlikuju potrošači i ljubitelji, a kriterijum razlikovanja je posvećenost određenom hobiju u smislu intenziteta obrazovne pripreme. Kako navode Grifit i saradnici (Griffith et al., 2007) čak 83% Amerikanaca koristi Internet u svrhe bavljenja hobijem. Vil (Veale, 2004) piše da onlajn hobiji mogu imati različite forme. One mogu obuhvatiti raznovrsne aktivnosti koje se odvijaju putem Interneta poput proveravanja sportskih rezultata, traženja informacija o aktivnostima slobodnog vremena ili istraživanje religijskih ili spiritualnih sadržaja. Neke od ovih kategorija i odlika možemo sagledati u muzičkom kontekstu. Jedan slučaj bi se, na primer, odnosio na kolekcionare-audiofile koji, uglavnom posredstvom blogova, dokumentuju u digitalnom formatu sve ono što se tiče njihovog hobija. Tako se na njihovim blog

stranicama mogu naći digitalizovani snimci sa analognih nosača zvuka, poput ploča, slike omota audio izdanja, detaljni podaci o izdanjima, priče i informacije o tehnologiji. Takođe, posredstvom ovog formata hobisti dele informacije o aktuelnim dešavanjima iz ove sfere, upućujući na druge audiofile-hobiste, iz lokalnih ili internacionalnih okvira. Ovaj tip hobista spada u grupu ljubitelja, tj. pasioniranih poznavalaca audio/gramofonske kulture koji često imaju više specifičnog znanja o određenim temama nego sami profesionalci, a neretko objavljuju i ekskluzivne sadržaje (recimo, prvi put digitalizovane analogne snimke) i omogućavaju da postanu dostupni javnosti (videti npr. stranicu: <http://nevaljaleploce.blogspot.com/>). Osoben primer promovisanja hobija onlajn pronalazimo na stranici *Koncerti Jugoslavije* (<https://jugosvirke.wordpress.com/>) čiji autor objavljuje informacije o koncertnom životu, tj. održanim koncertima na prostoru SFRJ, često uz značajnu dokumentaciju u vidu fotografija koncertnih programa, predstavljajući važne artefakte za razumevanje jugoslovenskog muzičkog života. Blog *Sa starog gramofona* (<https://starigramofon.wordpress.com/blog-o-arhaicnoj-muzici/>) posvećen je starim snimcima i njihovoj digitalizaciji, a sam autor stranice ističe da je glavna ideja bloga da se pronade najstariji snimak živog izvođenja u Srbiji putem istraživanja postojećih snimaka, snimaka iz filmova, ali i pretrage arhive Radio Beograda. On takođe poziva pratiocima da sami prilažu izvore, informacije o starim snimcima, nudeći i digitalizaciju istih. Iako je istaknuto da se mali deo javnosti obično interesuje za rad hobista, ovi entuzijasti prave dragocene arhive zahvaljujući kojima mnogi podaci postaju dostupni javnosti, čime se otvara prostor za temeljnije kontekstualizovanje određenog društveno-istorijskog okvira.

Volonterske aktivnosti podrazumevaju nekoliko dimenzija o kojima Stebins (Stebbins, 2006) govori. *Slobodan izbor* jedna je od dimenzija. U ovim aktivnostima se ne učestvuje pod bilo kakvom prisilom. Čak i onda kada se radi o ličnoj moralnoj prisili, pitanje je da li se može govoriti o volonterskim aktivnostima. Značajno je proceniti u kojoj meri participanti doživljavaju učešće u ovim aktivnostima kao prijatne i uživajuće („neobavezujuće slobodno vreme“), ispunjavajuće („ozbiljno slobodno vreme“) ili kombinaciju pomenuta dva („projektno slobodno vreme“), jer se na osnovu toga aktivnost kategorise u neki od tipova slobodnog vremena koji su prepoznati u koncepciji „ozbiljnog slobodnog vremena“. Ekonomska odrednica volonterskog delovanja ističe da je volontiranje neplaćeni posao. Volonteri održavaju volonterski duh odbijajući bilo kakvu *platu* kao naknadu za svoje angažovanje, a *strukturno* se mogu nalaziti unutar različitih grupa i organizacija. Poslednja dimenzija jesu *beneficije* koje su karakteristične kako za volontere, tako i za one na koje je volontersko angažovanje usmereno. Beneficije su različite prirode, a mahom su duhovnog porekla. Krejvens (Cravens, 2014) govori o volontiranju putem Interneta (*Internet Mediated Volunteering*). Ovaj projekat vuče korene još iz perioda kada Internet nije postojao kao globalna svetska

mreža, već su još sedamdesetih godina 20. veka vladine i nevladine organizacije iz Evrope angažovale volontere koji su različitim virtuelnim putevima pružali volonterske usluge iz različitih domena. Jedna od prvih onlajn volonterskih inicijativa nastaje u okviru projekta Gutenberg 1971. godine, a imala je za cilj digitalizaciju, arhiviranje i distribuciju pisanog kulturnog nasleđa koje više nije bilo zaštićeno autorskim pravima (radovi Džejn Ostina, Čarlsa Dikensa, Sir Artura Konana Dojla i sl.). Ovi radovi su prekucavani i arhivirani od strane volontera iz različitih delova sveta.

Kako navodi Krejvens (Cravens, 2014), sa razvojem Interneta dolazi do ekspanzije projekata volontiranja putem Interneta, pa je do 1999. godine delovalo preko sto organizacija koje su okupljale onlajn volontere. Izdvojićemo primere volonterskih organizacija koje su posvećene muzičkim aktivnostima:

- *Musicians on Call* (<https://www.musiciansoncall.org/covid-19/>) je organizacija koja okuplja muzičare na volonterskoj bazi. Oni izvode muziku onlajn direktno za pacijente, njihove porodice i zaposlene u zdravstvenim ustanovama (*Virtual Bedside Performance Program*) širom SAD. Ovakav način izvođenja donosi intimno muzičko iskustvo, budući da se izvođači direktno obraćaju slušaocima, putem tehnologije za video konferencije. Među izvođačima se nalaze i mejnstrim muzičari (poput Luisa Fonsija), a ustanove mogu da se prijave za ovaj program putem veb stranice. Pored toga, u okviru programa *Music Pharmacy* ova organizacija za pacijente obezbeđuje opremu (tablet uređaje sa aplikacijom Amazon Music i slušalice za eliminisanje buke), kako bi im omogućili da uz dejstvo muzike olakšaju bolničke dane, kao i posebno pravljene plejliste koje realizuju volonteri imajući u vidu konkretne pacijente i njihove potrebe;
- *DoReMi Project* (<https://www.doremiproject.org/learn.html>) posvećen je besplatnoj onlajn edukaciji u sviranju instrumenata, koju sprovode mladi volonteri sa minimum petogodišnjim iskustvom. Korisnici, učenici škola, mogu da biraju nastavnike prema muzičkim oblastima, među kojima su obuke iz sviranja instrumenata, obuke iz pevanja, komponovanja i muzičke teorije;
- pandemija izazvana virusom Covid19 uitala je na kreiranje sličnog programa, tj. platforme *QuarantinTunes* koja ima za cilj da poveže mlade muzičare i umetnike sa decom (od 4 do 14 godina) kako bi pohađali virtuelne časove (<https://www.quarantuneslessons.com/>).

Među volonterske sadržaje ubrajamo i brojne edukativne stranice i baze podataka koje se formiraju i dopunjavaju na volonterskoj osnovi (npr. *MusicBrainz – The Open Music Encyclopedia* [<https://musicbrainz.org/>], *Riznica srpska – muzika* posvećena isključivo nacionalnoj muzičkoj baštini, napisima, zvučnim i vizuelnim dokumentima [<http://www.riznicasrpska.net/muzika/>]), YouTube kanale posvećene konkretnim temama u cilju edukacije (npr. *Time Traveler Music* na kojoj se objavljuje

materijal o starim tipovima nosača zvuka, kao što su gramofon, džuboks i sl.; <https://www.youtube.com/c/timetravelermusic>), a naročito su interesantne stranice sa mimovima na društvenim mrežama putem kojih se na šaljiv, ali kritički intoniran način problematizuju ozbiljne muzičke teme – status autora, izvođenja, dela i sl. (npr. *Contemporary Music Memes* – mimovi o savremenoj muzici; <https://www.facebook.com/contemporarymusicmemes>).

Zaključak

U okviru ovog kratkog, interdisciplinarnog, teorijskog istraživanja namera nam je bila da učinimo mali korak prema razumevanju andragoško-muzikološkog aspekta upotrebe Interneta u slobodnom vremenu. Težeći da bolje razumemo obrazovnu upotrebu muzičkih sadržaja na Internetu u slobodnom vremenu odraslog čoveka, bili smo usmereni na njeno sagledavanje u kontekstu posebnih karakteristika aktivnosti slobodnog vremena, osnovnih funkcija slobodnog vremena, obrazovnog intenziteta, obrazovne sfere i konkretnog sadržaja obrazovanja u slobodnom vremenu, kao i, u svojoj suštini obrazovne, teorije „ozbiljnog slobodnog vremena.“ Na osnovu analize dostupnih relevantnih teorijskih i empirijskih istraživanja, kao i na osnovu konkretnih ilustracija obrazovne upotrebe muzičkih sadržaja sa Interneta u slobodnom vremenu odraslih, došli smo do sledećih zaključaka. *Prvo*, obrazovna upotreba muzičkih sadržaja sa Interneta u slobodnom vremenu odraslih teško se prepoznaje usled prisustva mnoštva aktivnosti koje odrasli praktikuju u slobodnom vremenu, ona ima multipli karakter pošto se istovremeno može praktikovati sa drugim aktivnostima slobodnog vremena, zauzima posebno mesto u hijerarhiji u odnosu na ostale aktivnosti slobodnog vremena i predstavlja sasvim drugačiju, posebnu aktivnost ukoliko se uzme u poređenje sa drugim aktivnostima slobodnog vremena odraslih. Ova poslednje navedena različitost nas dovodi do *drugog* zaključka, prema kome je sasvim evidentno da upotreba muzičkih sadržaja sa Interneta u slobodnom vremenu odraslih zasigurno može imati, u većoj ili manjoj meri, izražene funkcije odmora, razonode ili razvoja ličnosti, koje se neretko prepliću i prisutne su zajedno. *Treće*, onda kada je dominantna funkcija razvoja ličnosti ili obrazovanja, upotrebu muzičkih sadržaja sa Interneta u slobodnom vremenu odraslih karakterišu različiti nivoi intenziteta ispoljenosti, drugačije obrazovne sfere koje su u njihovoj suštini, kao i različiti obrazovni sadržaji koji su u osnovi pomenutih muzičkih sadržaja sa Interneta. *Četvrto*, upotreba muzičkih sadržaja sa Interneta i te kako pripada domenu tzv. „ozbiljnog slobodnog vremena“, predstavljajući komponentu, ali i determinantu obrazovanja odraslih koji muzičke sadržaje sa Interneta u svom slobodnom vremenu koriste kao amateri, hobisti ili volonteri.

Smatramo da je interdisciplinarno teorijsko istraživanje koje smo sproveli makar donekle približilo i razjasnilo problematiku obrazovne upotrebe muzičkih sadržaja sa Interneta u slobodnom vremenu odraslih, da su ilustracije koje smo izneli vredni primeri dobre andragoške i muzikološke prakse, kao i da svaki pojedinačni zaključak koji smo izneli predstavlja svojevrsan podsticaj da se istraje u dubljim teorijskim i empirijskim naučnim razmatranjima kompleksnog odnosa koji postoji među glavnim fenomenima kojima smo se bavili – muzika sa Interneta, obrazovanje odraslih i slobodno vreme.

REFERENCE:

1. Adomi, Esharenana E., ed. 2011. *Frameworks for ICT Policy – Government, Social and Legal Issues*. New York: Information Science Reference.
2. Anderson, Jonathan, Tom van Weert, eds. 2002. *Information and communication technology in education: a curriculum for schools and programme of teacher development*. Paris: UNESCO.
3. Burgess, Jean, Green, Joshua. 2009. *Youtube: Online video and Participatory Culture*. Cambridge: Polity Press.
4. Cravens, Jayne. 2014. *Internet-mediated Volunteering in the EU: Its history, prevalence and approaches and how it relates to employability and social inclusion*. Seville: European Commission.
5. D’Atri, Alessandro, Maria Ferrara, Joey F. George, Paolo Spagnoletti, eds. 2011. *Information Technology and Innovation Trends in Organization*. Heidelberg: Physica-Verlag.
6. Dumazdier, Joffre. 1967. *Toward a Society of Leisure*. New York: The Free Press.
7. Flood, Lauren. 2016. „Building and Becoming: DIY Music Technology in New York and Berlin“, PhD dissertation, Columbia University, <https://academiccommons.columbia.edu/doi/10.7916/D8W95918> (pristupljeno 3. marta 2022. godine).
8. Griffith, Maggie, Susannah Fox. 2007. *Hobbyists Online*. Washington: Pew Internet & American Life Project.
9. Hepworth-Sawyer, Russ, Golding, Craig. 2011. *What is Music Production. A producer's Guide, the role, the people, the process*. Burlington, Oxford: Taylor & Francis.
10. Kačavenda-Radić, Nada. 1989. *Slobodno vreme i obrazovanje*. Beograd: ZUNS i Katedra za andragogiju Filozofskog fakulteta u Beogradu.
11. Kačavenda-Radić, Nada. 1992. *Refleksije o/i slobodnog vremena*. Beograd: Institut za pedagogiju i andragogiju Filozofskog fakulteta.
12. Kačavenda-Radić, Nada. 1997. „Obrazovanje kao faktor kvaliteta življenja u slobodnom vremenu“, u V. Matejić (prirednik): *Tehnologija, kultura i razvoj*. Beograd: Institut „Mihajlo Pupin“, 142-154.
13. Kaplan, Max. 1975. *Leisure: Theory and policy*. New York: John Wiley and Sons.
14. Kauffman, Kenneth. 2013. „medici.tv by MUSEEC (review)“. *Project Muse*, (70), 156-159.
15. Kranzmüller, Dieter, A Min Tjoa, eds. 2011. *Information and Communication on Technology for the Fight against Global Warming*. New York: Springer.
16. Kundishora, Sam. 2006. *The Role of Information and Communication Technology (ICT) in Enhancing Local Economic Development and Poverty Reduction*. Harare: Zimbabwe Academic and Research Network.
17. Kuznetsov, Stacey, Eric Paulos. 2010. *Rise of the Expert Amateur: DIY Projects, Communities and Cultures*. Pittsburg: Human-Computer Interaction Institute, Carnegie Mellon.
18. Leadbeater, Charles, Paul Miller. 2004. *The 20th century was shaped by the rise of professionals. But now a new breed of amateurs has emerged... The Pro-Am Revolution How enthusiasts are changing our economy and society*. New York: DEMOS.

19. Lebo, Harlan. 2013. *The Digital Future Project 2013: Surveying The Digital Future (Year eleven)*. Los Angeles: University of Southern California.
20. Leung, Louis, & Lee, Paul S. N. 2005. "Multiple determinations of life quality: the roles of Internet activities, use of new media, social support, and leisure activities." *Telematics and Informatics*, (22), 161-180.
21. Liang, Te-Hsin. 2011. „Association between Use of Internet Services and Quality of Life in Taiwan.“ *Journal of Data Science*, (9), 83-92.
22. Ljujić, Bojan. 2017. „Obrazovanje kao činilac upotrebe Interneta u slobodnom vremenu odraslih.“ Doktorska disertacija, Beogradski Univerzitet, Filozofski fakultet.
23. Ljujić, Bojan. 2020. „Participacija odraslih u dokoličarskom obrazovanju putem interneta“; u L. Radulović, V. Milin i B. Ljujić (prir.): *Participacija u obrazovanju – pedagoški (p)ogledi: zbornik radova*. Beograd: Institut za pedagogiju i andragogiju Filozofskog fakulteta u Beogradu; Beograd: Pedagoško društvo Srbije, 276–284.
24. Lu, Luo, & Chen, Su-Yen. 2009. „Internet/PC Use as a Leisure Activity for Adults in Taiwan.“ *Journal of Sport and Recreation Research*, 3(4), 1–14.
25. Maravić, Manojlo. 2013. „Video-igre u obrazovnom procesu.“ *Zbornik radova Akademije umetnosti u Novom Sadu*, (1), 63–74.
26. Martinoli, Ana. 2018. „'Alternativni' onlajn-radio u Srbiji – nezavisni audio-projekti između eksperimenta i održivog biznis modela,“ u Divna Vukasnović, Dragan Čalović i dr. *Filozofija medija: mediji i alternativa*, pos.izd., knj. 22. Jagodina: Fakultet pedagoških nauka, 129-143.
27. Michael, David, Sandra Chen. 2006. *Serious Games – Games That Educate, Train and Inform*. Boston: Thomson Course Technology PTR.
28. Milojković, Milan. 2021. „Digitalni resursi za muzičko obrazovanje.“ u: I. Prodanov, N. Crnjanski i M. Milojković: *Muzičko obrazovanje u digitalnom okruženju*. Novi Sad: Akademija umetnosti Novi Sad, 139–154.
29. Owsinsky, Bobby. 2016. *Music 4.1 – A Survival Guide for Music Making in the Internet Age*. Milwaukee: Hal Leonard Books.
30. Prodanov, Ira. 2021. „Teorija i praksa edutainmenta. Edutainment i muzika.“ u: I. Prodanov, N. Crnjanski i M. Milojković: *Muzičko obrazovanje u digitalnom okruženju*. Novi Sad: Akademija umetnosti Novi Sad, 117–138.
31. Rambarran, Shara. 2017. "“DJ Hit That Button’: Amateur Laptom Musicians in Contemporary Music and Society.” in Roger Mantie, Gareth Dylan Smith (eds.): *The Oxford Handbook of Music Making and Leisure*. New York: Oxford University Press, 585-600.
32. Ruzgar, Nursel Selver. 2005. „A research on the purpose of Internet usage and learning via Internet.“ *The Turkish Online Journal of Educational Technology –TOJET*, 4(4), 27-32.
33. Salvato, Nick. 2009. "“Out of Hand: YouTube Amateurs and Professionals.”" *The Drama Review*, 53(3), 67-83.
34. Sivan, Atara, & Ruskin, Hillel. 2000. „Introduction.“ in A. Sivan & H. Ruskin (eds.): *Leisure Education, Community Development and Populations with Special Needs*. Wallingford, New York: CABI Publishing (a division of CABI International), 1-12.
35. Smith, Jacob. 2006. „Digital Dance Hall: The Fan Culture of Dance Simulation Arcade Games.“ in Kenton O’Hara, Barry Brown (eds.): *Consuming Music Together: Social and Colaborative Aspects of Music Consumption Technologies*. Dordrecht: Springer, 193-210.
36. Stebbins, Robert A. 2006. *Serious Leisure: A perspective of Our Time*. New Brunswick (NJ): Transaction Publishers.
37. Stebbins, Robert A. 2010. „Addiction to Leisure Activities: Is it Possible?“ *Leisure Reflections*, (24), 19-22.
38. Veale, Kylie. 2004. "“A Doctoral Study of the Internet for Genealogy.”" *HAOL*, (7), 7-14.

Internet stranice na koje se upućuje u tekstu

1. *AllMusic – Online music database*: <https://www.allmusic.com>
2. *Serbian Composers*: <https://www.youtube.com/c/SerbianComposers>
3. *medici.tv – classical music channel*: <https://www.medici.tv/>
4. *Hyperscore*: <https://www.media.mit.edu/projects/hyperscore/overview/>
5. *Coursera*: <https://www.coursera.org>
6. *Digital Resources for Musicology*: <https://drm.ccarh.org>
7. *Beats Empire, a music management game*: <https://info.beatsempire.org/>
8. *Ova ploča ništa ne valja – ima rupu u sredini!* blog: <http://nevaljaleploce.blogspot.com/>
9. *Koncerti Jugoslavije* blog: <https://jugosvirke.wordpress.com/>
10. *Sa starog gramofona* blog: <https://starigramofon.wordpress.com/blog-o-arhaicnoj-muzici/>
11. *Musicians On Call*: <https://www.musiciansoncall.org/covid-19/>
12. *The Do Re Mi Project*: <https://www.doremiproject.org/learn.html>
13. *QuaranTunes – Virtual Music Lessons*: <https://www.quarantuneslessons.com/>
14. *Music Brainz – The Open Music Encyclopedia*: <https://musicbrainz.org/>
15. *Riznica srpska*: <http://www.riznicasrpska.net/muzika>
16. *Time Traveler Music Channel*: <https://www.youtube.com/c/timetravelermusic>
17. *Contemporary Music Memes*: <https://www.facebook.com/contemporarymusicmemes>

Music Content from the Internet: Educational Aspects in the Context of Leisure

Abstract: The subject of this paper is to consider the use of music content from the Internet in the context of free time and its functionalisation in education. The paper will deal with the theoretical problematisation of this topic from an interdisciplinary point of view, uniting andragogico-musicological competencies. In that sense, we will try to further elaborate and supplement the existing theoretical and empirical research, the results of which confirm that education appears as a factor in the use of free time, with concrete examples, that is, case studies (including specific media phenomena – for example, music video or computer games, applications, blogs, and others; but also various music practices that are realised via the Internet – creating, performing music or volunteering, and others.). The authors start from the following theoretical platforms which will be the basis for examining the characteristics and functions of music content from the Internet in the context of free time: first there will be examined special characteristics of free time – difficulty of recognising it, its multiple character, hierarchical organisation and mutual diversity; then the basic functions of free time will be looked at (leisure, entertainment and personal development), as well as educational intensities, spheres and specific content of leisure; in the end, music content from the Internet will be established within the theory of “serious leisure”.

Keywords: Internet, music content from the Internet, free time, education, adult education