

УНИВЕРЗИТЕТ „ГОЦЕ ДЕЛЧЕВ“ - ШТИП
ФИЛОЛОШКИ ФАКУЛТЕТ

UDC80 (82)

ISSN 1857-7059

ГОДИШЕН ЗБОРНИК

2024

YEARBOOK

2024



ГОДИНА 15
БРОЈ 24

VOLUME XV
NO 24

GOCE DELCEV UNIVERSITY - STIP
FACULTY OF PHILOLOGY

УНИВЕРЗИТЕТ „ГОЦЕ ДЕЛЧЕВ“ – ШТИП
ФИЛОЛОШКИ ФАКУЛТЕТ



ГОДИШЕН ЗБОРНИК
2024
YEARBOOK
2024

ГОДИНА 15
БР. 24

VOLUME XV
NO 24

GOCE DELCEV UNIVERSITY – STIP
FACULTY OF PHILOLOGY



YEARBOOK FACULTY OF PHILOLOGY

For the publisher:

Prof. Lusi Karanikolova-Cocorovska, PhD

Editorial board

Prof. Dejan Mirakovski, PhD

Prof. Liljana Koleva-Gudeva, PhD

Prof. Lusi Karanikolova-Cocorovska, PhD

Prof. Svetlana Jakimovska, PhD

Prof. Eva Gjorgjievska, PhD

Editorial staff

Prof. Ralf Heimrath, PhD – University of Malta, Malta

Prof. Necati Demir, PhD – University of Gazi, Turkey

Prof. Rıdvan Canım, PhD – University of Edrene, Turkey

Prof. Stana Smiljkovic, PhD – University of Nis, Serbia

Prof. Thanh-Vân Ton-That, PhD – University Paris Est, France

Prof. Karine Rouquet-Brutin PhD – University Paris 7 – Denis Diderot, France

Prof. Ronald Shafer PhD – University of Pennsylvania, USA

Prof. Christina Kona, PhD – Hellenic American University, Greece

Prof. Zlatko Kramaric, PhD – University Josip Juraj Strosmaer, Croatia

Prof. Borjana Prosev – Oliver, PhD – University of Zagreb, Croatia

Prof. Tatjana Gurisik- Bekanovic, PhD – University of Montenegro, Montenegro

Prof. Rajka Glusica, PhD – University of Montenegro, Montenegro

Ass. Prof. Marija Todorova, PhD – Baptist University of Hong Kong, China

Ass. Prof. Zoran Popovski, PhD – Institute of education, Hong Kong, China

Prof. Elena Andonova, PhD – University Neofit Rilski, Bulgaria

Diana Mistreanu, MA – University of Luxemburg, Luxemburg

Prof. Zuzana Barakova, PhD – University Pavol Joseph Safarik, Slovakia

Ass. Prof. Natasa Popovik, PhD – University of Novi Sad, Serbia

Prof. Svetlana Jakimovska, PhD, Prof. Lusi Karanikolova-Cocorovska, PhD,
Prof. Eva Gjorgjievska, PhD, Prof. Mahmut Celik, PhD, Prof. Jovanka Denkova, PhD,
Prof. Darinka Marolova, PhD, Prof. Vesna Koceva, PhD, Prof. Nadica Negrievska, PhD,
Prof. Marija Krsteva, PhD, Prof. Natalija Pop Zarieva, PhD, Prof. Igor Stanojoski, PhD,
Prof. Lidija Kamceva Panova, PhD

Editor in chief

Prof. Svetlana Jakimovska, PhD

Managing editor

Prof. Eva Gjorgjievska, PhD

Language editor

Liljana Jovanovska, MA (Macedonian language)

Prof. Saska Jovanovska, PhD, (English language)

Prof. Natalija Pop Zarieva, PhD, (English language)

Technical editor

Slave Dimitrov

Address of editorial office

Goce Delchev University

Faculty of Philology

Krste Misirkov b.b., PO box 201

2000 Stip, Republic of North Macedonia



СОДРЖИНА / CONTENTS

IN MEMORIAM

Проф. д-р Марија Кусевска (1954 – 2024)

Јазик / Language

Александра Минкова, Билјана Ивановска

ДЕОНТИЧКАТА И ЕПИСТЕМСКАТА ЗАСТАПЕНОСТ НА
МОДАЛНИТЕ ГЛАГОЛИ ВО ГЕРМАНСКИОТ ЈАЗИК
ВРЗ ПРИМЕРИ ОД СВЕТОТО ЕВАНГЕЛИЕ СПОРЕД МАТЕЈ

Aleksandra Minkova, Biljana Ivanovska

DEONTIC AND EPISTEMIC PREVALENCE OF MODAL VERBS
IN GERMAN LANGUAGE BASED ON EXAMPLES FROM THE
HOLY GOSPELS ACCORDING TO MATTHEW

13

Меги Димова, Даринка Маролова, Драгана Кузмановска

ФРАЗЕОЛОГИЗМИ СО КОМПОНЕНТАТА „ГЛАВА“ ВО
ГЕРМАНСКИОТ И ВО МАКЕДОНСКИОТ ЈАЗИК И МОЖНИ
МЕЃУСЕБНИ ЕКВИВАЛЕНТНИ РЕЛАЦИИ

Megi Dimova, Darinka Marolova, Dragana Kuzmanovska

PHRASEOLOGISMS WITH THE COMPONENT “HEAD“ IN
GERMAN AND MACEDONIAN LANGUAGE AND POSSIBLE
MUTUAL EQUIVALENT RELATIONS

31

Катерина Харбова, Билјана Ивановска

ПРЕДЛОЗИТЕ ЗА МЕСТО ВО ГЕРМАНСКИОТ ЈАЗИК И
НИВНИТЕ ЕКВИВАЛЕНТИ НА МАКЕДОНСКИ ЈАЗИК ВО
ДЕЛОТО „ПАРФЕМ“ ОД ПАТРИК ЗИСКИНД

Katerina Harbova, Biljana Ivanovska

PREPOSITIONS OF PLACE IN GERMAN LANGUAGE AND
THEIR EQUIVALENTS IN MACEDONIAN LANGUAGE IN THE
LITERARY WORK “PARFUM” BY PATRICK SÜSKIND

41

Книжевност / Literature

Krste Iliev, Natalija Pop Zarieva, Dragan Donev

SHAKESPEARE’S SHYLOCK: AN AVARICIOUS VILLAIN, A VICTIM,
OR A COMPLEX FUSION OF BOTH

55

Симона Монавчева

ЕРЕБ (EREBUS) ВО ЖИВОТОТ НА МЛАДИТЕ КАКО РЕЗУЛТАТ
НА МАНИПУЛАЦИЈАТА СО ВЕШТАЧКАТА ИНТЕЛИГЕНЦИЈА

Simona Monavcheva

EREBUS IN THE LIVES OF YOUNG PEOPLE AS A RESULT OF
MANIPULATION WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE

65

Култура / Culture

Ana Velinova

MUSEUM TYPOLOGY AND THE ASPECT OF PLACE

79

ЕРЕБ (EREBOS) ВО ЖИВОТОТ НА МЛАДИТЕ КАКО РЕЗУЛТАТ НА МАНИПУЛАЦИЈАТА СО ВЕШТАЧКАТА ИНТЕЛИГЕНЦИЈА. ОСВРТ: *ЕРЕБ* ОД У. ПОЗНАНСКИ

Симона Монавчева

Универзитет „Св. Кирил и Методиј“ – Скопје, Северна Македонија
simona.monavceva@gmail.com

Апстракт: *Предмет* на овој труд е давање осврт на романот *Ереб* од Урсула Познански во контекст на хоризонтот на дејството на модерните технологии врз младата популација. *Целта* на овој труд е да се презентираат резултатите од проучувањето на различните дефиниции дадени од истражувачите во врска со вештачката интелигенција и определувањето на нејзиното влијание врз животот на младите во избраното дело. Од *методолошки аспекти* треба да се истакне дека компаративниот пристап при анализа на дефинициите и херменевтичката анализа на обработуваното дело, а посебно на интертекстот и хипертекстот во истото, се главните методи кои се користени во ова истражување. *Резултатите* од истражувањето на *Ереб* ја потврдија условноста на користењето на социјални медиуми и технологија во креирање на социјални контакти и поведенија.

Клучни зборови: *вештачка интелигенција, моќ, (дигитална) манипулација, генерација З*

EREBOS IN THE LIVES OF YOUNG PEOPLE AS A RESULT OF MANIPULATION WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Simona Monavceva

The Ss. Cyril and Methodius University in Skopje
simona.monavceva@gmail.com

Abstract: This paper aims to review the novel *Ereb* by Ursula Poznanski in the context of the impact of modern technologies on the young population. The purpose of this paper is to present the results of a study on the various definitions provided by researchers regarding artificial intelligence and to determine its impact on the lives of young people in the selected work.

From a methodological point of view, it should be noted that the comparative approach in the analysis of definitions and the hermeneutic analysis of the processed work, especially the intertext and hypertext within it, are the main methods used in this research. The results of *Ereb's* research confirmed the influence of using social media and technology on the creation of social contacts and behaviors.

Keywords: *artificial intelligence, power, (digital) manipulation, Generation Z*

ВОВЕД

Современите технологии делуваат врз сите сфери во општественото делување, дури и во оние кои во прв момент не изгледаат дека имаат многу заеднички точки. Тие имаат сеопфатно влијание и пенетрираат низ социјалните улоги и генерации, а за научниците е голем предизвик да ги следат и ако бидат во можност да ги предвидат последиците од тоа влијание.

Почетокот на масовната употреба на вештачката интелигенција (понатаму во текстот: ВИ) е момент кога истата станува акселератор на општествените промени на повеќе нивоа како меѓусебни односи, етика и морал, кршење на табуа и глобализација на еден ист „вештачки“ менталитет. Ваквите тектонски поместувања на ставовите, сфаќањата и делувањата на индивидуите и групите резултираат со интерес на писателите за оваа општествена појава. Така Урсула Познански, во 2010 година го пишува романот „Ереб“ (оригинален наслов: „Erebos“) за книжевно да ја испита рецепцијата на вештачката интелигенција и нејзината употреба во навидум безопасните компјутерски игри. За романот таа ја добива Германската награда за литература за млади (Deutscher Jugendliteraturpreis) и наградата од читателите (Jugendjury) во 2011 година.

Во овој труд ќе бидат истражени и претставени ставовите на научниците во врска со влијанието на вештачката интелигенција врз животот на младите и ќе биде даден осврт на делото во хоризонтот на педагошко-психолошката импликација врз младите. Воочувањето на разликите во дефинициите е важно бидејќи ова е ново поле, кое секојдневно добива повеќе на важност поради исклучителната брзина со која се развива и навлегува во секојдневието.

ПРЕДМЕТ НА ИСТРАЖУВАЊЕТО

Овој труд има за цел анализирање на дефинициите за моќта и манипулацијата на вештачката интелигенција врз основа на романот *Ереб* од Урсула Познански, како и давање осврт на делото во хоризонтот на дејството на модерните технологии врз младата популација. Во трудот, како основа за компаративна анализа ќе бидат презентирани различните теориски стојалишта за повеќе прашања и одговорот на тие прашања ќе биде од помош за тврдењето за моќта и влијанието на манипулацијата на ВИ врз животот на младите, како и свесноста за сопствените постапки.

ИСТРАЖУВАЧКИ ДИЗАЈН

Ова научно истражување е дескриптивно, квалитативно и има задача да ги опише појавите и целосно да се запознае со нив и да ги опише нивните карактеристики. Истражувањето е во интерес на науката за КДМ, но и во интерес на технолошките науки кои се заинтересирани за позитивното влијание

на технологијата врз општеството. Истражувањето ќе биде од квалитативен вид со анализа на дадените дефиниции од разни релевантни извори и дескрипција на постоечките теории со дадената тема.

ПОИМНО-ТЕОРИСКА ОСНОВА НА ТРУДОТ

Кон поимније

Мок. Основна дефиниција за мок е дадена во *Лексиконој* за поимлика и описиво од издавачката куќа Дуден и гласи:

Мокта значи способност да се сроведе сопствена волја дури и против опорот на другије. М. се користи во сите области од живојот на човекој...2. М. настанува преку индивидуалније психолошки и физички квалитети на поединечније живи суштества (како што се возрастта, физичката сила, менталније способности, магични квалитети)...3. Атрибуциите на моќта, како што се супериорност и пореденост, лидерство и послушност, пресметка и авторитет, доверба, казна, страв, можност, како и самата моќ, да се објаснат со збуната динамика и процесот на формирање волја на социјална група (Duden, pp. 243–244).

Манипулација. Зборот манипулација има потекло од францускиот јазик: *manipuler*.

Влијание врз нешто, особено насочување на формирањето мислења и поимнички одлуки преку техники кои не го прават лицето со кое се манипулира свесно дека застанува контролирано мислење или донесува одлука... се користи онаму каде што саканата цел не може да се постигне преку едноставна координација... можно е само кога има разлики во информациите или каде што нема доволно методи за сретување... Средствата за манипулација се движат од поимничка реторика, пропаганда и агитација до целно планирање информации, тактичко преговарање, зголемена употреба на масовни медиуми итн. на насочени измамнички маневри. (ibid, p. 245).

Дигитална манипулација. *Марсело Јенка* (2023) ја дефинира дигиталната манипулација како симбиоза од четири нешта (Види прилог бр. 4).

И со овој преглед ја потврдува горенаведената дефиниција за манипулација од Дуден, со единствената разлика во користеното средство за постигање манипулација: интернетот, социјалните мрежи, мрежното играње на компјутерски игри.

Генерација 3: Генерацијата 3 е првата вистинска *дигитална native генерација*: Милениумците претходно беа прва генерација поврзана со дигитализација, но за разлика од генерацијата 3 тие растеа со технологијата од рана адолесценција.

Сепак, генерацијата 3 е првата вистинска генерација поврзана со

технолоџијата од раѓање ...и не се секава на времето без интернет или времето пред социјалните мрежи. Таа константна поврзаност овозможува генерацијата Z да консумира информации побрзо од која било генерација досега (Lanier, 2017).

Има различни теориски стојалишта во однос на полезноста на ВИ врз младите. Постојат многу стравови за намалување на интелигенцијата како последица на прекумерно користење на ВИ за секојдневни задачи. Веќе постојат истражувања за прифаќањето и разбирањето на ВИ кај младите. *Ренди Вилијамс (Randi Williams), Хае Вон Парк (Hae Won Park) и Синџија Бреазеал (Cynthia Breazeal)* разработија нова платформа за ВИ, наречена *PopBots* за претшколски деца, кои преку тренинг ги учат трите концепти на ВИ. Заклучено беше дека помладите деца ги гледаат роботите како играчки. А повозрасните ги поимаат како луѓе (Williams, Park a.o., 2019). *Белфем (Belraeme)* исто така го истражува влијанието на роботите врз образованието, кој го истакнува предизвикот во воспитната улога на социјалните работи, кои пред сè треба да покажат разбирање и трпение за напредокот и сфаќањето на учениците (Belraeme, 2018).

Други автори кои се занимаваат со дигитализацијата на образованието се *Браун и Хауард-математика (Brown & Howard, 2014), Шаоми – природни науки (Shiomi et al., 2015), Сонг – учење на вештини пр.музика (Song et al., 2021), Деублин – учење на странски и втор странски јазик (Deublein et al., 2018; Vogt et al., 2019), Де Кортие и Хаскинс – тренинг за социјални вештини (De Korte et al., 2020; Huskens et al., 2013)*. За тоа повеќе може да се види во трудот на Сонг Х. (Song H., et al., 1041–1059).

На нашите простори оваа проблематика е истражувана од *Анис Сефиданис*, кој со помош на суперкомпјутер минатата година го создаде првиот ВИ-роман во Македонија. Тој самиот, во интервјуто за DW, вели дека *за ваквата книжевност сè уште не постои класификација и дека е хибридна форма на литературно дело*. Романот е насловен „Охридски преданија за иднината“ (Арсеновска-Зафирова, 2023). Позитивното влијание на суперкомпјутерот (односно ВИ) е евидентно преку проектот *Виртуелниот Прличев*, со кој не се врши само едноставно дигитално зачувување на делото на Глигор Прличев туку и се дава нов пристап во пренесувањето на културното наследство преку дијалоска форма на суперкомпјутерот со минувачот, односно интеракција на роботот со човекот на улица во Охрид.

Алгоритми на оптимизација на процеси со цел персонализација

Пчелен алгоритам

ABC algorithm (artificial bee colony) или т.н. „пчелен алгоритам“ е *меѓуроботска координација преку биолошко инспирирани стравеџии*. Тој е револуционерен пристап пронајден од страна на *Карабоџа Дервиш* во 2005

година. (Karaboga, 2012)

Пчелен алгоритам е пристапот кој авторот го има употребено во играта *Ереб* за собирање информации за соучениците по принцип на пчелите, кои кога ќе посетат едно место, собираат информации за истото и му ги пренесуваат на другите пчели. Со тоа се добива процес на оптимизација, со која „Големиот брат“, односно „матицата“ ги има сите информации во оптимално време. Во романот е користена модификација на пчелниот алгоритам наречена XOR, која според *Мусџафа Сервеј Киран* и *Месуџ Гундуз* се користи за бинарна оптимизација, односно обука на невронска мрежа (Kiran M.S. & Gündüz M., 2013).

Во самото дело се врши тренинг и оптимизација на чекорите на играчите, кои играат не само во играта туку и во животот и преку одредените задачи или мини задачи/дел-задачи стануваат дел од *невронската мрежа* за надминување на проблемот. проблемот е сопственикот на врвна корпорација за игри и иститот треба да биде надминат преку убиство организирано од играчите преку т.н. *обука на невронска мрежа*. Играчите за тоа не се свесни до самиот крај. Тука е манипулацијата на играта.

Персонализацијата во играта оди до тој степен, што без авторизација, односно без дозвола ВИ го истражува компјутерот на играчот, пребарува по неговите галерии и албуми и ја персонализира неговата игра со музики, звуци и слики според неговите досегашни искуства и доживувања. Со тоа сега слободно може да се рече дека ВИ е детето кое учи за животот односно за играчот. Истото тоа може да се спореди со алгоритмите на социјалните мрежи и напредувањето на ChatGPT и сличните програми кои учат преку тренинг односно прашања од страна на корисниците.

ВИ прави детална анализа на играчот и ги користи сите стратегии за да биде допадлив и никој да не може да биде имун. Како што програмерот кој ја програмира играта му забрани на сопственото дете да ја игра со цел да не влезе во пајаквата мрежа на ВИ и да биде инструментализиран како оружје против противникот.

За да се разбере длабински интензитетот на кој младите ја доживуваат технологијата и благодарение на тоа, ги градат своите односи со околината, треба да се прочита ставот на *Ендрју Џ. Харис* (Andrew J. Harris), кој во 2014 направи социолошко истражување со 800 млади лица за адолесцентното сексуално однесување во дигиталната ера.

Во дигиталната ера, традиционалните начини на социјалната интеракција на илнејерите (на пример, пријателство, зайознавање, одговорување, самоизразување) иосијано се преобликуваат и редефинираат преку комуникациската технологија. Критички, ангажманот на младите луѓе со комуникациската технологија ги направи нивните социјални интеракции

сè повеќе јавни меѓу нивниите врсници и сè повеќе изолирани и приватни од родителите и другите возрасни лица (Harris, 2014).

Урсула Познански тоа јасно го претставува во романот „Ереб“, во кој родителите и роднините се маргинализирани во самата недоречена дијалогска форма или самото општествено и физичко разминување. Освен наставникот, кој пројавува интерес и грижа и се јавува како одреден помошник во приказната, родителите на повеќето детски ликови воопшто не се спомнати. Од друга страна се врши екстремна поделба на две групи (сегрегација): а) оние кои ја играат играта и се ИН, б) и оние кои не ја играат играта и не се кул. Тоа може да се спореди со еден нов вид иницијација меѓу врсниците, но не преку борби или лов како во Европа и Африка, туку преку *дигитални борби* и *реални предизвици*. Самиот процес на иницијација меѓу врсниците во романот е според способностите и амбициите на играчот. Слабите играчи се аутсајдери во играта, но и во животот. Играта дозволува само еден пристап. Тоа ги прави оние кои се на работ да изгубат, да ги прифатат сите предизвици, па и оние опасни по туѓ живот, како едно топење на реалноста со виртуелната реалност, во која нема последици или барем е исклучена свесноста за нив.

Актантен модел за Ереб

Според актантниот модел на Грејмас (Младеноски, 2018 р. 130), адресант 1 е оној кој го води или поттикнува субјектот да се стреми кон реализирање на зацртаната цел, адресат А2 е актантот кој има корист од дејството на субјектот и од остварувањето на целта кон која се стреми субјектот како актант, С-субјектот трага по О во полза или по желба на А2, кој може да биде конкретен или апстрактен. Во таа потрага субјектот П-Помошник е актант кој му помага на субјектот во остварувањето на зацртаната цел, односно да стигне до објектот Пр-Противник е актант кој му одмага, кој го попречува субјектот да ја реализира зацртаната цел, односно го попречува да стигне до објектот.

- Адресант: играта Еребос и ВИ
- Адресат: програмерот таткото на Адријан
- С – Ник
- О – Отоман
- Помошник: во играта ВИ/мртовецот, во реалниот свет: Виктор и Емили
- Противник: секој друг играч, секој кој не ја игра играта, наставниците и околината (Види прилог бр. 3).

Ереб (Erebos) е компјутерска игра, која го носи името на Богот на подземјето и на темнината. Според грчката митологија, зборот *ереб* е вечен мрак што може да се поврзе со смртта. Тоа е целта на целата игра, да се убие најголемиот противник *Ошман*, кој во реалниот свет е сопственик на голема фирма за

компјутерски игри, како последица на програмирањето од прогонуваниот програмер *Лари Меквеј*.

Но, вечниот мрак не се однесува само на противникот, туку и на играчите, кои не смеат да комуницираат со никого надвор од играта, ниту со родителите и блиските, ниту да пребаруваат на интернет. Оваа доминација и повредување на демократијата на човекот претставува злоупотреба на моќта и комплетна манипулација на играчите за постигнување на целите на играта. Во романот главен лик е *Ник Данмор*, интелегентно и љубопитно момче од Лондон, кое се интересира за компјутерски игри. Неговата тетоважа е гавран на задниот дел од вратот. Ник е често сам дома, а единствениот можен заштитник (неговиот брат) не живее со нив. Познански многу внимателно одбира позитивен и омилен лик на училиште, но кревок на семејно поле и лесно манипулативен. Иако е храбар и лојален, тој е и наивен и верува во играта. Овој архетип ја нема силата да се спротистави на играта, иако ја насетува нејзината злонамерност. Дури со активирањето на неговата симпатија *Емили Карвер*, тој ја има силата да се бори и да открие што всушност се крие зад Еребос. Емили е 16-годишна средношколка која живее во Лондон и учи со Ник. Таа е многу убава и талентирана девојка, која илустрира манги и пишува песни на својот блог. Нејзината уметничка страна и искажувањето на емоциите на нејзината блог страна духовно ја лекува и зацврстува и таа станува девојка-херој која го предводи процесот на разоткривање на Ереб и авторот на играта заедно со *Викиџор* и Ник. Таа со Ник на крајот станува пар. *Џејми Гордон Кокс* заедно со својот наставник се труди да ја разобличи играта од самиот почеток, но тешко напредува поради манипулативната моќ на играта. Дури и најдобриот другар на Ник, *Колин Хари*, не е имун на играта. Тој дури го оттурнува од себе најдобриот пријател, изолирајќи се во собата со играта и променувајќи се од харизматично и насмеано момче во арогантно и себично момче. Влијанието на играта се гледа и кај девојките кои ја играат како, на пр., *Брин*, која на крајот страда од психичко растројство како последица од нејзините постапки. Првиот критичен момент е наместениот состанок од играта меѓу *Брин* и *Ник* и споделените слики од нив како пар, а вториот е задачата од гласникот во играта да ги расипе кочниците на велосипедот на *Кокс*. Кратко потоа тој лежи на интензивна нега во болница.

Ликот на *Ник* се вика *Сариус*, кој е силен и храбар воин. Тој се бори за доброто и се обидува да го победи злото. *Ник* е добар играч и ги исполнува должностите на гласникот. Кога *Ник* дознава дека гласникот во играта му ја дава задачата да го отруе својот професор по англиски јазик, тој одбива и добива забрана за играње. Таа забрана тешко му паѓа, бидејќи тој е веќе зависен. Од друга страна *Колин* слепо ги следи наредбите на гласникот и е подготвен да направи сè за да напредува дури и да ги повреди или мами другите. На крајот *Колин* е уапсен од полицијата за учество во напад на *Ортолан*, пронаоѓачот на *Ереб*. Во тој миг *Колин* се освестува и бара од *Ник* да сведочи во негово име и

вака поставениот лик станува архетип на несвесниот дел од младите луѓе, кои без вклучување на совеста реагираат и комуницираат виртуелно, надевајќи се дека нивните дела остануваат во еден свет на фантазија без граници и последици.

Од претходното е сосема јасно дека реалниот свет е во подредена ситуација, односно Ник Данмор веќе престанува да постои како самостојна единка во општеството, а за сметка на тоа ликот во играта го зазема централното место во неговиот кортекс.

Влијанието на видеоигрите врз градењето на карактерот како последица од манипулативните средства на вештачката интелигенција во промената на вештачки поттикнатата агресија врз база на игра со хормони (серотонин и тестостерон) се случува преку игра со чувствата на среќа и агресија кај играчите, кои во борбите и наградите добиваат мечови, дијаманти и слично.

Впечатливо е да се напомене дека најголемата награда се добива по најинтензивната борба со пајаците кои треба да бидат искапапени за да се најде во срцевината дијамантот. Брзиот пад по стекнувањето на серотонинот резултира со појавување на јака агресија за повторно да се добие тој хормонски баланс.

ЗАКЛУЧОК

Во трудот се дава преглед на стојалиштата на научниците со фокус на актуелни теми поврзани со ВИ. Познански ја алармира јавноста за една нова тема, како на научно, така и на секојдневно ниво за моќта и манипулацијата на ВИ врз животот на младите.

Познански преку нејзиното дело ја доловува социјалната група на несвениот дел од младите луѓе, кои без вклучување на совеста реагираат и комуницираат виртуелно, надевајќи се дека нивните дела остануваат во еден свет на фантазија без граници и последици.

Од ова може да се заклучи дека оваа тема секако треба да биде во фокус на идните социо-книжевни истражувања за да се испитува поврзаноста и влијанието на технологијата врз човекот, младите и карактерната *мушација дури и милијаризам*.

Со вакви истражувања науката за книжевност ќе може да даде голем придонес во разбирањето и категоризирањето на флуидната метаморфоза на книжевно и вонкнижевно поле за детекцијата на границите на вештачката интелигенција.

Користена литература

- [1] Младеноски, Р. (2018). *Теорија на книжевността*. Штип: Универзитет „Гоце Делчев“, Филолошки факултет.

* * *

- [2] Poznanski, U. (2010). *Erebos*. Bindlach: Loewe Verlag.
- [3] Schülerduden, Politik und Gesellschaft (1998) Ein Lexikon zur politischen Bildung und Gemeinschaftskunde. Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG

Научни списанија и извори од интернет:

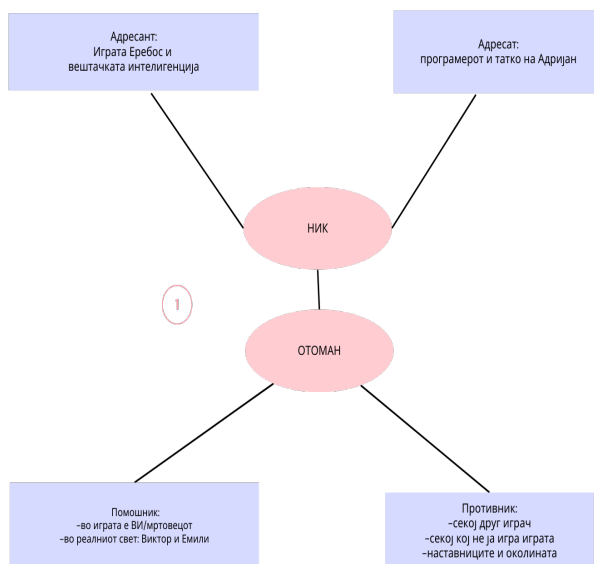
- [1] Арсеновска-Зафирова, А. (2023) Како би изгледал Охрид во 27. век? [Deutsche Welle-DW] Преземено на: 7.4.2024 г. <https://www.dw.com/mk/kako-bi-izgledal-ohrid-vo-27-vek/video-65678181?maca=maz-rss-maz-all-1489-xml-mrss>

* * *

- [2] Belpaeme, T., Kennedy, J., Ramachandran, A., Scassellati, B., & Tanaka, F. (2018). Social robots for education: A review. *Science Robotics*. 3. eaat5954. 10.1126/scirobotics.aat5954. Преземено на: 15.2.2024 г. https://www.researchgate.net/publication/327046544_Social_robots_for_education_A_review/citation/download
- [3] Font de la Vall R., Araya R., & Gonzalez, F. (2023). Exploring the Benefits and Challenges of AI-Language Learning Tools. *International Journal of Social Sciences and Humanities Invention*. 10. 7569-7576. 10.18535/ijsshi/v10i01.02. Преземено на: 3.2.2024 г. https://www.researchgate.net/publication/366957798_Exploring_the_Benefits_and_Challenges_of_AI-Language_Learning_Tools
- [4] Harris, A. J. (2014). 'Understanding the World of Digital Youth', in Fabian Saleh, Albert Grudzinskas, and Abigail Judge (eds), *Adolescent Sexual Behavior in the Digital Age: Considerations for Clinicians, Legal Professionals and Educators* (New York, 2014; online edn, Oxford Academic, 1 Aug. 2014 пристапено на 12.2.2024 г. <https://doi.org/10.1093/med/9780199945597.003.0002>
- [5] Ienca, M. (2023). On Artificial Intelligence and Manipulation. *Topoi*. 42. 1–10. 10.1007/s11245-023-09940-3. Преземено на: 7.4.2024 г. https://www.researchgate.net/publication/371727357_On_Artificial_Intelligence_and_Manipulation
- [6] Jiahong, S., & Weipeng, Y. (2023). Artificial Intelligence (AI) literacy in early childhood education: an intervention study in Hong Kong. *Interactive Learning Environments*. 1-15. 10.1080/10494820.2023.2217864. Преземено на 6.4.2024 г. https://www.researchgate.net/publication/371248782_Artificial_Intelligence_AI_literacy_inearly_childhood_education_an_intervention_study_in_Hong_Kong
- [7] Karaboga, D., Gorkemli, B., Ozturk, C., & Karaboga, N. (2012). A comprehensive survey: Artificial bee colony (ABC) algorithm and applications. *Artificial Intelligence Review*. 42. 10.1007/s10462-01293280. Преземено на 12.2.2024 г. https://www.researchgate.net/publication/257512309_A_comprehensive_survey_Artificial_bee_colony_ABC_algorithm_and_applications
- [8] Kiran, M.S., Gündüz, M. (2013) XOR-based artificial bee colony algorithm for binary optimization. *Turkish Journal of Electrical Engineering and Computer Sciences*, 21(8), 2307–2328. Преземено на: 8.4.2024 г. https://www.researchgate.net/publication/256706046_XOR-based_artificial_bee_colony_algorithm_for_binary_optimization

- [9] Lanier, K. (2017). “5 things HR professionals need to know about Generation Z: Thought leaders share their views on the HR profession and its direction for the future”, *Strategic HR Review*, Vol. 16 No. 6, pp. 288–290, <https://doi.org/10.1108/SHR-08-2017-0051>. Преземено на 12.2.2024 г. <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/SHR-08-2017-0051/full/html>
- [10] McCarthy, J. (2004). What is artificial intelligence (AI)? Преземено на: 15.2.2024 <https://www.ibm.com/topics/artificial-intelligence>
- [11] Song, H., Barakova, E., Ham, J., Markopoulos, P. (2023). *British Journal of Educational Technology: The impact of social robots’ presence and roles on children’s performance in musical instrument practice*, 55(3), 1041–1059. Преземено на: 7.4.2024 г. <https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/bjet.13416#bjet13416-bib-0021>
- [12] Weipeng, Y. (2022). Artificial Intelligence education for young children: Why, what, and how in curriculum design and implementation. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, Volume 3, 100061, <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100061>. Преземено на: 6.4.2024 г. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2666920X22000169>
- [13] Williams, R., Won Park, H., & Breazeal, C. (2019). A is for Artificial Intelligence: The Impact of Artificial Intelligence Activities on Young Children’s Perceptions of Robots. In *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems Proceedings (CHI 2019)*, May 4–9, 2019, Glasgow, Scotland UK. ACM, New York, NY, USA, Article 4, pp. 11 in <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3290605.3300677>. Преземено на 12.2.2024 г. https://www.researchgate.net/publication/332745456_A_is_for_Artificial_Intelligence_The_Impact_of_Artificial_Intelligence_Activities_on_Young_Children’s_Perceptions_of_Robots

ПРИЛОЗИ



Прилог бр.1 Активнијален модел на делото Ереб



Прилоџ бр.2 – Дигитална манипулација сџоред Марсело Јенка

