

UNIVERZITET U SARAJEVU
FILOZOFSKI FAKULTET U SARAJEVU
ODSJEK ZA SOCIOLOGIJU

VIRTUALIZACIJA: ELEKTRONSKE FORME EGZISTENCIJE

Završni magistarski rad

Studentica:

Rejhana Smajić

Mentor:

Profesor dr. Nijaz Ibrulj

Komentor:

Docent dr. Jelena Gaković

Sarajevo, septembar 2020.g.

ABSTRACT:

Tema diplomskog rada je *Virtualizacija: elektronske forme egzistencije*.

Cilj rada je prikazati dvostruko, pozitivno i negativno, djelovanje informacijskih tehnologija na čovjeka i društvo. Rearanžiranje životnog svijeta nastalo primjenom čovjekove inteligencije da napravi potpuno novi svijet, nevidljiv čovjekovom oku, ali u biti opet stvaran, rezultiralo je informacijskim umrežavanjem i kreiranjem globalnih oblika egzistencije u novim prostorima kakvi su virtualni prostori i okruženja. Nove društvene forme postojanja i djelovanja iako svojim sveprisustvom i sve većom primijenjenošću ne negiraju i ne istiskuju dotadašnje tradicionalne forme postojanja, djelovanja i funkcionisanja, nego funkcionišu tako što se novi mehanizmi nadograđuju na već postojeće ili nastaju po uzoru na njih, tako da ostaju prethodni mehanizmi. Stvarnost je proširila svoj pojas u apstraktno područje. Informacijska i komunikacijska tehnologija biva općeprihvaćeno sredstvo komuniciranja, informisanja, rada i obrazovanja kako na privatnom planu tako i na javnom institucionalnom nivou. S tim da transformacija postojećih i nastanak novih društvenih fenomena nosi i nove norme ponašanja koje podrazumijeva konstantno, permanentno tehnološko učenje, razumijevanje, kontrolisanje, i filtriranje znanja, informacija i ostalog sadržaja dostupnog na mrežama.

KLJUČNE RIJEČI:

virtualizacija, virtualni prostor, informacijska tehnologija, virtualni identitet, umreženo društvo

SADRŽAJ:

1. UVOD	4
2. VIRTUALIZACIJA	7
2.1. Proces savremenog doba	9
2.2. Višestruka stvarnost.....	12
2.2.1. Aspekti virtualne stvarnosti.....	14
2.3. Simulacija, simulakrum i hiperstvarnost	17
3. NOVI DRUŠTVENI FENOMENI I FORME EGZISTENCIJE	20
3.1. Umreženo društvo.....	20
3.2. Virtualni identiteti.....	23
3.3. Virtualne zajednice	26
4. TRANSFORMACIJE POSTOJEĆIH DRUŠTVENIH FORMI EGZISTENCIJE.....	28
4.1. Sažimanje prostora i vremena (obrazovanje, poslovi, rad, komunikacija).....	30
4.1.1. Svakodnevna komunikacija.....	35
4.1.2. Elektronička sveprisutnost - (nadziranje, dostupnost 24/7, sažimanje obiteljskog vremena).....	36
4.1.3. Obrazovanje	39
4.1.4. Rad na daljinu.....	42
4.2. Sajber kultura.....	45
4.3. Politika i ekonomija.....	50
4.4. Ekologija.....	57
4.5. Kiborg	59
5. NAČINI USPOSTAVLJANJA RAVNOTEŽE	61
6. ZAKLJUČAK	65

1. UVOD

U diplomskom radu pod nazivom *Virtualizacija: elektronske forme egzistencije* namjeravam se baviti analizom modernog društva sa stanovišta novih informacijskih i komunikacijskih tehnologija i njihovog dvostrukog, pozitivnog i negativnog, učinka na mreže životnog svijeta koje su tradicionalno nastale u društvenim zajednicama i institucionalnim strukturama i koje su pokrivala tako nastale društvene odnose.

Koncept “umreženog društva” mijenja definitivno koncept “mreža životnog svijeta” u kojem su sve društvene kategorije orijentirane na iskustvo, na prirodni jezik, na zadovoljavanje primarnih potreba tradicionalnim sredstvima i formama proizvodnje.

Koncept umreženog društva kojeg je donijela čovjekova pasionirana aktivnost, radoznalost, inovacija, paralelno uključujući inteligenciju, logiku i umijeće rukovođenja tehnologijom zarad kreiranja samih ili unapređenja postojećih, mijenja dotadašnje forme bitisanja kako u prostoru tako i u vremenu. Izdiže se na globalnom nivou i postaje prihvaćen u skoro svim sferama društva. Sveprisutno umreženo društvo podrazumijeva individue, kao i njihove grupe, pa tako taj novi kontekst postojanja podrazumijeva nove oblike manifestacija individua i zajednica prihvatljivije novom dobu, što izaziva mnoge transformacije. Identiteti se preoblikuju u virtualne identitete, dok grupe pojedinaca ili tad već virtualnih identiteta u informacionim sistemima formiraju virtualne zajednice. Današnje društvo je definitivno upućeno ka tehnologiji, polazeći kako sa privatnog i ličnog nivoa, tako i sa stanovišta javne i institucionalne primjene mrežnih infrastruktura. Globalno gledano svijet biva premješten u virtualne prostore i djeluje kao paralelan svijet ovom konkretnom životnom svijetu. Primarne osobine, identiteti i djelovanje ne mijenjaju svoju suštinu, ali mijenjaju manifestacije sebe i drugih. Tehnologija se primjenjuje kao neposredno sredstvo provedbe transformacija, kako onih koje su se već desile, tako i onih koje tek dolaze. Upravo o ovom konceptu pisala sam u trećem dijelu svog rada.

Moderno društvo je u permanentnoj transformaciji tradicionalnog životnog svijeta, njegovih društvenih zajednica i institucija u svijet novog tipa, svijet isprepleten žicama i signalima koje čine jednu cjelinu, globalnu mrežu novih društvenih formi. Tehnologiju smo učinili potrebnom i samim tim telekomunikacijski pojas osvaja sve aspekte ljudskog života. Rekonstruišu i reorganiziraju se svakodnevni životi, slobodno vrijeme, tijelo, porodica, posao,

ekonomije, politika, kultura, ekologija, nauka i općenito okolina. Globalne informacijske tehnologije odlikovane brzinom pokoravaju prostor, razdaljinu, umanjuje njihove razlike i uporedo sažimaju svijet u jednu cjelinu. Vremenske i prostorne granice bivaju nadmašene. Lokalno nije više znak povlačenja iz globalnog ili njegov kontrast, konkretizira mrežu u kojoj je globalno apstraktno, a lokalno isprepletenost virtualnog i materijalnog. Jednostavnost, učinkovitost, brzina, fleksibilnost, decentraliziranost, neovisnost i sloboda osobine su koje kupuju korisnike. Moderno umreženo društvo sa novima načinima komuniciranja, rada, obrazovanja, i društvenog djelovanja donosi i nove norme ponašanja, interpretiranja sebe i drugih, informisanja, ali donosi nove emocije i vrijednosti. Međutim, pojave novih vrsta kriminala u sajber prostoru, nadzora putem korisničkih profila ili računa unutar virtualnih institucija, udruženja, grupa i drugih mreža, otvaraju nova pitanja o privatnosti pojedinaca, o sigurnosti podataka, kao i mnoga osobna, politička, ekonomska i druga pitanja. Četvrto poglavlje bavi se pregledom transformacija postojećih društvenih normi u nove.

Posljedice tih procesa transformacije su nastanak novih društvenih fenomena i novih društvenih relacija, stvaranje jednog HIBRIDNOG SVIJETA koji za svoje održavanje i interpretaciju zahtijevaju različite koncepte koji se ne mogu povezati u neku zatvorenu doktrinu o modernom društvu nego su u stalnoj promjeni kao što su i fenomeni koji se opisuju tim konceptima. Hibridni svijet nastao kao integracije tradicionalnog primarnog svijeta i informacijsko tehnološkog, virtualnog rezultira novim pogledima na svijet, novim percepcijama što zahtijeva sinhronizaciju tih dvaju prostora. Razumijevanjem stičemo određeni stepen kontrole njihovog djelovanja u odnosu na nas kao individuu, zatim djelovanje na porodicu, državu i društvo općenito. Procese virtualizacije nemoguće je osporiti ili zaustaviti na globalnom nivou. S toga je permanentno učenje, tehnološko opismenjavanje, podizanje svijesti, uspostavljanje balansa djelovanja na svim poljima, virtualnim i primarnim fizičkim najbolji način regulisanja i usmjeravanja novih uticaja na društvo. Načini na kojima moramo raditi zarad civilizacijskog napretka tema su petog dijela diplomskog rada.

Refleksije o navedenim konceptima dovele su moje istraživanje do sljedećih pitanja iz kojih će proizaći tema moga istraživanja:

- (1) Ako živimo u svijetu fuzije, integracije stvarnog i virtualnog, kakve su posljedice tog hibridnog svijeta?
- (2) Koje su nove društvene forme egzistencije, koje su to transformacije društva i pojedinaca?

(3) Kakve posljedice ono ostavlja na identitet pojedinca, da li se formira hibridno sebstvo, i ako jeste, šta ono znači, kako se manifestira?

(4) Kakva je vrsta rješenja moguća u formi u kojoj se neprekidno povećava realna socijalna distanca primjenom komunikacijske tehnologije i smanjuju se potrebe za realnom socijalnom integracijom, a stalno povećava virtualna socijalizacija?

Imajući stalno u vidu ova pitanja koja su se pojavila tokom istraživanja, smatram da je opravdano formulirati tezu istraživanja na sljedeći način:

U društvu egzistiranja dva svijeta, stvarnog i virtualnog, nastaju novi društveni fenomeni na njihovim presjecima. Već postojeće stvarne i virtualne forme egzistencije trpe promjene. Uspostavljanje ravnoteže i balansa tih svjetova je rješenje da se ne tendira krajnostima virtualnog i realnog, već da se aktivira svijest o postojanju i djelovanju navedenih, ali i podizanje svijesti o postojanju i djelovanju novih društvenih fenomena koji nastaju spajanjem te dvije stvarnosti. Nositelji uspostavljanja ravnoteže su sami pojedinci, dakle čovjek, i to kroz sisteme primarne i sekundarne socijalizacije, kroz sistem obrazovanja i drugih oblika edukacija koji će preventivno djelovati i skrenuti pažnju na prednosti i opasnosti svega novonastajućeg.

Metode koje ću tokom istraživanja primijeniti spadaju u red socioloških analiza društvenih fenomena. Pri tome ću se oslanjati na fenomenološke analize koje uvode nove filozofske i sociološke koncepte (Bodrijar) kao i na koncepte najznačajnijih sociologa današnjice (...).

2. VIRTUALIZACIJA

Riječ *virtualnost* latinskog je porijekla, nastala iz riječi *virtus* što znači vrlina, hrabrost, sposobnost, snaga, moć; i *virtualiz* što bi značilo moguć, ostvariv. Na osnovu porijekla riječi možemo zaključiti da virtualnost predstavlja nešto što je moguće, prividno može biti tu, ali nije zapravo, što ne znači da ono ne postoji negdje drugo. Ono ne mora uvijek imati oblike nestvarnog; upravo suprotno, može imati oblike stvarnog, jer se u virtualnom svijetu mogu dešavati itekako realna zbivanja. Možda nisu prisutna u fizičkom smislu te riječi, ali su itekako prisutna svojom djelotvornošću i funkcionalnošću. U informatičkom smislu, virtualno je ono što fizički ne postoji, ali je vidljivo na računarskom softveru. Poznate su nam virtualne adrese, tzv. e-mail adrese, zatim virtualne slike, tekstovi, knjige, članci, mediji, igrice, memorije i slično. Postoji čitava virtualna stvarnost stvorena modernim tehnologijama, informatikom i Internetom.

Među prvim „modernijim“ virtualnostima, i ne nužno digitalnim, jeste virtualni slušni prostor koji se ostvaruje telefonskim razgovorom, koji nam pored osjećaja intimnosti pruža i osjećaj prisutnosti, a taj osjećaj je upravo ono što je virtualno. Pored toga, do izražaja dolazi osjećaj slobode, privatnosti, mogućnosti izbora, brzine i globalnosti. Danas se riječ Internet izjednačava sa značenjem virtualnog, međutim, virtualnost je mnogo starija pojava i mnogo širi pojam od Interneta, koji predstavlja samo jedan aspekt virtualnosti. Moglo bi se reći da je pojam virtualnosti star koliko i poimanje Božijeg prisustva, jer ono se opisuje kao nešto što je prividno, što postoji, nešto što je moguće, ali nije stvarno, nije fizički tu, ne možemo ga čulno pojmiti, nedodirljivo je. Ono sa čim se možemo složiti jeste svakako da se najveći dio virtualnog djelovanja odvija upravo putem Interneta, a naročito danas kada smo u prilici da stupimo u internetsku mrežu bilo kad i bilo gdje, i to putem raznih elektroničkih sredstava; od mobitela, računara, auta, televizije, do sata, i slično.

Izgradnja virtualnih svjetova ima jako dugu historiju. Svjedoci smo svakodnevnih virtualnih igara, vjerovanja u religiozne svetosti, rituale, zatim u okviru arhitektura i drugih oblika. Rob Shields (2003) u svojoj knjizi *The virtual* objašnjava taj pojam kao ono što je stvarno ali ne konkretno i aktuelno. Virtualnost je dugo postojala u obliku rituala, kao i u obliku arhitektonskih fantazija i okruženja. Pored toga, virtualnost se umnogome povezivala i sa transupstancijom iz okvira kršćanske euharistije, a koja se odnosi na pretvaranje hostije i vina u istinsku krv i istinsko tijelo Kristovo gdje se to pretvaranje ne događa u spoljašnjosti u

fizičkom prostoru, nego u unutarnjoj biti, odnosno suštini. 1517. godine Martin Luter u okviru svojih devedeset i pet teza iznio je prigovor na ovu kršćansku doktrinu.

Od 18. stoljeća do početka 20. stoljeća pozitivizam kao teorija znanosti koja se temelji na činjenicama, egzaktnostima, a ne na onom metafizičkom, inzistirao je na vidljivosti svega stvarnog, pa je time odbacivao virtualnost zajedno sa apstraktnim. Virtualno dugo vremena bilo je potisnuto, premda su mnoge kulture dugo smatrale virtualno, u vidu sjećanja, snova, kao značajan oblik stvarnosti.¹

Virtualnim okruženjima podrazumijevamo unutarnja uređenja crkve (trompe l'oeil), to je određeni vid iluzionističkog slikarstva gdje se na osnovu perspektive, uz primjenu svjetla, sjene i uz upotrebu arhitektonskih elemenata ostvaruje iluzija trodimenzionalnosti. Tako imamo osjećaj prisustva određenih predmeta u stvarnosti, međutim oni su tu samo prividno, oslikani na zidu, staklu, mramoru, gipsu i sl. Oslikani prizori nebeskih užitaka varaju oči, to je ta barokna arhitektura. Shields (2003:7) U 19. stoljeću, pažnju su privukla prva komercijalna okruženja poput panorama. Panorame velikih razmjera pružile su vizualni oblik virtualnog i predstavljaju rani oblik virtualnosti koji je neinteraktivnog karaktera. Kao što diorame funkcioniraju po sistemu djelomično prozirne slike i izazivanja reflektiranim i emitiranim svjetlom da bi stvorila dojam mnijenja, tako i panorame pokušavaju stvoriti virtualno okruženje kroz slike od 360° gledano sa središnje platforme za promatranje.² Ovakav vid virtualnog okruženja dopušta jedan izvanredan pogled na bezvremensku, skladnu i kultiviranu prirodu. Međutim to nije interaktivno okruženje, dakle, ono što se nalazi ispred nas u našem vidokrugu je slika koja se ne mijenja, i koja je u potpunosti je statična. Ništa na slici ne pruža odgovor onima koji je gledaju. Cilj ovakvih okruženja su bili ekstravagantni pokušaji ne samo oponašanja stvarnosti, nego i nadmašivanja stvarnog iskustva.

Iako bez računara i virtualne tehnologije, postoje povijesne virtualizacije, virtualne stvarnosti, fikcije, simulacije i igre percepcije koje su uspjevale prevariti um i tijelo. „Rituali otvaraju

¹ Mistični rituali i vjere ponekad su bile namijenjene aktualiziranju virtualnog, kao, na primjer, ozljeđivanje vudu lutke što bi, navodno, izazivalo fizičku štetu na daljinu.

² Jedna od najpoznatijih kružnih panorama, navodi Shields (2005:10), jeste virtualna plaža (14 metara) izložena 1881. godine u Haagu u Nizozemskoj, a nosi naziv *Mesdag Panorama*. Prikazivanje slike (prirode) nije puki prikaz, nego je simulacija u kojoj se prostor od platforme do kružne slike ispunjen istim ili sličnim predmetima, pojavama kao što je to prikazano na panorami. Na primjer, kod navedene panorame riječ je o pustinjском pijesku koji se prostire od platforme do slike kako bi se upotpunio taj vizualni aspekt i kako bi željena simulacija dobila bolji i uspješniji efekt.

liminalne zone koje su performativne postavke za rituale prolaza kao što su pubertet ili brak“ (Turner, 1974, prema Shields, 2003:11-12). Liminalne zone su virtualna okruženja ili prostori.³ Na primjer, u ritualu vjenčanja, vjenčanje je liminalno vrijeme i prostor.⁴ U međuvremenu, u tom procesu prelaska iz jednog statusa u drugo, pojedinci se nalaze na limenu članstva ili novog statusa, izvan vremena. Prilikom ovog procesa transformacije važan dio se odnosi na suspenziju svakodnevnih društvenih normi kako bi se omogućila preraspodjela poretka, dajući novi status i dopuštajući društvu da prizna i prepozna novi identitet onih koji su bili u središtu rituala. Dakle, virtualni procesi se preklapaju sa liminalnim ritualima kao što su obredi prelaska. Povijesni značaj virtualnog može se otkriti iz zapisa ritualnih događaja i ceremonija; na primjer, krunidba kraljeva i kraljica daje naslov i pripisuje identitet stvarnom pojedincu. Jasno nam je da povijesni virtualizmi obiluju simulacijama i prikazima koji preuzimaju vlastiti život. O identitetu i njegovoj „transformaciji biti govora kasnije.

2.1. Proces savremenog doba

Izazvan modernim pozitivizmom i sa razvojem računalno posredovane komunikacije i digitalno stvorenih virtualnih okruženja, virtualno se vraća u zapadne kulture u obliku prisutnosti odsutnosti (Shields, 2003:38). Virtualizacija je proces sa kojim su se ljudi počeli osjećati ugodno i u skladu s njim živjeti svoj život. McLuhan (2008) je još 1964. godine u svom djelu „Razumijevanje medija“ govorio o elektroničkom dobu i budućem nastajanju prostora nalik odnosu boga i ljudi. Dakle, on je na neki način predvidio pojavu virtualnih prostora digitalne virtualizacije. Njega je elektronika inspirisala. Računalno posredovana komunikacija ponovo uvodi virtualnosti kao važne prisutnosti u obliku udaljenih, ali značajnih drugih i u obliku digitalnih simulacija za igru i kojima se predviđaju i pripremaju budući trendovi i aktualnosti.

Rane sedamdesete karakteriše proces umrežavanja do tad odvojenih računarskih sistema. Kraj sedamdesetih obilježava usavršavanje tehnika za oblikovanje prividno trodimenzionalnih predmeta i prostora. Sredina osamdesetih godina obilježava ulazak elektroničkih tehnologija u

³ Shields (2003:12) navodi da liminalne zone dopuštaju ono što je često simbolička smrt, uklanjanje iz jednog društvenog statusa i rođenje u drugom. Osobe gube svoj status, a nakon odgovarajućeg rituala vraćaju se u društvo i prostor svakodnevnice, ali sada sa novim statusom.

⁴ Osobe gube svoj status, a po završetku dobivaju novi, dakle, mladoženja je bio slobodan mladić, momak, a po završetku postao je oženjen čovjek, suprug.

svakodnevni život. Prema Castellsu (2003:20) posljednja četvrtina 20. stoljeća označila je „prijelaz iz industrijalizma u informacionalizam i iz industrijskog društva u umreženo društvo, i u kapitalističkim i u etatističkim⁵ društvima, u procesu koji je pratio revoluciju informacijske tehnologije“.⁶

Virtualizacija u današnjem smislu riječi na značaju dobija pojavom masovnih medija i masovne komunikacije. Prije pojave i upotrebe računara, televizija, radio i telefon bili su sredstva stvaranja virtualnog okruženja. Janowitz (1968) na sljedeći način objašnjava pojavu masovnih komunikacija: „Masovne komunikacije sastoje se od institucija i tehnika pomoću kojih specijalizovane grupe, koristeći tehnička sredstva (štampu, radio, filmove itd.), rasprostriru simboličke sadržaje na brojne, heterogene i prostorno široko rasejane primaoce.“ (McQuail, 1969:10) Dakle, računalno posredovane komunikacije ne izlaze iz definicije komunikologije kao nauke koju je Vreg definisao. „Komunikologija proučava sadržinu, oblik i načine čovjekovog međusobnog i masovnog komuniciranja, smisao, svrhe i efekte simboličke interakcije, kojom se ljudi sporazumijevaju, kooperiraju i podstiču na djelatnosti, kao i strukture i funkcije društvenih komunikacijskih sistema.“ (Vreg, 1975:10)

Kompjuteri u toj priči predstavljaju sredstvo za virtualizaciju slika, informacija, identiteta, društvenih odnosa i drugih aspekata svakodnevnog života. Oni su posrednici između virtualnog i stvarnog svijeta.

„U 21. stoljeću nalazimo se u doba elektronske i digitalne tehnologije, novih medija i instalacijskih strategija“ (Bentkowska-Kafel, Cashen, Gardiner, 2009:26). Digitalni virtualni sistem je potencijal putem kojeg tehnike simulacije i memorije modeliraju i predviđaju budućnosti. Iste služe kao sinonim za simulaciju. Brzina i snaga savremene virtualizacije iznimno su velike. Stoga i dolazi do kulturne važnosti široke rasprostranjenosti upotrebe računara i usvajanja Interneta, za razliku od ranijeg perioda.

⁵ „Pod etatizmom razumijevam društveni sustav u kojem ekonomski višak koji je proizvelo društvo prisvajaju oni koji imaju vlast u državnom aparatu, za razliku od kapitalizma gdje taj višak prisvajaju oni koji imaju kontrolu nad ekonomskim organizacijama.“ (Castells, 2003:20)

⁶ Informacionalizam za Castellsa značio je način razvoja u kojem je glavni izvor produktivnosti kvalitativna sposobnost da se na osnovi znanja i informacija najbolje spoje i iskoriste proizvodni faktori, također je nužno povezan sa umreženim društvom. A ova umrežena društva, kako Castells (2003:333) navodi, i nastaju upravo kroz proces ujedinjenja Evrope, dakle, u procesu formiranja Evropske unije stvaraju se „novi oblici upravljanja i nove državne institucije na europskoj, nacionalnoj, regionalnoj i lokalnoj razini, potičući jedan nov oblik države za koji predlažem naziv umrežena društva.“

McLuhanovski rečeno Internet je hladan medij⁷, zahtijeva znatno sudjelovanje i dopunjavanje podacima. Ovo interaktivno okruženje pruža prostor za kreativno sudjelovanje publike ili korisnika. Kao slične tehnološke pojave i Internet je prvobitno nastao u vojnoj sferi, nakon čega je pušten u javnost. Tačnije, mreža je uspostavljena 1969. godine i zvala se ARPANET⁸ prema prvim slogovima Pentagonove agencije za napredne istraživačke projekte. Nastao je u doba Hladnog rata, dakle, 1989. godine, u Pentagonu, stožeru američke vojske. Sam internet izvorno je bila zamisao američke vojske, koja je ciljala stvoriti decentraliziranu mrežu. Mreža je prvobitno omogućavala znanstvenicima koji su radili na vojnim projektima u raznim dijelovima Amerike da obuhvate na jednome mjestu sve informacije. Znanstvenici su kroz svoja istraživanja izumili i elektronsku poštu, tj. e-mail, dakle, pronašli su način slanja i primanja poruku na jedan lakši način (Giddens, 2007:469). To rezultira decentralizacijom tehničke kontrole centralizirane u prethodnom jedinom sistemu i uspostavljanje zajedničkog protokola među svim komponentnim sistemima kao što je jedinstveni Internet Protokol ili IP adresa, jedinstveni dvanaest-cifrani broj koji identificira bilo koje računalo dostupno putem Interneta širom svijeta. Svrha ovakve vrste mreže bila je ograničena u svakom smislu. Pored njene ograničene funkcionalnosti i mogućih opcija, ograničenost se protezala i na njenu dostupnost. Dakle, ARPANET je prethodnik Interneta, a kao takav, kod je ubrzo slobodno distribuiran i ubrzo instaliran na gotova sva računala. Ovaj progres se nije zaustavio na univerzitetima i laboratorijima, godinama kasnije sve više kućanstava počelo je sa primjenom osobnih računara.⁹ To je značilo da sve više kućanstava ima pristup internetskoj mreži, te da mogu koristiti online usluge. Internet je jedan dio tzv. zadebljanja globalnih telekomunikacijskih veza. Sudeći po situaciji danas, Internet je prihvatio cijeli svijet, te je postao jednom od vodećih tehnologija. Njegov progres ne stagnira, naprotiv, sistem se iz dana u dan razvija i ide putem napretka. Pretraživanje putem interneta otkriva ne samo „virtualne svjetove“, nego i virtualne bolnice, virtualne organizacije poput turističkih organizacija, s tim

⁷ Hladan medij je „niskodefinisan“, tačnije zahtijeva veliko sudjelovanje publike za razliku od vrućeg, koji je „visokodefinisan“. „Visoka definicija jest stanje zasićenosti podacima. Fotografija je, vizualno, „visokodefinirana“....Također, vrući mediji ne ostavljaju publici toliko toga za dopunjavanje ili dovršavanje. Oni, prema tome, iziskuju malo sudjelovanje publike, dok hladni mediji potiču publiku na znatno sudjelovanje ili dopunjavanje.“ (McLuhan, 2008:25)

⁸ ARPAnet (Advanced Research Projects Agency). (Giddens, 2007: 469) . „Pentagonov internet sastojao se od 500 računala do početka 1980-ih, a sva su bila smještena u vojnim laboratorijima i na sveučilišnim odsjecima. Drugi ljudi na sveučilištima počeli su se pridruživati i koristiti se sustavnom za vlastite svrhe. Internet je 1987. uključivao 28.000 host računala, na mnogim sveučilištima i u istraživačkim laboratorijima“ (Giddens, 2007:469).

⁹ „Između 1988. i 1998. udio britanskih kućanstava s računalom porastao je s 18 na 34 posto“(Giddens, 2007:469)

u vezi otkriva virtualne vodiče, turiste, zatim virtualne igre, gradove, muziku, prodavnice, te virtualno druženje, upoznavanje i sl.

Prema Giddensu (2007) broj ljudi priključenih na internet početkom 21. stoljeća bio je veći od 100 miliona, a brzina njegovog širenja od 1985. godine procjenjuje se da je 200 posto godišnje. Postoje predviđanja ovaj rast neće prestati, jer napredak tehnologija i znanja iz područja računalne i telekomunikacijske tehnologije je u konstantnom porastu i to će se nastaviti u budućnosti. Međutim, kao što je pristup Internetu u samom početku bio ograničen samo na vojno područje, tako i danas, uprkos, njegovom ulasku u naše domove, njegovo djelovanje i posjedovanje nije ravnomjerno raspoređeno, odnosno pristup toj mreži nemaju svi.¹⁰ Internet je uveo eru mobilnih podataka.

2.2. Višestruka stvarnost

Sintagma „virtualna stvarnost“ ukazuje na postojanje drugih stvarnosti. U svakodnevnom životu napetost svijesti je najviša i nemoguće je kao takvu ignorisati ili oslabiti, ona je urođena. Svakodnevni život vidimo odnosno doživljavamo u stanju potpune budnosti koja konstruira naš prirodni stav, odnosno stav zdravorazumske svijesti budući da je usmjeren na svijet koji dijelimo s drugim ljudima, odnosno intersubjektivni svijet. O tome govore Berger i Luckmann u djelu *Socijalna konstrukcija zbilje*. Pored važnosti vrhunske zbilje, ne negiraju postojanje drugih zbilja ili stvarnosti, samo što su sve ostale izvedenice prve. (Berger, Luckmann, 1992:39-48)

Stavljanje u prvi plan stvarne stvarnosti ne zaobilazi ni Bodrijarovo mišljenje. On „pravi razliku između 'stvarnog' svijeta koji racionalno percipiramo i pokušavamo znanstveno objasniti, i pojma 'pravog stvarnog' koji se skriva iza 'stvarnog' kroz iluziju“. Međutim suočavamo se sa istrebljenjem iluzije jer kroz sveprisutnost virtualnih tehnologija krećemo prema hiperracionalističkom svijetu u kom se sva izravna iskustva zamjenjuju kompjuterizacijama ili televizijskim slikama. (Bentkowska-Kafel, Cashen, Gardiner, 2009:74)

Poster virtualnu stvarnost smatra novom tehnologijom, također, njenim postojanjem se sugerira postojanje višestruke stvarnosti ili stvarnosti u različitim oblicima. „Sintagma je

¹⁰ Prema podacima koje Giddens (2007:471) navodi 1998. godine u razvijenom svijetu živjelo je 88% svih korisnika interneta, od toga 50% je u Sjevernoj Americi, također tu se nalazi i najveći broj vlasnika računala i online pristupa.

bliska 'realnom vremenu', sintagmi koja se pojavila u području snimanja zvuka, gdje se montiranjem, snimanjem na više vrpce i u više brzina omogućuju 'druga vremena'... normalni ili konvencionalni smisao riječi 'vrijeme' se morao očuvati atributom 'realno'. ...Pojmovi 'virtualna stvarnost' i 'realno vrijeme' potvrđuju moć drugog medijskog doba da konstruira simulacijske kulture. ...Kultura je sve više simulacijska u tom smislu da mediji često mijenjaju stvari kojima se bave, transformirajući identitet izvornika i referencijalnosti. U drugom medijskom dobu, 'stvarnost' postaje višestruka“ (Featherstone, Burrows, 2001:126).

Dakle, stvarnost je višestruka. Međutim, virtualna je nužno upućena na stvarnu stvarnost, dok u obrnutom slučaju to nije riječ. Dakle, stvarna stvarnost ili vrhovna zbilja postoji neovisno o digitalizaciji, virtualizaciji i slično; međutim situacija u obrnutom slučaju nije ista.¹¹ „...virtualno je usko povezano sa konkretnim – nema smisla locirati virtualno izvan „stvarnog“, nego radije učiniti da bude dio njega“ (Shields, 2003:24). Digitalne virtualnosti ne mogu postojati bez istraživača, inženjera i konkretnih uređaja, koji stoje iza tog paravana virtualnog okruženja. Ipak je neko morao osmisliti tu tehnologiju, i još uvijek rukovoditi njom kako bi funkcionisala i kako bi napredovala u budućnosti. Dakle, uključeni su timovi ljudi koji rade na stvaranju i održavanju digitalnih, virtualnih tehnologija i općenito tog sistema, pritom koristeći konkretna sredstva za rad, konkretne alate i tehnologije.

Računari su na neki način filteri između konkretnog i virtualnog svijeta, što znači da digitalizirani prikazi mogu postati mjesto interakcije, ali ne i izvorni objekt ili događaj. Shields (2005:44) kaže da se klizanje između virtualnog i stvarnog čini se široko prihvaćeno, te da mi prihvaćamo virtualne zamjene dok nostalgичno pamtimo, odnosno virtualiziramo ono što bismo mogli nazvati „stvarno stvarnim“. Vremenom, digitalizirajući i prikazujući informacije na video zaslonima, računari postaju važan faktor kroz koji se doživljava stvarnost. Međutim, veliki je izazov povezati materijalnu i fizičku povezanost poslužitelja, korisnika i stvarnih mjesta s virtualnošću sajber prostora, virtualnih komponenti svakodnevnog života, naših sjećanja, snova i metaksičke sposobnosti da se integriraju i klize između konkretnog i virtualnog.

¹¹ Kada je riječ o digitalnoj virtualnosti naspram stvarnog svijeta i njihovoj granici, mogli bismo reći da ljudi koji rade na održavanju tog virtualnog sistema i materijalnog svijeta predstavljaju granicu, dakle, oni se nalaze na toj granici. Digitalne virtualnosti ovise o njihovom radu, također ovise o materijalnoj tehnologiji, organizacijama, znanstvenicima, istraživačima i inženjerima koji se bave daljim istraživanjem novih sistema i tehnologija, poboljšanjem i popravljajući onog postojećeg.

Kada je riječ o digitalnoj, računalno baziranoj vrsti virtualne stvarnosti, važi da je ona razvijena u laboratorijima za istraživanje i razvoj 1970-ih godina. (O čemu je ranije bilo riječi.) Ovaj vid simulacije omogućava korisnicima uranjanje u okoliš. Uspjeh virtualne stvarnosti mjeri se količinom ili vremenom u kojem druga bića također postoje u virtualnom i stvarnom svijetu. Samim tim proširen je način rada sa podacima i informacijama, omogućeni su novi načini socijalne interakcije, kao i ulazak u novi osjetilni prostor i zamišljeno je privilegirano širenje svijesti. Internet, televizija, mobilni uređaji postaju aktivni tvorci stvarnosti, jer samim svojim prikazivanjima utječu na stvarnost.

2.2.1. Aspekti virtualne stvarnosti

Ken Hillis (1999) smatra da virtualnu stvarnost povezuje svijet tehnologije i njegova sposobnost da predstavlja prirodu sa širokim i preklapajućim sferama društvenih odnosa i značenja. Razlikuje virtualnu stvarnost od onoga što on naziva virtualnim okruženjem ili digitalno generiranim prostorom i virtualne tehnologije. Sustavi virtualne stvarnosti mogu se podijeliti u dvije grupe tehnologija: simulacijske tehnologije i računalno posredovane komunikacijske tehnologije. Virtualna okruženja su digitalni „scenski setovi“ ili „dramatične osobe“, ako se radi o crtanim avatarima, stiliziranim tijelima, animacijama, u virtualnoj relanosti. (Shields, 2003:54)

Tabela 1. Aspekti virtualne stvarnosti¹²

VIRTUALNA STVARNOST	
VIRTUALNO OKRUŽENJE	VIRTUALNE TEHNOLOGIJE
Neinteraktivni + interaktivni	Simulacija + računalno posredovana komunikacija

Virtualno okruženje podrazumijeva dva dijela, tačnije *neinteraktivni* i *interaktivni* dio. Primjer za neinteraktivno okruženje jesu panorame, dok pod interaktivnim okruženjem podrazumijevamo telefon, tj., okruženje koje se formira kroz telefonski razgovor.

¹² Tabela 1. prema Shields, 2003:58

Virtualne tehnologije se, također, sastoje iz dva dijela, tačnije *simulacije* i *računalno posredovane komunikacije*; primjer simulacijske tehnologije jeste trompe-l'oeil, a računalno posredovana komunikacija podrazumijeva IRC u savremenom vremenu, odnosno komunikaciju putem Interneta.

Virtualno okruženje

Postojanje virtualnih okruženja datira sa pojavom oslikanih kružnih panorama 1800-ih godina, pa sve do danas, dakle, do modernih tehnoloških i digitalnih oblika virtualnosti, što je ranije spomenuto. Međutim, digitalna virtualnost u direktnoj vezi sa računalnom vrstom virtualne stvarnosti seže od 1970-tih godine, i kao takva široko je definirana kao računarsko generirana simulacija okruženja u kojem korisnik doživljava osjećaj fenomenološke prisutnosti ili takoreći uranjanje u okoliš. Kada bismo željeli izvršiti pozicioniranje virtualnog okruženje, najlakše bismo to objasniti nekadašnjom liminalnom zonom, odnosno prostorom između različitih sudionika.

Moderna virtualna okruženja su vrsta interaktivnog komunikacijskog medija koji mijenja naše razmišljanje, naše utjelovljenje prirode i granice naše svakodnevnosti. Prostor u takvom okruženju, gdje računarske tehnologije omogućavaju korisnicima da postanu djelujući elementi u prostoru projektiranom i definiranom tehnologijom. A djelovanje u simuliranoj okolini vrši se putem elektroničkih rukavica, odijela, đojstika i drugih tehničkih pomagala.

Popularnost igrica kao što su labirinti, zatvori, pećine, piramide i slično sežu upravo iz stavke da se virtualno okruženje proteže izvan zaslona iako se ne može ni vidjeti ni pristupiti. Kroz ove igre nastoji se prostORIZIRATI taj okvir virtualnog okruženja, dajući mu osjećaj širokog okruženja. Samim tim se produžava iluzija kojom se prostor između zaslona i oka puni u produžetak digitalno virtualnog okruženja. Televizor sa velikim zaslonom i računarski ekrani bili su najbliži virtualnom okruženju, on nudi svojevrsno majstorstvo ovog prostora omogućavajući gledateljima da biraju bilo koju trenutnu aktivnost na planeti kako bi je pogledali. Kamera koja se kreće i čiji prenos ide na televizor uživo primjer je tačke gledišta koja prenosi virtualno okruženje. Na taj način kamere su zamjenski tip očiju, gdje one omogućavaju da se određeni kadar prikaže iz različitih perspektiva, te ostvare pregled virtualnog prostora. Kretanje kamere umjesto samog čovjeka može se protumačiti kao virtualno kretanje, putovanje korisnika unutar virtualnog okruženja.

Puštanjem Interneta u javnost, u svakodnevnu upotrebu, dovodi se do bržeg povezivanja računala putem mreže što omogućuje besprijekornu razmjenu informacija tako da se interaktivna okruženja mogu kretati na oba kraja komunikacije putem računara. U industriji i medicini virtualno okruženje igra istaknutu ulogu u simulatorima za obuku za niz zanimanja, koja zahtijevaju precizno djelovanje ili radnje tijekom dugog razdoblja. Također su se simulatori vježbanja virtualne stvarnosti pokazali korisnima jer uključuju simuliranu obuku pilota aviona, zatim simuliranu obuku za rad teških dizalica, kao i simulirane vježbe operaciju na području medicine.

Činjenica je da živimo u svijetu okruženi žicama. Digitalne virtualnosti su nužno upućene na žice, naprosto bez njih ne bi ni postojale, pa tako i ovaj tip virtualnih okruženja uključuje izgradnju zajedničkog prostora u žicama. Imajući u vidu da digitalna virtualna okruženja uveliko ovise o tehnologiji. Dakle, zajednička virtualna okruženja u kojima su sudionici udaljeni i susreću se u simuliranom okruženju ovise od obje ove skupine tehnologija, pa je teleprisutnost osjećaj prisutnosti drugih posredovanjem tehnologije. I iz ovog dijela možemo zaključiti i uvidjeti upućenost virtualizacije i simulacije na konkretan fizički svijet.

Virtualne tehnologije

Virtualnu stvarnost povezuje svijet tehnologije. Iz gore navedene tabele (Tabela 1.) možemo vidjeti da virtualne tehnologije ubrajaju simulacije koje se kreću od onih jednostavnih kao što je to trompe-l'oeil trikova perspektive, pa sve do današnjice koja raspolaže razrađenim pokretnim 7D i drugim okruženjima. „Virtualna stvarnost duplicira „stvarnost“ pomoću tehnologije“ (Shields, 2003:47). U doba digitalnih pomagala, virtualno dolazi kao alternativa stvarnom svijetu, virtualno postaje jednako simulirano, i umjesto da bude nešto što je nepotpuna forma stvarnosti, umjesto da bude nešto što je „gotovo tako“, „skoro tako“, ono mijenja stvarnost. Ponekad promišljamo da virtualno nije samo nepotpuno oponašanje stvarnog, već još jedan vid njegovog manifestiranja. Čak se memorija iz tog virtualnog prostora pomiče u materijalno područje pohranjivih i pristupnijih informacija. Virtualne tehnologije generiraju eksploziju podataka, jer one ne čine samo materijalne već i virtualne oblike dostupnih podataka i informacija.

Konkretne tehnike virtualnog, i ne nužno one koje se tiču računara, podržavaju virtualno i daju opipljivu prisutnost. Virtualna stvarnost u direktnoj vezi sa tehnologijom pruža mogućnost širenja vidika, ulazak u jedan novi svijet, ili prostor, proširuje svijet, kreira nove

oblike društvene interakcije i još mnogo toga. Featherstone i Burrows navode kako je virtualna stvarnost, kao simulirano okruženje sistem koji pruža realističan osjećaj uranjanja u okolinu. „VR je računalno stvoreno vizualno, auditivno i taktilno multimedijско iskustvo. Stereo slušalicama, stereo televizijskim naočalama (*eyephones*) koje mogu simulirati tri dimenzije, s njima povezanim elektroničkim rukavicama (*datagloves*) i kompjutoriziranim odijelima (*datasuit*), VR želi okružiti ljudsko tijelo umjetnim osjetilima vida, zvuka i opipa“ (Featherstone, Burrows, 2001:20).

Virtualna stvarnost može biti poligon za vježbanje, osposobljavanje, na kojem entuzijasti uče prevladati ono što je donedavno bilo nemoguće. U neugodna okruženja mogu se unijeti robotska vozila koja se kontroliraju pomoću različitih vrsta tehnologija virtualne stvarnosti za prikaz okoline i prijenos operacija operatora. Primjer ovakve situacije u medicini možemo uočiti kod hirurgije, gdje video endoskop, tj. mala kamera s vrlo malom lećom na kraju kabla usmjerava hirurški instrument prilikom operacije, a da pritom zahtijeva vrlo mali rez.

Digitalne virtualnosti se smatraju produžetkom pogona za osvajanje, kontrolu i manipulaciju. Ovisi o tehnologiji kao što su računari i mrežna oprema i hardver. Veličina, razlučivost, propusnost i vrsta sučelja su parametri virtualnih okruženja stvorenih računarima. S obzirom na to, kompjuterski softver poziva korisnike i manipulira materijalom, te ga time čini sasvim drugačijim medijem od telekomunikacijskih medija kao što su telefon i televizija, unatoč mrežnim sličnostima s telefonom. Satelitske komunikacije su se pokazale jeftinijima za korištenje i manje podložne potresima nego zemaljske telefonske linije; narudžbe iz trgovina rade se posredstvom telefona ili računara, bez papira; radnici nose iskaznice koje skeniraju na ulazu u preduzeće, ne koriste ključ, i nema potrebe za portirima; to su samo neki primjeri promjena svijeta kojeg inficira virtualizacija. Vizija virtualizirajućih tehnologija je mogućnost pristupa informacijama u bilo koje vrijeme i na bilo kojem mjestu. „Virtualni virus inficira stvarnost...“ (Shields, 2003:14). Manifestira se tako što nova tehnologija mijenja prakse ljudi, njihove načine razumijevanja. Pojačivači tehnologija virtualne stvarnosti pokazali su da bismo uskoro mogli prebaciti našu svijest u računarski sistem, u interakciji sa svijetom posredstvom digitalno aktivnih uređaja.

2.3. Simulacija, simulakrum i hiperstvarnost

Tehnologija je omogućila simulacije u kojoj se eksperimentira s nadomještanjem materijalnog svijeta koje su dovoljno blizu stvarnom da se njihovi uvjeti mogu testirati bez normalnog

rizika i na taj način tehnologija osigurava proteze za stvarnost kako bi je bolje kontrolisala. Simulacijom omogućavamo stvaranje onoga što se još nije desilo, a što bismo voljeli vidjeti, dakle, njom omogućavamo stvaranje vizije naše budućnosti ili onoga što je prošlo. Stojimo izvan materijalnosti svakodnevnog i utjelovljenog života. Na taj način stvaramo futuristički krajolik nadzora bez granica.

Bodrijar svoju središnju misao predstavlja kao pregled prijelaza iz modernosti u postmodernost, a time nastoji zapravo pokazati kako se oblikuju slike, opisi, projekcije odnosno simulakri društvenog svijeta. Simulakri koji nemaju uporište ni u kakvoj stvarnosti osim u sebi samima. „Nema više ideologije, postoje tek simulakri.“ (Bodrijar, 2001:51) U medijima i potrošačkom društvu ljudi sve više susreću simulakre koji sve manje imaju povezanosti sa izvanjskom zbiljom. On ističe preobražaj primitivnih društava odlikovanih simboličkim razmjenama u savremeni svijet koji konstruiše nedostatak izvornosti. „Danas se cijeli sustav ljulja u neodređenosti, svekoliku je realnost usisala hiperrealnost koda i simulacije. Nadalje nam upravlja načelo simulacije umjesto starog načina zbiljnosti.“ (Bodrijar, 2001:51)¹³ „Bodrijar smatra da se savremeni svet sve više nalazi pod njihovom dominacijom“. (Ritzer, 2009:369) Da bi objasnio simulaciju, koristio se primjerom simulacije Diznijevog svijeta, odnosno zabavnog parka Diznilenda, koji obuhvata mnoge simulacije onoga što je nekad bila društvena realnost. U tom preuređenom tržišnom centru simulirane su ulice koje su bile karakteristične za mnoge američke gradove. Pored tih, postoje i druge simulacije kao što su to simulacija vožnje podmornice i slično. Na taj način stvarnost sve više postaje zaražena tim. „Bodrijar opisuje takav razvoj događaja kao hiperrealan, tj. kao potpuno simuliran i, ...realniji od realnog, lepši od lepog, istinitiji od istinitog. To svakako važi za Diznilend, Las Vegas, pa čak i za novi Tajms skver u Njujorku. ...čak i ono što izvorno pripada tim područjima tako je uzgojeno da izgleda bogatije od onoga što se može naći u prirodi. ...Pod uticajem tih hiperrealnih modela ostatak sveta postaje sve više simuliran, sve više hiperrealan“ (Ritzer, 2009:372-373).

Poznate su nam tri poretka simulakra (Bodrijar, 2001:69):

¹³ „Bodrijar vidi Ameriku kao društvo koje se nalazi na čelu ovakvog razvoja događaja - to je najnerealnije, najlažnije i najsimulisanije društvo na planeti. Ono postavlja standarde, a ostatak sveta ih sledi. Amerika predstavlja dom nekih od svetski najpoznatijih i najpopularnijih simulacija. Najbolji primer je Las Vegas, naročito hoteli u tom gradu koji simuliraju druge svetove: „Njujork, Njujork“, Pariz, Venecija, Mendelej Bej, Belađo, Luksor, da napomenemo samo neke od njih. ...Internet i njemu slična sajbermesta takođe su simulacije. Na primer, ljudi sve više posećuju Internet prodavnice i Internet tržišne centre koji nisu ništa drugo do simulacija realnih prodavnica kojih u SAD ima na pretek.“ (Ritzer, 2009:69-70)

- *krivotvorina,*
- *proizvodnja i*
- *simulacija.*

Prvi je karakterističan za ranu modernost, razdoblje od renesanse do početka industrijske revolucije. Stvari su se odvijale nedvosmisleno, prema prirodnom zakonu vrijednosti. Karakteristična je i prostorna određenost, transparentnost, jasnoću, stroga hijerarhija, a pokretljivost društvenih klasa je nemoguća. Oponašala se priroda, pa se potom davala u proizvodnju. Sa renesansom rođeno je i lažno, imitirala se priroda, a zatim i proizvodnja. Krivotvorina je djelovala samo u odnosu na supstanciju i na formu, nije utjecala na odnose i strukture. *Drugi* poredak karakterizira modernost, dolazak industrijske revolucije, razdoblje buržoazije, primata industrijske proizvodnje i tržišnog zakona vrijednosti. Nastupa nova generacija znakova i predmeta. To su znakovi bez kastinske tradicije, koji se nikada neće sučeliti sa statusnim ograničenjima. Problem njihove osobitosti i porijekla više se ne postavlja. Izvorište im je tehnika i oni imaju smisao samo u dimenziji industrijskog simulakra. Njihova je pojavnost serijska (bezbrojnost istog proizvoda), njihovi su međusobni odnosi nedefinirani, a stvarni uvjet njihove mogućnosti jest proizvodnja. Zahvaljujući tehnici, u beskonačnim se serijama proizvode potencijalno identična "bića" (predmeti/znakovi), i to je ono što tvori ključnu značajku industrijskog simulakra. Kasnije, usponom tehnološke revolucije, društvena je reprodukcija zamijenila produkciju i ispostavila se kao organizacijsko načelo društva. *Treći* poredak je sada, tačnije u postmodernosti i odvija se prema strukturalnom zakonu vrijednosti. Više nije temeljna serijska reproduktivnost, nego modulacija, ne kvantitativne istovjetnosti, nego zamjena pojmova, na djelu više nije tržišni zakon nego strukturalni zakon vrijednosti. Kada vlada metafizika koda ili logika binarnih opozicija, na djelu je kibernetička kontrola, pitanje/odgovor, feedback, stvaranje pomoću modela. (Kalanj, prema Bodrijar, 2001:XII-XIII; 69-79) Ovaj treći simulakr ne pripada realnosti, već hiperrealnosti (Bodrijar, 2001:52).

Simulakrum je kopija koja nema original, nema uporište u fizičkom svijetu. „Novi postmoderni univerzum teži sve pretvoriti u simulakr. To je za Bodrijara svijet u kojem se sve oko nas očituje u simulacijama, koje su lišene svoje izvanjske realnosti i kopiranog originala. Simulacija apsorbira realnost i ukida svaki kontrast spram realnosti. Više nema realnosti ili "realnog" koje bi stajalo naspram "imitacije" ili "mimikrije". Na djelu su samo stupnjevi pojavljivanja simulacija.“ (Kalanj, prema Bodrijar, 2001:XV) „Na djelu je i urušavanje stvarnosti u hiperrealizam, u brižno podvostručavanje stvarnosti, ...dobiva na snazi upravo

vlastitim razaranjem, ona postaje stvarnošću stvarnosti radi, fetišizam izgubljenog predmeta ne više predmet predstavljanja, nego vrhunac nijekanja i vlastitog obrednog istrebljenja: hiperrealnost.“ (Bodrijar, 2001:101-102) On smatra da je danas sama stvarnost hiperrealistična, doba metafizike je završilo nastupa hiperrealizam. „Danas je cijelu stvarnost, svakodnevnu, političku, socijalnu, povijesnu itd., prožela simulirajuća dimenzija hiperrealizma: već svugdje živimo u „estetskoj“ halucinaciji stvarnosti.“ (Bodrijar, 2001:105) Stvarno se poništava u korist imaginarnog, a ono se poništava u korist hiperrealnog, dakle najstvarnijeg od stvarnog. Istinitije od istinitoga je simulacija.¹⁴

3. NOVI DRUŠTVENI FENOMENI I FORME EGZISTENCIJE

3.1. Umreženo društvo

Razumijevanje virtualnog, danas, podrazumijeva razumijevanje njegovog kontrasta sa konkretnim. Preklapanje ovih dvaju svjetova dovodi do fuzije i integracije procesa i pojava iz jednog i drugog prostora koji stvaraju kombinaciju, mješavinu svih aspekata, načina života zatim formiranja ovog novonastalog.

Virtualno umreženo, u današnjem smislu, podrazumijeva nužno tehnološko, s obzirom na tehnološku sveprisutnost. S time u vezi Castells (Himanen, 2002:115-7) zaključuje da je tehnologija temeljna dimenzija društvenih promjena, sukladno s njom društva se razvijaju i mijenjaju. Prvobitno tehnologija je utjecala u izgradnji industrijskog društva kroz revolucije u metalurgiji, hemiji, biologiji, medicini, saobraćaju, proizvodnji, potrošnji i organizaciji općenito; zatim u informacionalizmu kao novoj tehnološkoj paradigmi¹⁵ koja „danas zamjenjuje industrijalizam kao dominantnu matricu društva u 21. stoljeću.“ Međutim, pojava novih paradigmi ne podrazumijeva momentalno istiskivanje prethodnih, to se dešava jako sporo, nizom godina, a sve dok se to ne desi, stare paradigme su sastavni dio novih. Pa tako informacionalizam zamjenjuje i uključuje industrijalizam. I Bodrijar (2001:51-52) ističe

¹⁴ Bodrijar (2001:133) time želi dočarati kako se prisustvo ne poništava prazninom, nego se uništava pred podvostručenjem prisustva, praznina se ne poništava pred punijim, već uslijed pretilosti i zasićenja (punije od punoga). „Određenost se ne ništi u ime neodređenosti, nego u korist hiperodređenosti – prekomjernost određenosti u praznini.“

¹⁵ „Pojam paradigme uveo je poznati povjesničar znanosti Thomas Kuhn kako bi objasnio transformaciju znanja putem znanstvenih revolucija. Paradigma je koncept koji postavlja standarde djelovanja. Ona integrira otkrića u koherentan sustav odnosa koje karakterizira njegova sinergija – to jest, dodavana vrijednost sustava u odnosu na njegove pojedine dijelove. Tehnološka paradigma organizira postojeći spektar tehnologija oko jezgre koja pojačava djelovanje svake od njih. (Himanen, 2002:115)

sličnu misao koja sugerira isto. Viši simulakr podrazumijeva obuhvaćanje prethodnog, što koristi za prikazivanje funkcionisanja postojećih i novih formi društvene egzistencije. On kaže da „svaka faza vrijednosti uključuje u svoj mehanizam raniji mehanizam, poput fantomske referencije, marionetske referencije, referencije simulacije.“ Time bismo mogli reći da je formiran novi tip društva, čije su komponente upućene na prethodnu. Naprosto postaju skoro pa nužni, uzajamno potrebni i ovisni jedni o drugima. Ne postoji moranje da se virtualna stvarnost adaptira pravilima primarne stvarnosti, niti obrnuto. A prilika za stvaranje alternativnih svjetova, pravila, normi, fikcija, simulacija, je itekako privlačna.

Castells (2003:360) govori o stvaranju novog društva kroz informacijsku tehnologiju, pa kaže da je informacijska revolucija potaknula „nastanak informacionalizma kao materijalne podloge jednog novog društva“. „U informacionalizmu proizvodnja bogatstva, upotreba moći i stvaranje kulturnih pravila počelo je ovisiti o tehnološkim sposobnostima društava ili pojedinaca, a u srži tih sposobnosti nalazi se informacijska tehnologija. Ta je tehnologija postala neophodno sredstvo za učinkovitu provedbu procesa društveno-ekonomskog restrukturiranja. Imala je osobito važnu ulogu u razvoju umrežavanja kojem je omogućila da postane dinamičan samošireći oblik organizacije ljudskih aktivnosti.“ (Castells, 2003:360) Mreža¹⁶ postaje osnovna jedinica organizacije, to više nije pojedinac, preduzeće ili država. Samim tim mreža je postala ključni pojam Castellsova djela, tačnije *umreženo društvo*. Ono ima globalni utjecaj na protok, brzinu i pristup informacijama, stoga sve ono što je značajno za globalne ekonomije postalo je umreženo (Castells, 2000:17-18). Samim tim bez informacionalizma nema umreženog društva, pa na temeljima informacionalizma ono nastaje i širi se svijetom kao dominantni oblik organizacije našeg vremena. Tri važne karakteristike informacijskih tehnologija, koje oblikuju umreženo društvo su: samorazvijajuća sposobnost obrade (u pogledu opsega, složenosti operacija i brzine), sposobnost rekombiniranja (kombinacija različitih informacija, hipertekst ili WWW) i decentralizirana fleksibilnost (fleksibilna raspodjela sposobnosti obrade u raznim kontekstima i primjenama, moć obrade postoji svugdje gdje postoje umrežene komunikacije). (Himanen, 2002:118-121)

¹⁶ Mreže koje se zasnivaju na informatičkoj, računalno posredovanoj komunikaciji. „Mreža se sastoji od međusobno povezanih čvorova. Čvor je točka u kojoj krivulja samu sebe siječe....Mreže distribuiraju djelovanje i odlučivanje prema obrascu interakcije na različitim čvorovima. Već po definiciji, mreža nema nikakvo središte, sastoji se samo od čvorova. Čvorovi u mreži mogu biti različite veličine i prema tome različite važnosti, no sve su neophodni. Kada nastane previše čvorova mreže se samo iznova konfiguriraju, neke čvorove eliminiraju i dodaju nove, produktivne.“ (Himanen, 2002:123)

Netika ili etika Mreže odnosi se na odnos hakera prema mrežama umreženog društva. Iako ovaj odnos seže još iz 1960-ih, 1990-ih desio se ključan trenutak kada su Kapor i Barlow osnovali Electronic Fronteir Foundation kako bi potaknuli zaštitu ljudskih prava u sajber prostoru. Slobode govora i prava na privatnost smatrali su temeljnim ljudskim pravima u sajber prostoru. (Himanen, 2002:63-64) Global Internet Liberty Campain osnovana je upravo radi zaštite navedenih ljudskih prava i osiguranja da se privatne, lične informacije koje se objavljuju na GII za jednu svrhu ne koriste bez saglasnosti u neke druge svrhe. (Himanen, 2002:160) U Deklaraciji o neovisnosti sajber prostora John Perry Barlow iznosi sljedeće: „Cyberprostor se sastoji od transakcija, odnosa i same misli, raspoređenih kao stojeći val u mreži naših komunikacija. Naš je svijet koji je svugdje i nigdje, ali nije mjesto gdje tijela žive. Stvaramo svijet u koji svi mogu ući bez privilegija ili predrasuda prema rasi, ekonomskoj moći, vojnoj sili ili stanici rođenja. Stvaramo svijet u kojem svatko, bilo gdje, može izraziti svoja uvjerenja, bez obzira na to koliko je jedinstven, bez straha da će biti prisiljen na tišinu ili usklađenost. Vaše zakonske brige o vlasništvu, izrazu, identitetu, kretanju i kontekstu ne odnose se na nas. Oni se temelje na materiji. Ovdje nema nikakve važnosti.“ (Barlow, 1996, prema Shields, 2003:74-75)

Nastala društva utemeljena na novoj paradigmi informacijske tehnologije podrazumijeva nastanak nove kulture ili više njih u zavisnosti od različitih kulturnih razumijevanja i vrijednosti. Himanen (2002:92) ističe da „postoje razlozi za tvrdnju da umreženo poduzeće odražava upravo onih sedam vrijednosti...: okrenutost cilju, optimalnost, fleksibilnost, stabilnost, marljivost, štedljivost i mjerljivost rezultata.... Popis tih vrijednosti u sve većoj mjeri opisuje državne vrednote – u njihovom novom obliku, koji Castells naziva 'umreženom državom' – pa ih se može smatrati utjelovljenjem vladajućeg duha cijelog umreženog društva.“ Navedene vrijednosti umreženog društva mogu se smatrati prilagodbom kapitalizma na cilj zarađivanja novca u novim informacijsko tehnološkim uslovima rada. Novac iz tih sedam vrijednosti hijerarhijski postaje najviša vrijednost ili cilj, a druge vrijednosti podupiru taj cilj. (Himanen, 2002:92-3)

3.2. Virtualni identiteti

„Virtualno jastvo¹⁷ povezano je sa svijetom informacijskih tehnologija koje napadaju ne samo dom i ured, već i psihi. Ovo može ljude zarobiti ili osloboditi.“ (Agger, 2004:1) Svijet u kojem danas živimo jeste svijet transformacija. A ono što prvo podliježe utjecaju raznih intervencija samog čovjeka jeste on sam. Kako u fizičkom, tako i u psihičkom smislu. Transformirajuće komponente novih promjena mijenjaju identitet¹⁸ i svijest pojedinaca i skupina. Intervencije u prostoru i društvu podrazumijevaju i intervencije na samom sebi. Dakle, neosporna je činjenica da permanentno radimo na svojoj ličnosti, gradimo, mijenjamo i po potrebi prilagođavamo vremenu i prostoru. Proces „prilagođavanja“ se ponekad podudara sa našim razmišljanjima i ciljevima, također ne izlazi iz okvira sebstva, međutim takvo djelovanje nije uvijek nužno prisutno.¹⁹

Eksplozija Interneta, društvenih mreža implicirala je eksploziju virtualnih identiteta. Virtualne reputacije, ugledi, izgledi, pseudonimi²⁰ komponente su virtualnih identiteta. Savremeni svijet skoro da je nužno povezan sa njihovim uspjehovima i reputacijama, pogotovo ako uzmemo u obzir savremene informacijske nauke kojima je virtualno okruženje neophodno za rad i bez kojeg ne bi mogli imati potpuno sebstvo u fizičkom svijetu (npr. zamislimo radnike u IT sektoru, kako bi funkcionisali bez informacijskih tehnologija, oni ne bi mogli steći tu reputaciju u fizičkom svijet bez virtualnih prostora, također oni ne bi bili oni u pravom smislu).

Kod novog tipa identiteta fizičke sekvence nužno su povezane sa onim virtualnim kako bi opisale ono što čovjek danas predstavlja. Takoreći, kombinacijom stvarnog i virtualnog svijeta dobijamo današnju stvarnost, umreženo društvo i jedan novi identitet, koji nije nužno niti jedna krajnost, nego spoj istih, dakle, ovako formirana ličnost postaje hibridno sebstvo. Identitet je fluidniji nego ikad ranije. Poput općeprihvaćenih fluidnosti u različitim izborima u svakodnevnom životu (izbor vjere, religije, obrazovanja, muzike i slično) sada imamo izbor identiteta u cijelosti u drugom prostoru formirajući jednu fluidnu fuziju dvije krajnosti.

¹⁷ „Pod „virtualnim jastvom“ mislim na osobu koja je povezana sa svijetom i drugima putem elektroničkih sredstava poput Interneta, televizije i mobitela.“ (Agger, 2004:1)

¹⁸ „Odnos po kojem je neko biće, pojava, svojstveno samom sebi.“ Filipović, 1989:136

¹⁹ Zarad posla, uspjeha, ugleda, reputacije, izgleda predstavljamo se onim što nismo.

²⁰ Pseudonimi se često koriste radi skrivanja pravog identiteta, zarad postizanja anonimnosti.

Neki identiteti trpe adaptacije, međutim, neki ne. Moguće je da određene komponente ličnosti podržavaju i realizuju promjene u odnosu na virtualne efekte, osim toga, moguće je i da određeni aspekti nisu sposobni za adaptacije i promjene, dakle promjene identiteta mogu biti potpune, djelomične ili nikakve. U skladu sa ovim prisutne su dvije vrste, i to „usidreni identitet“, tzv. „jaka teorija identiteta“; i „mobilni identitet“, tzv. „slaba teorija identiteta“ (Ibrulj, 2005:23-24). Jasno nam je da prvi oblik teško opstaje u vremenu globalizacijskih, multinacionalnih, multikulturnih, transnacionalnih i ostalih djelovanja, koji je, između ostalog, nužno vezan za prostor, gdje su sve sekvence identiteta zaštićene izvana i iznutra. Dok drugi, tj. mobilni identitet, kao što i sam naziv govori mnogo više ostavlja prostora novim djelovanjima i promjenama koje nove tehnologije nose. „Živimo u vrijeme „kreolizacije“ svijeta ili „hibridizacije“ rasa i naroda koji se ne utapaju u svoju vlastitu osnovu koja nije primarno ontogenetska i psihogenetska, nego u zajedničku pragmatičku osnovu svakodnevnih svrha i iskustva koje već poznaje.“ (Ibrulj, 2005:28) Ibrulj (2005:182) navodi vrlo važne procese koji dovode do rekonfiguracije i kvantifikacije identiteta, njih omogućavaju, pokreću informacijske tehnologije i internacionalni kapital, a ti procesi su sljedeći: proces tranzicije, proces integracije i proces globalizacije. S tim u vezi možemo zaključiti da su ovi procesi zaslužni i za hibridizaciju, znanja, društva i identiteta. Inženjering znanja i inženjering identiteta se preklapaju u pragmatičkoj transformaciji univerziteta. Inženjering znanja i inženjering identiteta se preklapaju i u prihvatanju dominantnog identiteta, dominantnog jezika. Usklađuju nacionalni obrazovni program sa internacionalnim. Transnacionalni identitet je baziran na dva snažna elementa, i to na: internacionalnim univerzitetskim programima i na globalnoj primjeni informacijske tehnologije na društvene procese. (Ibrulj, 2005:187)

Svjedoci smo negativnih konotacija u vezi sa virtualizacijom u smislu da treba „provoditi manje vremena na internetu a više se družiti izlaziti u stvarnom prostoru“, kako su „bolji i iskreniji odnosi licem u lice“, kako je „internet prokletstvo, zlo, laž, obmana, zabluda, razonoda“, kako „se tu nalazi mnogo lažnih identiteta, pseudonima“ i slično. U društvu smo navikli na to kako se virtualno vrednuje sa manjom legitimnošću, osnovanošću, iskrenošću, pa smo iz tih razloga više rezervisani prema tom svijetu. Međutim, kada bismo stavili na vagu zlo, laž, obmanu, kriminal iz fizičkog svijeta i iste stvari iz virtualnog svijeta, šta bi prevagnulo? Rezultat nije ekstremna razlika u korist jednog od njih. Ono zbog čega je u fokusu sajber kriminal, anonimni profili na društvenim mrežama, sajber pedofilija jeste zato što su nove pojave u društvu, drže pozornost na vrhu kao i sve novosti u društvu. Koji je svijet

iskreniji pitanje je. Subjekti koji postoje u virtualnom prostoru mogu ukazivati na realnije sebstvo, odnosno na realnije Ja nego što je to Ja u fizičkom svijetu, dakle, virtualni identitet može biti stvarniji od stvarnog, nezavisno od toga da li je to dobro ili zlo za okolinu.²¹ Ali mladi 21. stoljeća mogu i formiraju nove virtualne identitete kako bi se razlikovali od sebe samih, ali i od drugih. Također za razliku od klasičnih identiteta, novonastali nam pružaju čak i više slobode i djelovanja u prostoru i vremenu. Dostupno nam je prazno sebstvo koje ispunjavamo po želji, možemo da budemo mi Ja iz stvarnog života, možemo da glumimo nekog drugog imaginarnog, a možemo da budemo ono što smo u dubini sebe, a što ne možemo iz nekog razloga biti u fizičkom svijetu. Pa čovjek uronjen u taj svijet slobode nije svjestan tog prostora, a ni sebe, nisu to ni iluzije, niti lažna predstavljanja, već je to novo sebstvo subjekta. On postaje nešto novonastalo, postaje hibrid identiteta koji obitava u fizičkom svijetu i onog u virtualnom.

Identiteti postaju roba, predmet prodaje, posredstvom kompjuterskih diskursa i potrošačkog društva.²² Virtualni svijet omogućava prazan prostor za formiranje identiteta i reputacija po potrebi. Na njihovoj izradi može raditi jedna ili više osoba, samim tim koristeći znanje više zasebnih identiteta. Obično su to pseudonimi iza kojih stoji jedna ili više osoba, i koji imaju pravo na intelektualno vlasništvo brenda kojeg su stvorili.

Michael Heim (prema Featherstone, Burrows, 2001:102) poremećaj percepcije zbog uranjanja u svijet simulacije naziva „Sindromom drugog svijeta“. „Sindrom drugog svijeta (SDS) je akutni oblik tjelesne amnezije, koja može prerasti u Bolest drugog svijeta (BDS). Česta virtualnost može dovesti do problema s kinestetikom zbog virtualnog osjećaja vlastita identiteta, što je bolest koju već poznajemo kod slabosti od simulatora i stresnog načina života s tehnologijom. SDS spaja slike i očekivanja od drugog svijeta i ometa percepciju ovog svijeta, čineći nas podložnim greškama kod pogrešno prepoznatih konteksta. ...SDS pokazuje kako se ljudi, još uvijek izvan faze, spajaju sa strojem“ (Heim, prema Featherstone, Burrows, 2001:102). Zbog ovog sindroma dolazi do zaostajanja između virtualnog i biološkog tijela, kao i do zaostajanja u prikopčavanju između prirodne u virtualne, simulirane okoline. Upravo

²¹ Pedofil može biti pedofil samo na društvenim mrežama, te ignorisati, kao takav svoj, identitet ispod maske identiteta koji plasira u primarnom svijetu. U društvu može važiti za agnostika, a biti ateist i slično.

²² Identitet često je predmet krađe sajber kriminalaca te prodaje na „crnom“ tržištu. Koristeći se svojim vizualnim identitetima stvaramo web aplikacije, i dajemo ih na prodaju, samim tim mi prodajemo svoj intelektualni identitet.

je to taj poremećaj u percepciji zbog prelaza iz jednog u drugi aspekt posmatranja.²³ Iz ovih razloga SDS je proglašena bolešću tehnologije, jer to zaostajanje otkriva ontološki procijep u kojem osjetilni svijet ispada iz ravnoteže, pa se često zbog rada u virtualnom prostoru u primarnom svijetu nesvjesno ponašamo na način koji funkcionira u prvom, ali ne i u stvarnom prostoru.

Pored poremećaja percepcije u pogledima na svijet, postoji zbunjujući problem pri korištenju našeg jezika pri opisu ljudi i mašina zbog čega dolazi do krize identiteta. Riječ je o pripisivanju ljudskih osobina mašinama, kompjuterima; i obrnuto pripisivanje karakteristika mašina ljudskim bićima. Na prvi pogled ne vidimo razliku kada kažemo kompjuterska „memorija“ ili kompjuterska „sposobnost pohranjivanja podataka“ jer je suština ista, međutim pripisivanjem ljudskih karakteristika mašinama umanjuje razliku ljudi i tehnologije, što dovodi do mišljenja o njihovoj ravnopravnosti ili pak moći spram ljudskih bića. „Krizna ljudskog identiteta koja se već može pratiti na osnovu aktuelnih rečničkih definicija uporedo je u procesu eksternalizacije ljudskih kvaliteta u mašine i proces internalizacije kvaliteta mašina u ljude“ (Hester, Ford, 2009:194) „O kompjuterima se govori kao o mozgu, a o naprednim sistemima kao o vještačkoj inteligenciji“ (Hester, Ford, 2009:192).

3.3. Virtualne zajednice

„Mrežu odnosa koja se rađa na prostorima Interneta Rheingold naziva 'virtualne zajednice““. (Featherstone, Burrows, 2001:131) U zajednicama novog tipa radi se skoro sve što i u stvarnom životu. Posredstvom elektronskih zaslona korisnici dijele osjećaje, simpatije, empatije, neslaganja, konflikte; također moguće je intelektualno ostvarivanje, nadograđivanje i prikazivanje, dokazivanje, trgovanje i ostalo. Jedna zajednica obično je grupa ljudi sa istim ili sličnim interesima, idejama, zadacima ili ciljevima, a kojima je elektronički posredovana komunikacija osnovni vid sporazumijevanja, pa tako međusobno djeluju u virtualnom prostoru, u manjim ili većim grupama, preko vremenskih i geografskih granica. Iako nisu temporalno i prostorno nužno vezane, ovi aspekti iz stvarnog svijeta utječu na njihovo

²³ Upravo to prikopčavanje i poremećaj percepcije javlja se i u situacijama zaigranosti programera, hakera kao stručnjaka (o kojima će se govoriti u 3.1.4. dijelu). „Richard Stallman, bradati, dugokosi hakerski guru, dolazi na kompjutoraška okupljanja u dugoj halji i iz strojeva svojih sljedbenika egzorcira komercijalne programe. Eric Raymond, poznati zagovornik hakerske kulture...: kao obožavatelj koturaljki, vozi se ulicama svoje rodne Pennsylvanije i po okolici prurušen u drevnog mudraca, rimskog senatora ili kavalira iz 17. stoljeća.“ (Himanen, 2002:4)

postojanje, djelovanje i organizaciju, naročito vremenske razlike. S tim u vezi možemo zaključiti da su informacijske tehnologije neophodne i da bez njih iste ne bi ni postojale. Pored toga zavise i od društvenih interakcija i razmjena informacija korisnika tih mreža. „'On-line' mreže, kada se njihova primjena stabilizira, moći će stvoriti virtualne zajednice različite od fizičkih, ali ne nužno i manje intenzivne ili manje učinkovite u povezivanju ili mobiliziranju pojedinaca“. (Castells, 2003:146) Što znači da neovisnost i ravnopravnost članova u ovim tipovima zajednica je u većoj mjeri nego u stvarnim. „Mnogi su uspjeh 'virtualnih zajednica' interpretirali kao pokazatelj da su 'stvarne' zajednice u raspadu. Internet pruža alternativu ...pravoj stvari“. (Rheingold, 1993:62, prema Featherstone, Burrows, 2001:131) Dakle sve je više očigledno da virtualne zajednice igraju sve veću ulogu u društvenom životu pojedinaca, kada se radi o održavanju prijateljskih, romantičnih, poslovnih odnosa, pri formiranju mišljenja, kao i vršenju kupoprodajnih usluga. Polako su postale dopunski oblik interakcije sa drugima, koji se poznaju ili ne poznaju u stvarnom životu. Olakšavaju komunikaciju, poslovne interakcije i transakcije, kao i društvena djelovanja bilo koje vrste.

Pomoć se traži i nalazi na Internetu. „Internet omogućava milijunima ljudi širom svijeta razmjenu informacija i vođenje poslovanja. Konkretno potencijal Interneta za višestruku transformaciju informacija... pruža mehanizam za formiranje zajedničkih interesnih skupina ili zajednica“. (Rothaermel and Sugiyama, 2001) To je ujedno jedan od ciljeva ovog tipa zajednice. Dakle, cilj jeste da na toj mreži ljudi sa istim ili sličnim interesima stupe u kontakt, komuniciraju u virtualnom prostoru i ostvare svoj plan, te to zapravo predstavlja informacijski i komunikacijski prostor. Članovi zajednica koje su usmjerene na razmjenu informacija, obično su zajednice za raspravu, poput raznih društvenih mreža, ili foruma. S druge strane postoje zajednice trgovinskog karaktera, čiji cilj je zajednički, i to su stranice u vezi sa kupoprodajom proizvoda ili usluga, konkursnim ponudama i slično. Također postoje zajednice koje su spoj više različitih, i to je vid hibridnih zajednica (posjeduju komunikacijski karakter, i kupoprodaju).

Kao što je to slučaj o istinitosti i vjerodostojnosti virtualnih identiteta, virtualne zajednice također ne odstupaju od tog načina djelovanja. Poput virtualnih identiteta koji su potpuno adaptirani i samo preneseni iz stvarnog svijeta, tako i virtualne zajednice mogu biti tretirane kao i one svakodnevne u primarnom prostoru. Slučaj može biti i obrnut. Mark Poster također smatra da „virtualna i stvarna zajednica zrcale jedna drugu“ Featherstone, Burrows,

2001:134), dakle komunikacija u sajber prostoru može se odvijati isto kao da se radi o utjelovljenim društvenim interakcijama. Također, kao što se virtualne zajednice sadrže mehanizme stvarnog svijeta, tako i stvarne zajednice zavise o imaginarnom.

4. TRANSFORMACIJE POSTOJEĆIH DRUŠTVENIH FORMI EGZISTENCIJE

Događa se uranjanje cijelog tijela u digitalna, tvrda i softverska okruženja. „U posljednjoj četvrtini dvadesetog stoljeća tehnološka revolucija koja se vrti oko informacija promijenila je naš način razmišljanja, proizvodnje, potrošnje, trgovine, upravljanja, komuniciranja, života i smrti, te vođenja ljubavi i rata.“ (Castells, 2003:13) I koliko god se vodili time da naše tijelo ulazi u takvo okruženje, ono djeluje i izvan svojih granica, ono utječe na naš svakodnevni život, na naše slobodno vrijeme, na tijelo, posao, politiku, kulturu, nauku, obrazovanje, ali i na našu okolinu. Dolazi do novih oblika svjetova samoodređivanja, pripovijedanja, globalnih zajednica, interaktivne trenutnosti, političkog organiziranja i slično. Granice između virtualnosti i stvarnosti, odnosno fizičkog svijeta teško je tačno odrediti. Dolazi do zamućenosti granica zbog svih preklapanja i prodiranja u sve segmente postojanja. Računari su postali dostupni kako, na poslu, odnosno u korporacijama, tako i u kući, školi, restoranu, biblioteci, na ulici, i drugim mjestima. Virtualno okruženje osvaja ljudsko tijelo umjetnim osjetilima vida, zvuka i opipa. „Kompjuterske tehnologije prožimaju naš svakodnevni život. Čak i najpovršniji pogled na naša svakodnevna iskustva pokazuje da su ona nerazdvojiva od digitalnih instrumenata i informacija. Možemo da vidimo Internet adrese na našim kutijama za hranu, bankomatima, časopisima, flašama za tečnost za čišćenje ili na večernjim vijestima.“ (Hester, Ford, 2009:9) „Nema sumnje da živimo u „doba tehnologije“. Toliko mnogo toga u našoj kulturi zavisno je ne samo od ljudskih aktivnosti i sposobnosti već od mašina i mikročipova. Nije, naravno, potpuno nemoguće živjeti bez kola, pokretnih traka i (naravno) kompjutera, ali suočimo se s tim – mi to i ne želimo.“ (Ibidem, 2009:17)

Prostori za dokazivanja nisu više ograničeni samo na konkretne prostorije, ulice, danas postoji i to internetsko dokazivanje i pokazivanje. „Za neke naše filozofe (i pisce) „biti“ znači, „biti opažen na televiziji“, to jest, sve u svemu uzevši, biti primećen od strane novinara, „biti“, kako se kaže, *poželjan* sagovornik novinara (što podrazumeva mnogo kompromisa i dosluha sa njima). ... na ovaj način televizijski ekran je danas i postao neka vrsta Narcisovog ogledala, a televizija mjesto narcisoidne egzibicije“ (Burdije, 2000:28). Prostorna i vremenska ograničenja nestaju. Stari oblici strukture i oblici organizacije se raspadaju, postaju nevidljivi.

Stari sistemi prestaju sa funkcionalnošću, zahtijevaju nove oblike funkcionisanja. Prema Castellsu (2000), kapitalizam nije izmijenio svoju potrošačku ćud, ali je promijenio način na koji se takav sistem utjelovljuje u različitim područjima društva. „Kapitalizam sada svuda prodire putem nove, informatičke tehnologije i tako nanovo određuje strukturu i razvojni smjer društva, a time i životne šanse gotovo svih ljudi“(Castells, 2000:10-11). Dakle, on u svom djelu *Uspón umreženog društva* govori o informatizaciji kapitalizma, za razliku od Webera koji je objašnjavao razvitak društva industrijskog kapitalizma. Castells smatra da je kapitalizam način proizvodnje koji se razvija putem različitih tehnoloških i organizacijskih modela, prvo putem industrijalizma, a zatim i informacionalizma. Tehnologiju razmatra kao „sastavni dio ekonomije, društva i kulture, iz njih proizlazi i njima služi, iako ne svuda i svima na isti način. Ona, zapravo, "potvrđuje važnost postojećih društvenih obrazaca““ (Ibidem, 2000:16).

Dolazi do dematerijalizacije, decentralizacije i bestjelesnosti. Korištenjem tehnologija, telefona, e-mail-a, kompjutera i drugog, ljudi i njihove organizacije postaju bestjelesni. Formiraju se virtualni identiteti, virtualni saradnici, virtualni timovi, virtualne organizacije, virtualni dnevници, virtualni uredi, virtualne firme, kompanije, organizacije. Ove promjene kako u poslovnom tako i u svakodnevnom životu zahtijevaju obraćanje pažnje na pitanje znanja, vještine, razumijevanja, povjerenja, namjere, rizika i ophođenja općenito korisnika u skladu sa novim mogućnostima obrazovanja, potražnje zanimanja i poslova, itd. Svaka promjena za sobom nosi i pozitivna i negativna dejstva, a možemo i pretpostaviti da ishod ovih promjena zavisi od znanja i namjere sa kojom korisnik raspolaže u trenutku konzumiranja novih načina djelovanja, konkretno misleći na virtualne tehnologije.

Svijet bez žica postao je prvo žičani, a potom ponovo bežični (djelomično). Sudeći po smjeru razvoja tehnologije, u budućnosti, možemo pretpostaviti da će svijet biti potpuno bez žica i usredsređen na razne satelitske, radijske i druge signale. Bežične veze zamijenile su kablove u većinskom broju situacija, počevši od kuće, pa do ureda. Vizija bežičnih sustava za prijenos podataka i višestrukih i skromnih, ali međusobno povezanih računala u svim aparatima i artefaktima nudi mogućnost sveobuhvatnog virtualnog okruženja podataka i komunikacija slojevitih na materijalnom svijetu i prostorima svakodnevnog života. Elektronski čipovi bi mogli biti u svemu korišteni, mogli bi imati pametne sijalice u sobama koje bi podešavale jačinu svjetlosti u zavisnosti od jačine sunca, nešto slično postoji na mobitelu, mobitel podešava svjetlost u zavisnosti od toga da li je dan ili mrak, čak bi mogli otići dalje i da se taj

čip ugradi u čovjekovo tijelo koji bi dao instrukcije sijalici koju jačinu svjetla da daje kada taj čovjek uđe u sobu.

Imajući u vidu činjenicu da virtualni svijet ne ostavlja nikog ravnodušnim, on ide do te mjere da mijenja naše razumijevanje, mijenja našu prirodu i shvaćanje o onom što je normalno ili ne, pomjera granice našeg svakodnevnog života. Telefon, televizija, kompjuter i druge virtualne tehnologije najznačajniji su elektronski mediji zato što prodiru u skoro svaki dom, proširujući nervni sistem svakog korisnika i posmatrača. Pruža nam prostor za vježbanje svih aspekata života, dakle, pruža nam alternativnu, udaljenu stvarnost, zatim nudi mogućnost ponovnog digitaliziranja historijskih događaja, dopušta nam da budemo prisutni u udaljenim mjestima i okruženjima. Povijesno gledano, progresivni napredak mreža komunikacija, počevši od ranih kurira, izaslanika, kasnije poštanskih sustava koji su služili običnim ljudima, pa sve do telegrafa, telefona kulminira Internetom i njemu bliskim oblicima komunikacije koji naprosto zaražavaju svaki djelić ovog svijeta, pa tako i naš svakodnevni, privatni i porodični život. Taj utjecaj virtualnosti putem digitalnih tehnologija se itekako osjeća. Preuzimanje računara u naše domove je jedno od najbržih diseminacija nove tehnologije. Video igre, online interakcije, korištene u svrhu zabave ili komunikacije najprisutniji su oblici virtualnosti koji ulaze u svakodnevni život obitelji. Došlo je do revolucije u stavovima prema računalima, koji su integrirani u svakodnevnu opremu radnih mjesta, škola i sve više porodičnih domova.

Teško je pobjeći od dosega zemaljskog telekomunikacijskog pojasa. Prostor koji se nalazi izvan mreže ili virtualnog svijeta, nestaje. Jedini prostor za koji se smatra da još uvijek nije u cijelosti zaronio u virtualni prostor jeste Afrika, i to samo pojedini dijelovi, koji se smatraju izuzetno nerazvijenim i siromašnim, stoga su ta mjesta relativno slobodna od digitalnih virtualnosti.

4.1. Sažimanje prostora i vremena (obrazovanje, poslovi, rad, komunikacija)

Prema Bergeru i Luckmannu (1992:40) zbilja svakodnevnog života, ili vrhunska stvarnost, ako bismo to htjeli reći jednostavnije, „organizirana je oko onoga »ovdje« mojeg tijela, i onoga »sada« moje sadašnjice. To »ovdje i sada« jest žarište moje pažnje spram zbilje svakodnevnog života. Ono što mi se u svakodnevnom životu prikazuje »ovdje i sada« jest *realissimum* moje svijesti.“ Dakle, za dešavanja koja su nužno povezana i prostorno i vremenski, ovdje i sada, jeste najviši oblik stvarnosti, ili kako oni to nazivaju vrhunskom zbiljom ili realizmom. Međutim, ne negiraju i postojanje drugih zbilja ili stvarnosti koje nisu

nužno povezane prostorno i vremenski, odnosno „zbilja svakodnevnog života ne iscrpljuje se u tim neposrednim prisutnostima, već obuhvaća i pojave koje nisu prisutne »ovdje i sada«. To znači da ja svakodnevni život doživljavam u odrednicama različitih stupnjeva bliskosti i udaljenosti, kako u prostornom, tako i u vremenskom smislu.“ (Ibidem, 1992:40) To bi značilo da postoje različiti stupnjevi stvarnosti o čemu je bilo riječi.

„Svijet svakodnevnog života strukturiran je i prostorno i vremenski. Za ova naša razmatranja prostorna struktura je posve periferna. ...Za našu sadašnju svrhu važnija je temporalna struktura svakodnevnog života“ (ibidem:44).

Ograničenje vremenom i prostorom se pobjeđuje. Razdvajanje prostora od mjesta seže iz davnina, jer perspektiva korištena u slikama od renesanse, jedna je od takvih tehnologija, to je takoreći konvencija za prikazivanje scena i prikazivanje izgleda kao da su zapravo stvarni, aktualni i prisutni u svojoj tjelesnosti ovdje i sada. Prema Shieldsu (2005:50) „virtualni prostori imaju neuhvatljivu kvalitetu koja proizlazi iz njihovog statusa kao ne-mjesta i još uvijek prisutnog kroz tehnologije koje im omogućuju. Kakogod, kao što ova okruženja nisu prostorna sama od sebe nego samo virtualna ona također imaju trajanje, ali striktno govoreći, nemaju ni historiju ni budućnost.“

Pol Virilio (1932) bavio se slomom granica, zbog promjene koje su izazvane nizom tehnoloških djelovanja. Slomom fizičkih granica dolazi do promjene uređenja prostora, postaje nevažno da li neko živi u gradu ili negdje van. Međutim veću je važnost pridavao vremenu, za razliku od prostora, jer je u postmoderno vrijeme značajnije. Brzina je uništila prostor, pokorila je razdaljinu i umanjila njihove razlike. Pored toga učinila je da sve manje stvari opažamo direktno, pa se sve više sa njima suočavamo indirektno, putem medija, tehnologije. (Ritzer, 2009:382) Nekada u prošlosti ljudi su proizvodili određenu kulturu u odnosu na prostor i vrijeme, dakle, u istom prostoru i vremenu, što je bilo od presudne važnosti za svaku od njih. Međutim, „prema informacijskom modelu, nova se kultura pojavila tako što je istisnula mjesto i ukinula vrijeme prostorom tokova i bezvremenim vremenom: kulturom stvarne virtualnosti... pod stvarnom virtualnošću mislim na sustav u kojem je sama stvarnost (to jest ljudski materijalna ili simbolička egzistencija) potpuno uronjena u okvir virtualne slike u tobožnji svijet u kojem simboli nisu samo metafore već uključuju stvarno iskustvo. To nije posljedica elektroničkih medija iako su oni nužna sredstva za izražavanje u novoj kulturi.“ (Castells, 2003:373) Dakle, umrežavanje društva promijenilo je naš pristup

prostoru i vremenu. Danas, prostor tokova, kako ga Castells naziva, spaja udaljena mjesta koja imaju zajedničke poslove, funkcije, zadatke, i značenja, utemeljene na elektroničkim formama obavljanja navedenih, i time ukidajući iskustva u primarnom fizičkom prostoru. A vrijeme, Castellsovo bezvremeno vrijeme, mjeri se u djelićima sekunde (transakcije novca vrše se u jako kratkom vremenskom periodu, razmjena poruka i slično).

Pojmovi lokaliteta postaju, u izvjesnom smislu, prostorno zbrkani, imaju promjenljivu površinu i proširuju se. Specifičnost koja prati ovaj proces jeste da lokalnost postaje manja stvar ograničenog materijalnog mjesta i postaje virtualizirana, što znači da je stvarna, ali ne opipljiva, već ispunjava suštinu postojanja. Lokalno nije više znak povlačenja iz globalnog, već esencijalnog čvora koji konkretizira mrežu u kojoj je globalno samo apstraktno, a lokalno isprepletenost virtualnog i materijalnog.

Proces koji igra značajnu ulogu u odnosu koji se odvija između mjesta i vremena jeste proces globalizacije. Kao koncept odnosi se na sažimanje svijeta i na intenziviranje svijesti kao cjeline, a mjesta, lokacije smatraju se povezanim više nego ikad ranije, postajući međusobno ovisne. Ono podrazumijeva proces kojim je konkretno i lokalno povezano s udaljenim virtualnostima. Globalizacija kao proces podrazumijeva formiranje jednog jedinstvenog svjetskog društva, globalnog društva. Proces globalizacije, zajedno sa tranzicijom i integracijom pokrenut i kontrolisan je posredstvom transnacionalnog kapitala kao i neizostavne informacijske tehnologije bez koje ne bi bio moguć (Ibrulj, 2005:182). Također „pružajući infrastrukturu za vrlo brzo komuniciranje velike količine informacija na ogromnim daljinama, nova informacijska tehnologija omogućava smanjivanje vremena i prostora što je ključno obilježje globalizacije.“ (Nash, 2010:45-46)

Poster iznosi mišljenje kako Internet potkopava granice država. Poruke koje kruže u sajber prostoru ne mogu se lahko ograničiti na geografski prostor zbog čega granice gube na efikasnosti, postaju neučinkovite (Featherstone, Burrows, 2001:126). U samim počecima razvoja digitalne virtualnosti, društvenih mreža, interneta i drugog, postojao je veliki digitalni jaz, gdje su, na primjer, Kanada i USA, Azija i Evropa raspolagale brojem korisnika Interneta 2001. godine od preko 140 miliona, dok, s druge strane, Afrika raspolaže brojem od 4 miliona korisnika. Zatim je evoluirao informativni, kulturni, i činjenični jaz između mladih i starih u ljudskoj historiji.

„Prvi val globalizacije - bilo u ekonomiji ili u medijima - svjedočio je o vertikalnoj kontroli iz međunarodnih centara, o čemu svjedoči, primjerice, porast medijskih divova poput CNN-a i MTV-a. No, u novijim valovima dolazi do procesa relokacije, budući da korporacije nastoje maksimizirati svoj tržišni udio oblikujući svoje proizvode za lokalne uvjete. Tako, dok su CNN i MTV izvorno emitirali širom svijeta na engleskom, sada proizvode izdanja na hindskom, španjolskom i drugim jezicima kako bi se natjecali s drugim međunarodnim i regionalnim medijima.“ (Warschauer, 2000: 156, prema Shields, 2003:83-84) Shields dalje navodi sa se drugi val desio krajem 20. stoljeća ukazujući na relativizaciju barem dijelova lokalnih kultura i pomicanje djelotvornosti i integriteta nacionalne države, kao i političke i kao i imaginarne zajednice. Poteškoća ovog procesa je u tome što mu se pristupa putem apstrakcija. S obzirom na mogućnost arhiviranja i memorisanja različitih vrsta informacija, slika, uspomena, sjećanja i drugog, ICT industrija radi s aksiomatskim idejama o pamćenju kao pohrani podataka i sredstava za pristup tim podacima. „Iako je već telefon uveo interaktivnu telekomunikaciju, a sustav pošte mogućnost recipročne, asinkrone, udaljene komunikacije, ipak je tek specifičnost Interneta i ICT-a omogućila ljudima suradnju neovisnu o prostorno-vremenskim ograničenjima što je dovelo do, kako kaže Lévy, virtualizacije organizacija, ili koristeći se Castellsovim terminom do umreženog poduzeća, koje su sve manje ovisne o specifičnim lokacijama, radnom vremenu i sl. Lévy smatra da razvoj Interneta prati i općenita virtualizacija društva i ekonomije. Medij Interneta, kojem on pripisuje osobinu kolektivne inteligencije, omogućuje sinergiju aktivnosti njegovih sudionika tj. korisnika, u kojem se ljudske aktivnosti sve više šire u virtualnu sferu“ (Uzelac, 2004:41).

„Lokalna transformacija je jednako tako dio globalizacije kao lateralno proširenje društvenih veza u vremenu i prostoru“ (Giddens, 1990:64). Rad mnogih organizacija je decentraliziran, prostorno i vremenski razdvojen. Stara tehnologija je zamijenjena novom virtualnom tehnologijom. Rad na projektima se obavlja putem Mreže, putem videokonferencija, e-mail poruka ili telefonskih poziva. Organizacije su bile mjesta i stvari, te su bile nužno povezane za geografskim prostorom, sve do dolaska virtualnih tehnologija. Sada organizacije mogu imati virtualni karakter i postojati samo u tom okruženje zajedno za virtualnim timovima. Dakle, internet utječe na uspostavu interakcijskih i komunikacijskih odnosa koje nisu ovisne o fizičkoj, geografskoj ili pak vremenskoj istodobnosti.

S jedne strane rad je više fiksiran na mjesto nego ikad prije, a s druge strane i nije. Prvi slučaj se može objasniti na sljedeći način: rad fiksiran za jedno mjesto i jedan računar pruža

moгуćnost obavljanja više poslova u isto ili blisko vrijeme, nema potrebe za promjenom prostora radi obavljanja razliĉitih zadataka tijekom radnog dana, IT stručnjaci razvili su online sistem koji omogućuje komunikaciju putem računara poput interaktivnog razgovora u stvarnom svijetu. Kompjuterizirani rad omogućuje kontrolu hladnjaka, grijaĉa i drugog virtualnim upravljaĉima, povezanim putem interneta sa jednog mjesta. Drugi sluĉaj se objašnjava na sljedeći naĉin: rad nije fiksiran na samo jedno mjesto, zbog mogućnosti virtualnog rada, rada na daljinu, fleksibilno radno vrijeme, i fleksibilniji naĉin rada nego obično, što je postalo moguće sa dolaskom lako prenosivih računara. Dolazi do dopuštanja bežičnog pristupa digitalnim virtualnim okruženjima u bilo koje vrijeme, dopuštajući im da se koriste bilo gdje, pa tako online knjigu možemo ĉitati u kući, u busu, ne samo u biblioteci. Iako virtualnim informacijama ne možemo odrediti taĉne prostorne i vremenske karakteristike, one su ipak stvarne, i postoje. „Linux, Mreža i PC nisu nastali u nekom uredu od osam do ĉetiri, Torvalds je radio do u sitne sate..., a kad uopće nije programirao, samo se igrao na kompjutoru.... Slobodan odnos prema vremenu tipičan je za hakere, jer oni cijene individualan životni ritam.“²⁴ (Himanen, 2002:15)

Prema Himanenu (2002:16) Castells je govorio o tendenciji sažimanja vremena u umreženom društvu. Opstanak kompanija zavisi od brzine dostave nove tehnologije kupcima u odnosu na konkurenciju. Osjećaj za brzinu postaje najveći kapital. Castells (2000:19-20) kada objašnjava kako virtualna stvarnost postaje „stvarna virtualnost“, navodi da se to pretvaranje najbolje oĉituje u medijima, jer mediji postaju interpretatori stvarnosti i oni su ti koji nam serviraju zbivanja umjesto naših ĉula, navodi da je jezgro te stvarne virtualnosti tehnološko, te da ogromnom brzinom ulazi u sve sfere stvarnosti mijenjajući prostorno-vremenske odnose. „Danas sve više živimo u simboliĉki izgrađenoj, multimedijskoj sredini, gdje informacija uĉas učini krug oko Zemlje. To je novi povijesni fenomen, budući da se komunikacija na tako velikoj daljini odvija u stvarnom, odnosno jedinstvenom vremenu. Na taj naĉin međusobno komuniciraju svjetske burze kapitala iz geografski razliĉitih vremenskih zona. Vrijeme se sažima i u svim ostalim globalnim mrežama informacija, ponajprije u elektroniĉkim medijima. ...Stvarna virtualnost ne pripada nijednoj kulturi pojedinaĉno, a opet uzima od svih kako bi, poput prostora tokova, napravila "bezvremeno vrijeme". To je pokušaj, ĉiju klicu

²⁴ O hakerima kao programerima i stručnjacima, koji se ne izjednaĉavaju sa sajber kriminalcima za koje se prisvojio sinonim haker, biće rijeĉi kasnije u dijelu 3.1.4. Linus Torvalds je tvorac Linux-a, jednog od najpoznatijih operativnih sistema današnjice. (Himanen, 2002:X) Upravo Linux je sistem nastao po Open Source sistemu, taĉnije, otvorenom kodu, o kome će biti rijeĉ u nastavku rada.

nalazimo u svim kulturama, da se iz prolaznoga pobjegne u neprolazno, iz smrtnog života u besmrtnost, dakle iz zbiljskoga u nezbiljsko.“

4.1.1. Svakodnevna komunikacija

Poster (2006:10) kaže „san inženjera komunikacija ostvaren je kao informacija koja dolazi bez smetnji od bilo koje tačke na zemlji do bilo koje druge tačke ili više njih.“ Virtualna stvarnost je medij koji tehnologijom simulira osjećaj prisutnosti. To je ono na šta se većina populacije oslanja i koristi svakodnevno i bez čega teško da žele, a i mogu. Iako, nije neophodna za egzistenciju svijeta, učinili smo je potrebnom kako u okviru doma, tako i na području posla, obrazovanja pa i šire. Računalno posredovana komunikacija nastoji biti dobra ili bolja od one licem u lice. Koliko uspijeva u tome zavisi od mnogo faktora, polazeći od želja pojedinaca, kultura, publike i načina korištenja. Zahvaljujući novim oblicima tehnologije ljudska komunikacija poprima druge oblike ili sisteme komuniciranja²⁵. Giddens (2007:52-53) navodi da je eksploziju globalnih komunikacija omogućio globalni napredak u tehnologiji. Prvobitan uspjeh za brzinu razmjene informacija učinila je kablovska tehnologija 1950-ih godina, zbog čega je komunikacija postala jeftinija i učinkovitija, ti transatlantski kablovi prenosili su manje od stotinu glasovnih poruka. Kasnije, 1960-ih godina širenjem komunikacijskih satelita dovodi do širenja međunarodnih komunikacija. Međutim, „Internet se pojavio kao dosad najbrže sredstvo komunikacije - do sredine 1998. koristilo se njime oko 140 milijuna ljudi u svijetu, a do 2001. internet je trebao biti dostupan za više od 700 milijuna ljudi.“ World Wide Web „omogućuje istovremenu transmisiju teksta, slika i zvukova, a k tome uključuju i hiperlinkove. Implikacije Weba su nevjerovatne: filmske sekvence i glasovne poruke se mogu uključiti u 'tekst', a 'autori' mogu označiti svoje linkove kao 'tekst'. K tome, druge povezane tehnologije proizvode slične decentralizirajuće učinke“ (Poster, prema Festherstone, Burrows, 2001:135).

Andelko Milardović (2010) govori kako smo mi zapravo svjedoci migracija društvenih masa u virtualni svijet i virtualno društvo, koji su izdanak tehnologije. Time smo spoznali te paralelne ili ispreplete svjetove. Pored interakcija licem u lice, sada raspoznajemo i socijalne interakcije „stroj u stroj“.

²⁵ Komunikacija putem društvenih mreža, medija i mobitela (Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, Whats App, Viber, Chat servisi, i druge socijalne i blogerske stranice).

Poster (2006:51-52) također iznosi kako se kulture transformiraju u brojeve pa tako ostvaruju neograničenu reprodukciju i distribuciju svim onim koji imaju pristup mreži, također, digitalna kultura omogućava transformaciju bilo kojeg teksta, slike ili zvuka. „Digitalni uvjeti kulturnog života također zaobilaze fizički uređen identitet, uključujući individualnost (čak i paraplegičari mogu komunicirati putem računara), telesne karakteristike, etničko porijeklo, nacionalno državljanstvo.“ (Poster, 2006:52) Pored mogućnosti da komuniciramo ili vidimo onog s kim razgovaramo, često rezultat online i telefonske komunikacije može biti tjeskoba i nestrpljivost. Informacijsko doba, koliko god da je doba eksplozije informacija, toliko je i doba eksplozije dezinformacija, crne hronike²⁶ i omnibus vijesti²⁷. Kontra efekt društvenih mreža i drugih tehnologija jeste sve veća privatizacija mnogih aspekata društvenog života. Postaje sve teže oblikovati bliske društvene odnose licem-u-lice. Kako sheme društvene i zemljopisne mobilnosti povećavaju fluidnost društvenog života, one potkopavaju proces oblikovanja čvrstih društvenih veza.

Značajno pozitivna strana računalno posredovane komunikacije jeste olakšavanje komunikacije osobama sa oštećenim sluhom ili postojanje neke druge deformacije i koje su se našle na nejednakom položaju u utjelovljenim društvenim svjetovima, zbog čega razmjena poruka ovim putem predstavlja blagoslov, na ovaj način, stigmatiziranim osobama, za razliku od razgovora licem u lice. Virtualna tehnologija pruža sve više, čak i premašuje očekivanja u olakšavaju socijalne interakcije ovim osjetljivim kategorijama populacije.

4.1.2. Elektronička sveprisutnost - (nadziranje, dostupnost 24/7, sažimanje obiteljskog vremena)

Smanjenje obiteljskog vremena i irelevantnost javno-privatnih granica još nisu sistemski ispitane. Ulaskom digitalnih virtualnosti u domove, javnost ulazi u našu privatnost. Porodica dobija novog člana ili pak više njih. Nekadašnje nuklearne porodice se šire. U njihove okvire uranja umreženo profesionalno radno okruženje, zatim društveni forumi, stranice, online razgovori (IRC) i time se zamućuju granice privatnog i javnog života, odnosno granice poslovnog i slobodnog radnog vremena. Radno i slobodno vrijeme postalo je fleksibilno.

²⁶ Crna hronika (Burdije, 2000:32) je oduvijek bila najmilija duhovna hrana senzacionalističkoj štampi; krv i seks, tragedija i kriminal uvijek su se dobro prodavali, stoga ove vijesti zauzimaju prvo mjesto u štampi ili na naslovnim stranicama i sve to na zahtjev gledanosti i čitanosti, to je ono što publika traži.

²⁷ Omnibus vijesti (Burdije, 2000:33) to su vijesti namijenjene svima, odnosno, ne bi trebalo da šokiraju nikog, ne izazivaju, ne dijele ljude, već stvaraju saglasnost, interesuju sve pojedince, ali se ne tiču ničeg posebno značajnog.

„Informatičari će vrlo često tu fleksibilnost koristiti tako da rade i u slobodno vrijeme... pola sata televizije, pola sata na e-mailu, pola sata izlaska s djecom, a sve to isprekidano raznim poslovnim razgovorima mobitelom.“ (Himanen, 2002:22) Himanen (2002:24) kaže kako „petak postaje nedjelja“ osvrćući se na to kako fleksibilnost i optimizacija vremena vode ka minimiziranju granica rada i slobodnog vremena u korist rada.

Castells govori o medijima (televiziji, radiju) i tome kako su postali dio svakodnevnice, kako privatnog tako i poslovnog života. „Za pravo razumijevanje uloge medija u našoj kulturi... gledanje/slušanje medija nikako nije isključujuća aktivnost. Ona se uglavnom miješa s obavljanjem kućnih poslova, zajedničkim obrocima i društvenom interakcijom. Oni su gotovo neprestano prisutni u pozadini i tkanje su naših života“ (Castells, 2000:362).

Bez obzira na to, možemo primjetiti da se javna i privatna sfera skoro ne razdvajaju. Savremeno slabljenje osjećaja za javnost ide paralelno sa širenjem elektronički posredovane komunikacije između radnog mjesta i privatnog područja. Virtualni uljezi (poslovne kolege, saradnici, šefovi i drugi) upadaju u porodično okruženje, prilikom porodičnih obroka, odmora, vikenda sa najbližima. Mogućnost virtualnih posjeta e-mailom ili nečim drugim narušava koncentraciju i porodični mir, iz čega djeca i ostali mogu pretpostaviti prioritarnost posla nad privatnim životom. Dolazi do neujednačenog miješanja, pa se privatnost gubi u javnosti. Uposlenici dolaze do problema razdvajanja te dvije sfere, gube kontrolu ponašanja. Zatim dolazi do radikalno drugačijeg pristup ličnom i privatnom životu, zbog tajnosti i šifriranja potrebnih informacija, doživljaja zarad obezbjeđenja privatnosti i privatne sfere, individualne slobode. Naprotiv, danas se kamerom snimaju privatni i možda tajni trenuci i izlažu javnosti zarad internet dokazivanja, ucjenjivanja, zarađivanja, omalovažavanja, kriminala i slično. Time virtualno postaje banalno, za razliku od stvarnosti i materijalne težine svakodnevnog života. Otežavajuća okolnost rada na daljinu ili od kuće jeste to što posao nikad ne prestaje, zatim preklapanje više poslova u isto vrijeme, kao i neograničeno radno vrijeme. S tim u vezi možemo pretpostaviti posljedice ove pojave. Prvenstveno se javlja problem u porodici, zbog brige o djeci, starim ili bolesnim, zatim u efikasnosti i kvalitetnosti obavljanja poslova. Prvi koraci ka virtualizaciji su u kući na području odgajanja djece posredstvom dječjih „igračaka“. Zabrinutost posjedovanja istih jeste mogućnost pretraživanja i pregledavanja neodgovarajućeg sadržaja, najčešće kod djece. Međutim, za taj vid zabrinutosti odgovorni su roditelji, s obzirom da su oni zaduženi za ograničavanje kako vremena tako i načina rukovođenja računarom, telefonom, i načinom provođenja vremena svoje djece općenito. Dakle, zbog

„olakšavajuće“ okolnosti predočene u radu na daljinu, dolazimo do nedostatka kvalitete u porodičnim relacijama, kao i kvalitetu pružanja znanja koje je nužno za obavljanje bilo kojeg posla.

Svjedoci smo koliko korisnici virtualnih tehnologija žrtvuju sebe, a zatim i obitelj, slobodno vrijeme koje bi trebalo biti preusmjereno upravo na njih. Virtualne tehnologije omogućivši rad od kuće čini da posao nikad ne prestaje, pa postaje i dvostruko teže obavljati posao a i voditi brigu o porodici, djeci. Poprilično je vjerovatno da ispaštaju i jedni i drugi. Emocije, netrpeljivosti, nervoza, pritisak, sve se to prenosi virtualnim putevima u porodični život i ne nestaju kada jedna strana prekine vezu. Čaldarović (2011:13-22) također ističe kako savremene telekomunikacijske tehnologije utječu na promjenu načina života u savremenom urbaniziranom svijetu, što za posljedicu ima smanjivanje intimnosti, tačnije sve manje prisustvo interakcije licem u lice, a sve više računalno posredovanih interakcija. U tom smislu dolazi i do smanjenja javnog prostora i širenja sajber prostora i virtualne realnosti gdje dominira, po njegovom mišljenju, homogenost, kratkotrajnost, tačnost i kronološka nepovezanost, gubitak spontanosti i autentičnosti.²⁸

„Mobilni telefon zamagljuje granice između privatnog i javnog prostora "emitirajući" fragmente privatnih informacija u javnu arenu, te tako postavljajući male privatne drame. Prisutnost (nenamjerne) publike mijenja stvarnu prirodu tih privatnih instanci, pretvarajući ih u javne naočale, dok ljudi koji su uključeni u njih postaju izvođači koji se „ponašaju“ u svakodnevnom životu“ (Bentkowska-Kafel, Cashen, Gardiner, 2009:80). Također, telefoni kao prvi koji su pružili taj slušni prostor virtualnosti, iako ne nužno digitalni, takvi razgovori mogu prenijeti osjećaj prisutnosti, čak i intimnosti s drugom osobom koja može biti daleko, taj osjećaj je virtualan. Međutim, video pozivi dovode do iskorjenjivanja privatnosti, time što dovode do pretjerane izloženosti. Što utječe na adolescentsku publiku ponajviše, s obzirom da njihovu lakovjernost i nedefiniranost identiteta.

Skoro svaki od uređaja, danas, ima instaliran GPS²⁹ koji je uistinu globalan i prožet senzor kako navode Elizabeth Coulter-Smith i Graham Coulter-Smith (Bentkowska-Kafel, Cashen, Gardiner, 2009:57). Međutim, uprkos navigacijskom sistemu koji je proizvedem u vojne

²⁸ Ovu pojavu on opisuje pojam „nemjesta“, koji se za razliku od „mjesta“ odlikuje bezličnošću, sličnošću ambijenta i sadržaja. (npr. benzinske pumpe, shopping centri, aerodromi i slično) (Čaldarović, 2011)

²⁹ engl. GPS - Global Positioning System – navigacijski sistem

svrhe kao i većina tehnologije, i njegove primjene kako bi se pribavile informacije o položaju vojnika i civila, GPS je moguće zloupotrijebiti, što nije rijedak slučaj. Time se narušava privatnost pojedinaca. Osjećaj nadgledanja i provjeravanja uvijek je u podsvijesti. Čak ni privatne kuće nemaju onu privatnost kao nekad, i one su pod video nadzorom, pod izgovorom zaštite, sigurnosti od pljački, kriminalaca i slično (o nadzoru, sigurnosti i zloupotrebi informacijskih tehnologija biće riječ u daljem tekstu). Ulice, radna mjesta, automobili, kuće, sve se nalazi pod budnim okom kamera. Da li zbog sigurnosti ili zbog zadiranja u privatne živote pojedinaca? Ne možemo ignorirati činjenicu koliko sve manje imamo privatnih trenutaka, koje niko, baš niko ne vidi i nema tu mogućnost. Samim tim privatnost nije „samo etičko, nego i tehnološko pitanje. Tehnička realizacija elektroničkih mreža silno utječe na pravo pojedinca na privatnost.“ (Himanen, 2002:78)

Cilj jeste da budemo svjesni i da uočimo postojanje i utjecaj virtualnog u obliku online igara, računalno posredovanih komunikacija, rada na daljinu, nadziranja i korisničkih projiciranja u kontekst borbe za održavanje kontrole nad obiteljskim životom i domom kao privatnom sferom. Preko svojih bežičnih mreža, sveprisutno računarstvo podrazumijeva daljnju eroziju prostornog i vremenskog odvajanja privatnog i javnog života, porodice i posla. Da bismo ojačali podjelu i razgraničili ove sfere života, trebale bi biti učvršćene i eksplicitne kulturne norme radnog vremena, radnih dana, vremena sa porodicom, kao i slobodnog vremena. Bez obzira na virtualni rad, njega bismo trebali koristiti u svrhe koje se tiču posla, ali koje ne idu na štetu našeg privatnog života i obrnuto.

4.1.3. Obrazovanje

Obrazovni sistem također trpi promjene. „Danas govorimo o informacijskoj tehnologiji globalno primijenjenoj na društvo, o društvu zasnovanom na znanju, o znanju koje je tehničko i temelji se na umjetnoj inteligenciji. Umjetna inteligencija je fizički sistem koji operira simbolima i vrši procedure konstruirane od algoritama, od idealnih matrica logičkog programiranja“ (Ibrulj, 2005:244). Rade Kalanj u predgovoru Bodrijarovog djela govori kako „Lyotard već krajem sedamdesetih energično naglašava da su vodeće znanosti i tehnologije sve više zaokupljene jezikom: lingvističkim teorijama, problemima komunikacije i kibernetikom, kompjuterima i njihovim jezicima, problemima prevođenja, pohranjivanjem informacija i bankama podataka itd. Tehničke su promjene bitno utjecale na znanje. Minijaturizacija i komercijalizacija strojeva promijenile su načine njegova stjecanja, klasificiranja i korištenja. Ukratko, ulaskom u povijesnu situaciju koju Lyotard označava kao

postmoderno doba, mijenjaju se priroda i status znanja.“ (Bodrijar, 2001:III) Dosta obrazovnog i univerzitetskog rada, obavljanja zadataka i zadaće preusmjerene su na rad u kući. To je omogućeno zbog sveprisustva kompjutera u porodičnim domovima. Način predavanja je promijenjen uz prisustvo digitalnih tehnologija, računara, projektor, a i interneta kao sredstva informisanja, pribavljanja različitih informacija, pribavljanja nedostupnih knjiga putem online aplikacija i pružanja mogućnosti besplatnog ili plaćenog pristupa stranicama online knjiga. Problem nastaje kada masovni mediji svoj imperativ brzine, senzacionalizma, dramatizacije, izuzetnosti, neobičnosti i ekskluziviteta nastoje prenijeti na nauku koja je utemeljena na sasvim drugačijim imperativima temeljnosti, kritičnosti i povjerljivosti.

Dakle, pojam obrazovanja i učenja je promijenjen. Ibrulj (2005:193-197) upravo o tome govori, te smatra da infrastrukturu programa izgradnje društva zasnovanog na znanju, koje se dešava u ovom trenutku u razvijenim evropskim zemljama, u Americi i Japanu, osigurava globalna primjena informacijske tehnologije i proizvodnja na nanoskali u pogonima nanoznanosti i nanotehnologije. Ambijent inteligentnog prostora je rezultat tri programske komponente:

- Društvo utemeljeno na znanju,
- Razvoj znanosti na nanoskali,
- Globalna primjena informacijske tehnologije.

Danas se područje humanističkih znanosti i društvenih znanosti regulira na jedan novi način, i to stvaranjem mreža odličnosti, dakle mreže kompetentnih istraživača, zatim stvaranjem integriranih projekata i stvaranjem programa zajedničkih aktivnosti sa intencijom da se informacijska tehnologija aplicira u najvećem mogućem obimu. Promjene obrazovnog ambijenta drastično mijenjaju karakter i sadržaj znanja i forme obrazovanja na područje humanističkih znanosti i imaju veliku ulogu u transformiranju obrazovnih institucija, prije svega univerziteta.

Primjenom metoda konstruktivne indukcije u eksperimentalnim istraživanjima napravljene su funkcionalne metode koje danas konstruiraju znanost. Makroanatomska arhitektura mozga i mikroanatomska arhitektura mozga služe danas kao osnova istraživanja, odnosno kao

polazište razumijevanja. David Hume, John Locke, Rousseau, Kant, Hegel su humanističko obrazovanje posmatrali drugačije, ono više ne podrazumijeva samo metafizički, filozofski, sociološki, netehnički, ne-znanstveni, umjetnički, kulturni i politički način definiranja prirode ljudskog roda i karakteriziranja istog. Eksperimentalna saznanja i modeli mozga postali su glavni pristup istraživanjima kognitivnih procesa i mentalnih aktivnosti uopće. Potraga za otkrivanjem strukture i funkcija ljudskog uma proširila se sa ljudi na sve fizičke sisteme koji su djelomično inteligentni ili postoji mogućnost da bi mogli biti inteligentni. Znači, u taj okvir ulaze i *životinje i strojevi*. Promijenjen je pojam učenja, koji se sada sastoji u upoznavanju funkcioniranja znanstvenih modela predmeta i područja te u primjeni informacijske tehnologije. Dakle, obrazovanje nije više pasivno usvajanje sadržaja, nego razvijanje sposobnosti pridobivanja informacije i umijeće manipuliranja informacijama.

Međutim obrazovanje uma ne događa se isključivo u školi, na fakultetu ili nekoj drugoj obrazovnoj institucije, ono se stječe i kod kuće, na ulici i drugim mjestima, stoga je jako bitan način na koji mi provodimo vrijeme van tih institucije koje su specijalizirane za edukaciju. Na socijalizaciju, kreiranje stavova, stjecanje znanja i oblikovanje identiteta utječu virtualni sadržaji plasirani na kućnim uređajima, mobitelima ili kompjuterima. Korisnici se nalaze između dvije kulture, one tradicionalne i ove nove elektronske virtualizirajuće kulture, zbog čega dolazi do krize identiteta. O tome je bilo riječ i ranijih godina kada je bila aktualna televizija i radio, pa je jedan od naučnika bio i Burdije. „Televizija ima neku vrstu stvarnog monopola u obrazovanju umova izuzetno velikog i značajnog dijela populacije.“ (Burdije, 2000:33) On tu govori o televiziji kao sredstvu plasiranja informacija koje nemaju izuzetan značaj, ali koje interesuju sve ljude, kao što je crna hronika, međutim ono što on ističe jeste da vrijeme utrošeno za plasiranje tih informacija moglo bi da bude iskorišteno da se kaže nešto sasvim drugo, jer vrijeme na televiziji je dragocjeno i upravo zbog te dragocjenosti ne bi trebalo televiziju koristiti za te beznačajne stvari već upravo suprotno.

Umreženo društvo stvara potrebu za konstantnim, permanentnim učenjem, spoznavanjem novih stvarnosti, novih pojava; apsorpiranjem i adaptiranjem takvih sebi ili sebe njima. Himanen (2002:83-4) dijeli Castellsovo mišljenje da se u informacijskoj ekonomiji čovjek može „samoprogramirati“, „ima sposobnost samoga sebe dalje razvijati i prilagođavati se novim zadaćama, novim procesima, novim informacijskim izvorima budući da tehnologija, potražnja i menadžment ubrzavaju tempo promjena“. „... svako znanje brzo zastarijeva pa samoprogramirajući radnik, da bi mogao držati korak s novim spoznajama u projektima koji

se mijenjaju, svoje znanje mora stalno obnavljati.“ (Himanen, 2002:84) Tumačeći na prvu samu riječ informacionalizam, mogli bismo pomisliti da se radi o društvu utemeljenom na informaciji kao konstantnoj istini. Castells ističe upravo relativnost znanja i informacija, navodeći kako „ono što se danas prihvaća kao istinito, sutra se već može proglašiti pogrešnim. (Himanen, 2002:117-8)

Ben Agger (2004:153) u svom djelu *Virtualno jastvo* govori kako svijet interneta možemo posmatrati sa pozitivne i negativne strane, te kaže kako je lahko biti neko koga frustriraju mane i tempo ubrzane komunikacije i gledati na tu posredovanu komunikaciju kao gubljenje vremena. Međutim treba biti ono suprotno od toga. Jasno nam je da je Internet sličan televiziji i da je rasonodan i podmukao, da ulazi u privatne kuće i urede, ali, “s druge strane, Internet je stvoren za književno jastvo zato što olakšava njihov teret kada trebaju provesti istraživanje, povezuje ih s drugim autorima i čitateljima, omogućava im dopisivanje s izdavačima i urednicima...).

4.1.4. Rad na daljinu

Posao više nije direktno povezan za mjesto. Postoji mogućnost biranja manje stresnog i, uposleniku, ugodnijeg mjesta od same zgrade određene firme. Poslovni se u najvećoj mjeri decentraliziraju. Zahvaljujući mogućnosti korištenja i funkcioniranja interneta na različitim vrstama opreme, operativnih sistema i jezika, danas imamo nešto što se zove digitalno-virtualni prostor i koji znatno utječe na rearanžiranje poslovanja i rada općenito. Virtualizacija radnih mjesta i poslova se dešava na suptilan način. Radne vještine i sama priroda posla i radnog mjesta mijenjaju se uz informatizaciju organizacija i njihovih radnih mjesta.

Virtualne tehnologije omogućile su decentralizaciju poslova promjene u praksama i rutinama organizacija, pružajući priliku radnicima da rade na daljinu, od kuće, iz kafića, tzv. *virtualni rad*. Rad na daljinu direktno povezan sa virtualnim tehnologijama, a samim tim radnici koji koriste rad na daljinu postaju virtualni ovisnici o tehnologiji, ili virtualni robovi tehnologije. Ali ovaj način obavljanja posla otvara nove mogućnosti rada u manje stresnom ili fizički pristupačnijem okruženju. U virtualiziranom radu, manipulacija stvarnim materijalima vrši se daljinskim upravljanjem. Virtualni rad funkcionira poput dvosmjerne ulice, dakle, virtualno ovisi ne samo o tehnologiji, već i o radu tehničara i inženjera koji se bave kombinacijom različitih tehnologija da funkcioniraju kao simulacije, kao mediji i kao prostori komunikacije. Svaki korisnik virtualnog rada zahtijeva vlastiti uređaj, bilo da je riječ o bežičnom uređaju,

fiksnom računaru ili sobi za video konferencije. Ovaj rad je često tehnički, budući da su tehničari posrednici između dijelova većih sistema i između sistema kao što su komunikacijske mreže i organizacije. Ti radnici rade bukvalno na granici između digitalne virtualnosti i stvarnog svijeta.

Kompjuterizacija i informatizacija radnih mjesta odražava se ne samo u inkorporiranju digitalnih virtualnosti kao što su online dokumenti i računalno posredovane telekomunikacije, već i u oblastima i položajima fizičkog rada. Na primjer, rad istraživačkih radnika i laboratorijskih tehničara preselio se na zaslon, displej, a ne na radnu površinu stola ili laboratorija. Izgled radnog mjesta i kompjuterizacije su vrlo dinamični i daleko su od nepromjenjivog. To možemo zaključiti sa kratkim osvrtom na dizajn računala ranije i način na koji on danas izgleda, a i fleksibilnost radnog mjesta nekad i sad. Radni stolovi zamijenjeni su računarima, a papire i hemijske zamijenio je displej i tipkovnica.

Videokonferencije omogućene su uz pomoć dvije ili više kamera povezane telefonskim žicama ili internetom. A pomoću istih funkcioniše rad na daljinu u velikim organizacijama, geografski odvojenim filijalama, i upravo su video konferencije način na koji kompanije rade na projektima. Poslovi se mogu odvojiti na dva načina: prostorno, ali ne i vremenski; prostorno a i vremenski. U prvom slučaju, ljudi su prostorno odvojeni, ali poslovno i vremenski nisu, funkcionišu u realnom vremenu. S tim u vezi, odvija se aktivan angažman na aktualnom projektu, podacima, administraciji i informacijama putem umreženih kompjutera, putem video poziva. U drugom slučaju, posao na jednom geografskom mjestu se može obaviti danas u osam sati, zatim proslijediti na drugu stranu svijeta da se ostali posao obavi sutra. Ovaj slučaj je klasičan primjer razmjene e-mail poruka i datoteka između dvije ili više filijale jedne ili više organizacija. „Razmjena koja se nekada mogla dogoditi licem u lice ili unutar zidova neke organizacije sada se može odvijati elektroničkim putem e-pošte, web-razgovorom ili videom, pa čak i automatski, jer baze podataka dobavljača prikazuju upotrebu njihovih proizvoda...” (Shields, 2003:120). Zbog ovih vremenskih i prostornih razdvajanja nastale su *virtualne organizacije, virtualni uredi i virtualni timovi*.

Himanen (2002:VII-X) navodi kako skupina ljudi u središtu našeg tehnološkog doba sebe naziva *hakerima*³⁰. Njihova etička dužnost je „razmjenjivati stručno znanje s drugima i pisati slobodni softver kako bi, kad god je to moguće, olakšati pristup informacijama i kompjutorima. To je hakerska etika, još od 1960-ih, otkad su pripadnici jedne grupe pasioniranih programera s MIT-a počeli sebe nazivati hakerima“. Ta etika nadilazi kompjutersko hakerstvo. Želja im je da se stvori nešto što će zajednica smatrati vrijednim, olakšavanje pristupa informacijama i kompjuterima, ideja slobodne govora na Mreži i pristup Mreže za sve. Autor ističe kako su hakeri destruktivne korisnike, kompjuterske kriminalce, pisce virusa i uljeze koji upadaju u informacijske sisteme prozvali krekerima. „Haker programira jer ga samo programiranje veseli, jer mu je zanimljivo i uzbudljivo... osim toga njegov posao *oduševljava*, puni ga energijom... donosi radost.“³¹(Himanen, 2002:3-4)

Poslovanje, radno vrijeme, radno mjesto i radnici su sve fleksibilniji. „Uz tehnologije poput Interneta i mobitela, možemo raditi gdje želimo i kad želimo.“ (Himanen, 2002:22) „U tim okolnostima rad postaje individualiziran. Odnos između rukovodstva i radnika uređuje se individualnim sporazumima, a rad se vrednuje ovisno o tome koliko su radnici ili rukovodstvo sposobni sami sebe reprogramirati za nove zadaće i nove ciljeve jer sustav počiva na tehnološkom razvoju i poduzetničkoj fleksibilnosti.“ (Himanen, 2002:125) Stari načini rada i stare tehnologije zamijenjene su novim, multifunkcionalnim³². Savremene virtualne tehnologije prate virtualni rad, tempo, kvalitet i kvantitet obavljenog posla. Njihova ponuda ne samo da je zamjena za staru tehnologiju u postojećim načinima rada, značajnija implikacija je vidljiva u miješanju stručnosti i organizacija uprkos udaljenosti i vremenskih zona. Formiraju se decentralizirane, nevidljive, virtualne organizacije. Uprkos nevidljivosti virtualnih organizacija, one se ne razlikuju u cijelosti od konkretnih vizualnih organizacija. Postojanje i jednih i drugih podrazumijeva utemeljenje u svijetu institucija, zakona i kulturnih očekivanja, a zavise i o infrastrukturi i ožičenju. Dakle, ipak virtualno ne postoji samo za sebe, ono je itekako vezano za ovaj materijalni svijet, kao što je ranije rečeno. Veliki broj

³⁰ „Njihov Žargon naglašava da je haker u osnovi „stručnjak ili entuzijast bilo koje vrste..., na primjer haker astronom.“ Prema tome, može biti haker a da nema ama baš nikakve veze s kompjutorima.“ (Himanen, 2002:VIII)

³¹ „Tim Berners-Lee, čovjek koji stoji iza World Wide Web, također govori o tome kako je njegova zamisao potekla iz pokušaja povezivanja „softvera za igrice“. Woziak objašnjava koliko je svojstava kompjutora Apple „poteklo iz igre...“ (Himanen, 2002:4)

³² Fiksni telefon je zamijenjen telefonom koji je multifunkcionalan, pruža usluge poziva, video poziva, slanje e-mail-a, pristup internetu i druge aktivnosti.

radnika radi na izradi, postojanju i održavanju mrežnih komunikacija i različitih oblika digitalnih virtualnih tehnologija. Nisu nastale same od sebe, i ne nastaju novi oblici istih tek tako. Tok informacija od virtualnog ka fizičkom, verbalnog ka pismenom, osobnog ka mehaničkom, zahtijeva više od tehnoloških protokola, pogotovo ako se tehničke mogućnosti, vrste poruka i način komuniciranja stalno mijenjaju. Ogroman broj ljudi nisu samo korisnici, već i radnici različitih nivoa koji pridonose tom svijetu. Neki od njih imaju ključne pozicije za provedbu digitalne virtualnosti, dok su drugi istovremeno pod utjecajem odluka i akcija drugih. Tehničari ostaju blisko povezani sa materijalnim svijetom, rade rutinski sa strojevima, ljudskim tijelima i mnoštvom drugih fizičkih sistema. Određeni pojedinci, koji se nalaze u konkurentnim i suradničkim institucijama, presudni su za svakodnevno održavanja i postepeni razvoj tehnoloških internetskih mreža. Često su zadaci podijeljeni između materijalnosti (fizičkog rada) i virtualnosti (evidentiranja popisa zaliha ili narudžbi). Ove baze podataka postale su dovoljno sveobuhvatne da bi opravdale oznaku "virtualna okruženja" jer numerički simuliraju trenutni status klijenata i poslovanja, njihov identitet, preferencije i obrasci kupnje u tabelarnom obliku. Pored tih fizičkih povezanosti, organizacije moraju voditi računa i o vremenskim zonama, o međukulturnim i međuorganizacijskim napetostima.

4.2. Sajber kultura

Utjecaj novih informacijskih tehnologija ne zaobilazi ni kulturu kao takvu. Nova tehnologija učinila je preobražaj postojeće kulture. I Castells ističe kako nema tehnološke revolucije bez kulturne promjene (Himanen, 2002:131). Kako su u doba McLuhana (2008:153) električna sredstva za protok informacija mijenjala tipografsku kulturu jednako intenzivno kao što je tisak mijenjao srednjovjekovnu rukopisnu i skolastičku kulturu, takva situacija se nastavlja danas sa virtualnim elektroničkim sredstvima. Castells (2000:18-19) tu novonastajuću kulturu naziva „kulturom stvarne virtualnosti“. Razvoj medija objasnio je porastom važnosti posredujuće slike stvarnosti u odnosu prema neposrednoj percepciji stvarnosti. Zbog tolike okruženosti medijima kao interpretatorima stvarnosti, mi stvarnost koja se događa izvan dosega naših osjetila i zdravog razuma, ne možemo drugačije dohvatiti nego putem onoga što nam mediji serviraju. S obzirom da je segment kulture prožet komunikacijom, prethodno formirani sistemi vjerovanja i pravila se mijenjaju, i tek će se mijenjati, jer proces virtualizacije i utjecaja novih tehnoloških sistema nije završio, niti će završiti. Castells (2000:357-358) govori o tom utjecaju novih tehnologija na kulturu i na to kako će razvoj iste trajati i sljedećih godina u nepravilnom ritmu i u nepravilnom prostornom rasporedu, ali

sigurno je da će zahvatiti stanovništvo cijelog svijeta. Sljedeća karakteristika medija jeste sistem feedback-a između iskrivljenih ogledala, odnosno, „mediji su izraz naše kulture, a naša kultura primarno djeluje preko materijala što ga daju mediji“ (Castells, 2000:365). Medijima i Internetom povezuju se različite manifestacije ljudske komunikacije i stvaralaštva. „Kulturno djelovanje orijentira se u kaleidoskopu jednog globalnog elektroničkog hiperteksta... Individualna iskustva... još i mogu postojati izvan hiperteksta, no kolektivna iskustva i zajedničke poruke – dakle, kultura kao društveni medij – u taj su hipertekst uvelike zarobljeni... virtualan je jer se temelji na elektroničkim krugovima i prolaznim audiovizualnim porukama, realan jer je naša realnost da globalnim hipertekst proizvodi većinu zvukova, slika, riječi, oblika, i asocijacija koje koristimo za konstrukciju značenja u svim područjima iskustva.“ (Himanen, 2002:125) Već ranije spominjan informacionalizam jednim dijelom proizvod je nove kulture koja mu je dala konačan oblik i ulogu u razvoju kompjuterskog umrežavanja, u distribuciji sposobnosti obrade i u jačanju inovacijskog potencijala putem saradnje i sudjelovanja. Naše razumijevanje nastanka umreženog društva zasniva se na teorijskom razumijevanju nove kulture i njene uloge izvora inovacijama i kreativnosti. Stoga je hakerska kultura duh informacionalizma. (Himanen, 2002:131)

Poster (2006:9-10) iznosi hipotezu kako globalizacija i prisustvo Interneta podrazumijevaju i nameću nove i pojačane nivoe interakcije među kulturama. Novi mediji doprinose kvalitativno i kvantitativno planetarnoj transmisiji kulturnih objekata kao što su slike, tekstovi i zvukovi. Postavljeni u digitalni svijet ti kulturni objekti postoje svugdje u isto vrijeme. On ovu kulturu naziva distributivnom. „Internet omogućava planetarnim prijenosima kulturnih objekata (tekstova, slika i zvuka) da pređu kulturne granice s malo „buke“.“ (Poster, 2006:10) Kultura je pretočena u brojeve. Pojam kulture i informacijskih tehnologija i virtualnosti međusobno se isprepliću. Kulturni sektori se moraju prilagoditi novoj mrežnoj strukturi i novim ciljevima u ovom mrežnom okruženju, kulturne vrijednosti društva odražavaju se i u virtualnoj sferi. Kulturni sektor nije jedan od pokretača tehnološke primjene, i sadržaj koji se želi opisati u tehnološkom kontekstu ne predstavlja samo skup podataka, tu se radi o složenim strukturama koje pružaju i bilježe znanje. Prisustvo sve većeg broja online dokumenata otežava problem kulturnim ustanovama, onim koji čuvaju i omogućavaju pristup bitnim dokumentima, kulturnoj baštini i znanju. Pored poteškoće očuvanja pristupa online dokumentima, problem je i odrediti kriterij relevantnosti i pouzdanosti informacija ili dokumenata.

Polazeći od autorskih prava koja su imala jasniji doseg za razliku od vremena informacijskih tehnologija i neograničenog pristupa internetu gdje je dostupno mnogo toga, uključujući virtualizirane informacije i radove velikog broja autora. Za razliku od situacije prije, u novoj situaciji koju definira otvorenost informacija na Internetu, odnosi se jako mijenjaju. Kod virtualizacije informacija nije potrebno imati fizičke kopije dokumenata ili informacija, korisnik ima pristup istim na svoj zahtjev i može mu se pristupiti istovremeno kao i drugim korisnicima. U industrijskom društvu proizvodi su imali fizički i materijalni karakter, to su konkretni proizvodi, koji nakon prodaje postaju tuđe vlasništvo, a autori nakon publiciranja nemaju pravo nadzirati distribuciju djela, dok u informacijskom društvu otvorenost informacija se mijenja, i promjene su očigledne. Materijalna djela postaju nematerijalna, mijenjaju oblik u digitalni, postaju dostupne u elektroničkoj formi, samim tim nije fiksirano samo za određeni medij ili mjesto, može se premješati putem mreže, bez nekih naročitih troškova i vrlo često besplatno. Mogućnost stvaranja mnogobrojnih kopija, te mogućnost autora da povuče djelo u bilo kom trenutku ukoliko to želi, bez ostavljanja traga, i to je također razlika u regulativi autorskih prava kada je riječ o poređenju ova dva tipa društva.³³ Tako da se od kulturnih ustanova i institucija očekuje da se prilagode novonastalim uvjetima i očekivanjima u ovoj transformaciji društva. Svakako je logično da kulturne institucije koriste prednosti koje pružaju informacijske kompjuterske tehnologije, te na taj način pružaju efikasnije ponude i sadržaj korisnicima. Primjena ovih tehnologija pruža priliku ovim ustanovama da ponude nove komunikacijske oblike pristupa sadržajima, kao i sudjelovanje u interesnim zajednicama ili kontekstualno povezivanje s drugim elementima u sastavu, zatim mogućnost višestruke iskoristivosti određenog virtualnog elementa. Da bi to bilo ostvarivo potrebno je dosljedno razvijati i koristiti se standardima, steći nova znanja što predstavlja dodatan posao kulturnim institucijama.

Ni kulturni sektor ne može ignorirati trendove digitalizacije i virtualizacije postojećih i novih sadržaja koji tek nastaju. Virtualnost digitalnih aspekata organizacija prelazi u informacijske tehnologije, te biti viđen postaje ključni dio tradicionalnih ljudskih, virtualnih organizacija. Tradicionalne virtualnosti uključuju povjerenje i dobru volju, brendove i organizacijsku kulturu. Samim tim dolazi do cijelog spektra upravljanja, vještina i omogućuje da se digitalno virtualno shvati u odnosu na materijalne aktivnosti bilo kojeg preduzeća. Sve postaje

³³ Copyright Treaty-u autorska prava zadržavaju nad djelom i nakon publiciranja, što znači da svaki puta kad korisnik želi pristupiti djelu u elektroničkoj formi zapravo treba autorovo dopuštenje“ (Von Hielmcron, 2001, Uzelac, 2004:47).

dostupno na mrežama, slike, video zapisi, muzika, tekstualni dokumenti i drugi oblici digitalnih kulturnih dobara. Kultura oblačenja pada pod utjecaj globalizacije i virtualizacije. Populacija u Americi i na Balkanu oblače se po istom modnom stilu. Odbacuju se tradicionalne kulturne baštine i pokoravaju se nametnutim društvenim trendovima i brendovima. Shields (2005:177) smatra da je brendiranje dobar primjer virtualnosti, jer marke jesu virtualne, ali proizvod ima materijalni oblik ili usluga sa konkretnim ishodom. Kao što je i ranije navedeno virtualno je ono realno i idealno, ono ne posjeduje opipljivost stvarnog, ali ipak predstavlja nešto što postoji u suštini. Bodrijar u svojoj analizi pojave potrošačkog društva tvrdi da reklamne agencije, tržišni centri i brendovi utječu na potrošnju i potrošačko društvo, čak su od presudne važnosti. Brend ili znak je simbolički pokazatelj statusa u društvu, bogatstva. „U realnom smislu, kada kupimo automobil ili kartu za bioskopsku ili pozorišnu predstavu, mi više kupujemo znakove, a manje stvari koje zadovoljavaju neku našu potrebu. Za Bodrijara, suština potrošnje nije u (materijalnim) proizvodima, već u znakovima, odnosno značenjima tih proizvoda“ (Ritzer, 2009:363). Mi te znakove i brendove koristimo da bi se razlikovali od drugih.

Brzi ritam promjena rezultirao je promjenama u društvu i u mnogim kulturnim formama. Informacijskim tehnologijama ostvaruje se mogućnost za međukulturnu komunikaciju, pritom stvarajući neke nove hibridne kulture. Ukrštavanjem dviju kultura pojedinci uzimaju pojedinosti iz jedne i druge, a možda i neke treće kulture stvarajući jedan novi oblik, hibrid koji ne pripada niti jednoj od te dvije ili tri kulture. Ibrulj (2005:184) smatra kako je to posljedica globalizacijskih, tranzicijskih i integracijskih procesa. Tačnije „društveni procesi kakvi su integracije, tranzicija ka integracijama i globalizacija, produciraju u velikim geografskim regionima jeste sinkretizam kultura i hibridizacija naroda“ (Ibrulj, 2005:184). Dakle, sinkretizam kultura znači ujedinjavanje različitih naroda, kultura, jezika i slično, dok hibridizacija podrazumijeva ukrštavanje dvaju naroda i formiranje tzv. hibrida. Migracije naroda, naročito one ekonomske, ali i one migracije nastale zbog rata, društvene ili humanitarne katastrofe, za rezultat imaju multikulturalizam. Dolazi do miješanja naroda kako u fizičkom, tako i u biološkom smislu, to je ta hibridizacija naroda.

Internet je primjer uvođenja novih oblika komunikacije i izvora informacija tako korisnici svojim potrebama za promjenom utječu na promjene u kulturnom sektoru. Open

Source³⁴ pokret olakšava razvoj Interneta na način da isti „počiva na načelima otvorenosti i suradnje, softverski je kod dostupan svima i može se dalje modificirati, a jedina obaveza svih koji se njime koriste jest da sva unapređenja koja su sami napravili stave ponovo na Internet da budu dostupna drugima. Otvorenost, tj. transparentnost koda utjecala je na brži razvoj Internet servisa u njegovom početku. Otvorenost arhitekture Interneta i njegov kontinuirani razvoj u kojem su korisnici bili istodobno i ‘inženjeri’ i pridonosili njegovu daljnjem razvoju, bile su glavne snage razvoja.“ (Uzelac, 2004:48). Dakle, ta transparentnost i mogućnost samih korisnika da dopunjavaju sadržaj i sam sistem Interneta, na način da koriste već formirane kodove zarad stvaranja novih, jeste razlog brzog razvoja internetskih snaga. Čak i Castells, navodi slične preduvjete za razvoj Interneta, to su „otvorena, decentralizirana, interaktivna mrežna arhitektura, zatim mrežni protokoli koji također moraju biti otvoreni i mogu se jednostavno modificirati, te institucije/strukture upravljanja i razvoja Interneta koje moraju biti u skladu s principima otvorenosti i suradnje kako ga ne bi kočile“ (Castells, 2002: 28-29, Uzelac, 2004:48).

Obnovljiva modernizacija podrazumijeva ne samo rizično društvo, već i kulturu rizika. Rizik se u svakodnevnom životu smatra opasnošću i samim tim sigurnost je odsutna, jer sigurnost je opipljivo, utjelovljeno i konkretno stanje u mnogim kulturama. Za mnoge kulture rizika može se pretpostaviti da su to šizofrene mješavine tjeskobe, nesigurnosti i nepovjerenja u vezi s kolektivnim rizicima i ponašanjem koje traži uzbuđenje s obzirom na osobnu opasnost. Tako ova kultura rizika podstiče angažman kućanstva u odnosu na rizik, tako što im budi svijest o potencijalnoj zagađenoj vodi, o sukobima koji se vode na drugoj strani svijeta, o raznim bakterijama i raspoloživom nuklearnom oružanju koje se može upotrijebiti u bilo kom momentu, pa ih se time podstiče na djelovanje, donacije u dobrotvorne svrhe protiv sukoba i slično. Kultura rizika razvila se kao sinteza različitih modaliteta rizika. Predstavlja virtualni spoj na onome što se dugo shvaćalo kao konkretno i neostvareno područje svakodnevne navike i banalne rutine.

Tehnološki pristup elektroničkim informacijskim mrežama prirodno je stanje načina života. Aspekt supkulture mladih u svjetskoj aktivnosti nadmetanja putem interneta, formiranja

³⁴ Kieran Healy ističe da ne smijemo podcijeniti važnost ‘Open Source’ softvera za kulturna dobra na mreži. Na čisto praktičnoj razini, besplatan softver omogućuje umjetnicima korištenje novih tehnologija u svojim djelima bez dodatnih troškova. Healy ističe da prava vrijednost ‘Open Source’ softvera nije u tome što je on besplatan, nego u sinergiji koja nastaje zbog činjenice da je ‘slobodan’ za daljne izmjene tj. i drugi se korisnici mogu služiti postojećim kodom u gradnji novog koda (Healy, 2002, Uzelac, 2004:49).

potrošačkih identiteta identifikacijom ponašanja i objekata. Oni koju su se uključili u online medije, a naročito u online igre, prvi su se opisali u smislu supkultura. Trgovci prate ukuse mladih, njihove potrošačke aktivnosti, muziku, odjeću i ostalo što vole. Pogotovo od virtualizacije supkultura, kada je postalo sve simboličnije. Sajber kriminalci, videogejmeri, i drugi frikovi (čudaci) i druga interaktivna tekstualna okruženja predstavljali su sastavni dio svih tih skupina i kao takvi predstavljaju digitalnu virtualnost kao slobodni prostor. Značaj hakera i sajberpanka jeste u osjećaju da identitet i zajednica ovise o povezanosti s digitalnim tehnologijama i vještinama fetišiziranog programiranja. Širenje tehnologije i važnost digitalne virtualnosti učinili su sajberpank ključnim i rastućim elementom savremene zapadne kulture.

„Cyberpunk, prvobitno je bio specifičan književni izraz (autori: Gibson, Bethke...), a postupno se počeo shvaćati kao koristan materijal za teorije društva i kulture pri razumijevanju navodnih pomaka prema novoj epohi.“ (Živić, 2002:189) Sajberpank supkultura projektira svijet mašte u kojem je konkretno tijelo tehnološki potisnuto. A umjesto istinske supkulture, sajberpank su najavili promjene u kulturi u stvarnom životu. Zbog istih javljaju se novi oblici straha i rizika, koji se mogu opisati moralnom panikom koja okružuje sajberpank i online pornografija. „Pojam cyberpunk se odnosi na književni opus izgrađen oko djela Williama Gibsona i drugih pisaca koji su konstruirali vizije budućih svjetova sajber prostora, sa svim njihovim tehnološkim dostignućima i borbama za moć. On ocrta tamnu stranu tehnološki frizirane vizije budućnosti širokim spektrom post-ljudskih oblika koji imaju praktične i teorijske implikacije; teorijski, utjecajem na one koji pokušavaju rekonstruirati teoriju društva sadašnjosti i budućnosti, te praktično, govoreći o (uglavnom mladim) ljudima koji žarko žele iznaći eksperimentalne stilove života i supkulture koje će proživjeti i na svijet iznijeti odabrane vidove konstelacije kiberprostor/cyberpunk.“ (Featherstone, Burrows, 2001:15-16)

4.3. Politika i ekonomija

Virtualno ulazi u politiku. Države koje su zahvaćene globalizacijskim i informatičkim promjenama ne potiskuju navedene, već prilagođavaju svoju strukturu i same postaju umrežene. Virtualni prostori i okruženja postaju neograničeni gospodari pristupa u svijet društvenog i političkog postojanja. Televizije, telefoni i računari donose revoluciju svih političkih sistema. McLuhan (2012:38-39) je još ranije govorio samo o utjecaju televizije i već tad je zaključio da elektronski mediji „neumoljivo preobražavaju odnos svih čula i na taj način vrše novo prilagođavanje i restrukturiranje svih vrijednosti i institucija. Reorganizacija

našeg tradicionalnog političkog sistema je samo manifestacija procesa retribalizacije koji su izvršili elektronski mediji, što planetu pretvara u globalno selo“. „Brze komunikacije koje omogućuju nove informacijske tehnologije pružaju uvjete za određenu vrstu širenja državnih aktivnosti u globalizaciji, jer birokrati, političari i članovi pravosuđa redovito razmjenjuju znanje i iskustva sa svojim kolegama iz drugih država, kao što kao i bavljenje politikom i donošenjem zakona u međuvladinim organizacijama.“ (Nash, 2010:45) Znanje, informacije i tehnologija neposredno su vezani s političkom, vojnom, ekonomskom i kulturnom hegemonijom, stoga i društva postaju informacijska. (Himanen, 2002:118) „I politika se sve više zatvara u medijski svijet, bilo tako da se prilagođava njegovim normama i pravilima ili tako što pokušava mijenjati pravila igre stvaranjem i nametanjem novih kulturnih normi. Politika u oba slučaja postaje primjena hiperteksta, jer se tekst jednostavno prekonfigurira kako bi odgovorio novim kodovima.“ (Ibidem, 2002:125)

Mark Poster zahtijeva pozornost na političke implikacije Interneta za sudbinu države-nacije i razvoja globalne zajednice. Širenje američke moći sugerira dominantna uporaba engleskog jezika na Internetu. Goleme nejednakosti njegove upotrebe postoje, i mijenjaju demokratski strukturu Interneta u prigodu za nove nepravde prema siromašnijim populacijama. Međutim, tehnologije se brzo šire, Internet postaje relativno jeftin. S druge strane, Internet potkopava teritorijalnost države-nacije, pa poruke u sajber prostoru nije lako ograničiti na newtonovski prostor, i stoga državne granice postaju neučinkovite. On rješenje borbe protiv komunikativnih činova koje određena država smatra neznatnima, vidi u tome da je potrebno da nacije međusobno usklade zakone, što dovodi u pitanje suverenitet. (Featherstone, Burrows, 2001:124-5)

Slutimo da dolazi vrijeme nadzora bez granica, ako već i nije. „Sve se satelizira, mogli bismo čak kazati da nam više ne pripada ni mozak vlastiti, nego lebdi oko nas u bezbrojnim hercovskim grananjima valova i struja.“ (Bodrijar, 2001:183) Postaje sve unaprijed vidljivo, sve transparentno, satelizirano i bez rizika, ništa tajno. Simulacija je ono što omogućava da sve što poželimo vidimo unaprijed, ili pak unazad u prošlost. Simulacija je način zadovoljavanja tih potreba. „Internet jest medij slobode govora, ali može se pretvoriti i u medij nadziranja.“ (Himanen, 2002:72) Time nova informacijska tehnologija omogućuje „pojačani nadzor nad radnicima u pogledu radnog vremena, na primjer pomoću kartica za evidentiranje vremena dolaska i odlaska s posla.“ (Himanen, 2002:27) Fuko je također govorio o upravljanju, nadziranju, kontroli i kažnjavanju. Poznata nam je rasprava o

panoptikonu. „Panoptikon je poseban primer hijerarhijske moći onih koji se nalaze na službenim, visokorangiranim položajima, a koji su u poziciji da neprekidno nadziru podređene. Oni također iniciraju i kontrolišu nove tehnologije, poput onih koje se vezuju za Internet i koje nadziru sve što podređeni u hijerarhiji rade. Još uopštenije rečeno, hijerarhijsko nadziranje podrazumeva sposobnost nadređenih da jednim pogledom nadziru podređene“ (Ritzer, 2009:348). Tako u svijetu savremene tehnologije mnoge zemlje raspravljaju o „sporednim ulazima na Internet, kroz koje vlade mogu ući radi nadzora kada ocijene da je nužan, ili pak radi automatskog praćenja poruka poslanih elektroničkom poštom i uzoraka surfanja na Webu.“ (Himanen, 2002:72) Ovakvi i slični tipovi nadziranja prošireni su na cijelo društvo, naročito danas, u doba interneta, kada je moguće ući u trag svemu što smo pretraživali putem mreže, stoga se jednim dijelom i suzdržavamo od nekih želja i potreba zbog znanja da to može neko primjetiti ili saznati, radnici na poslu kontrolišu svoje pretraživanje da ih nadređeni ne bi otkrili, isti slučaj je u porodici, suzdržavanje roditelja zbog djece i obrnuto. Neosporna je mogućnost računarske tehnologije da djeluje kao oblik nadzora i društvene regulacije, ili čak da preuzme kontrolu nad čovječanstvom. Sve je više zabrinutosti oko korištenja računalnih mreža za nadzor i policijski posao, te računalnih baza za prikupljanje i prosljeđivanje informacija.

Nadzor je samo jedan od etičkih problema sa kojim se suočavaju mnoge zemlje prilikom integracije informacijskih tehnologija u svoje društvo i institucije. Baldeh (Hester, Ford, 2009:238-240) ističe nezaposlenost uzrokovanu zamjenom ljudi za mašine, samim tim i smanjenom ulogom čovjeka u svemu tome, pa i u komunikaciji s obzirom da u informatički posredovanoj interakciji izostaju kulturne konvencije koje uobičajeno rukovode društvenim razgovorima. Pored toga iznosi kako previše moći ostaje u rukama onih koji rukovode tehnologijom, zatim ekonomski jaz, pa i ugroženost privatnosti pojedinaca zbog nedostatka zakona o zaštiti podataka u velikom broju zemalja (o čemu je ranije bilo riječi).

Brzina, lakoća i efikasnost obavljanja poslova često dovode u pitanje tehničke pravne i etičke kodekse rukovođenja i djelovanja. Takvi ispadi najčešće bivaju uočeni u političkim akcijama, naročito kada je riječ o zloupotrebi, krađi, narušavanju privatnosti, falsifikovanju podataka, umnožavanju kompjuterskih virusa zarad urušavanja određenih sistema, baza podataka i slično. Informatička nepismenost, nestručnost, neznanje, nemar ili nenamjerni ispadi mogu dovesti do raznih problema. Termin „kompjuterske etike“ skovao je Maner (Hester, Ford, 2009:280) kako bi referirao na proučavanje etičkih problema prilikom primjene

kompjuterskih tehnologija. Suština kompjuterske etike je regulisanja ranije spomenutih problema koji nastaju prilikom upotrebe virtualizirajućih mašina u novonastalim prilikama, i to kroz formalne i neformalne prakse. To bi bili programi obuke, seminari, radionice, prezentacije, konferencije i slično, posvećeni podizanju svijesti osoblja, programi profesionalnog razvoja koji za cilj trebaju podići svijest korisnika o zloupotrebi tehnologije, donijeti oprez pri korištenju i uočavanju nepravilnosti. Također, uvođenje kontrole i disciplinskih mjera u slučaju nepoštivanja donesenih odluka i etičkih kodeksa bi bila jedna od mjera koja bi uspostavila regulaciju ljudskih prava, sloboda i drugih pitanja, pritom pazeći na tanku liniju koja postoji u praksi kontrole i zadiranja u privatnost. Međutim specifičnost etike jeste njeno nadilaženje nad zakonom. Dakle, postoje tehnički legalne radnje, međutim neetične, nemoralne. Slučaj je takav s obzirom na etičku povezanost sa religioznim vjerovanjima ili pak kontekstima u kojim živimo.

Internetske mreže postale su prostor koordiniranog režima interakcija, gdje tokovi informisanja imaju često političke implikacije. Nije nam strano to da se društvene mreže koriste radi utjecaja na birače neposredno pred izbore, i na taj način nastoje utjecati na stvaranje virtualnog osjećaja za zajednicu. Izbori su samo jedan od političkih dešavanja prilikom kojeg se društvene mreže koriste u cilju postizanja veličanja sebe ili, pak, nagovaranje publike za glasanje. Demagogija na polju politike ima vrijednost usmjeravanja ispitivanjima javnog mnijenja. Virtualna stvarnost zamjenjuje zbrku i složenost političkih i tehničkih briga širokopojasnog svijeta u svijetu ljudskih interakcija. Kontrola i zapovijedanje na daljinu omogućuju donositeljima odluka da se potpunije distanciraju od konkretnih implikacija svojih odluka i organizacijskih okvira koje su postavili. Također, televizija i drugi mediji koriste se kao instrumenti propagande.

Koordinacija političkih poslova i odnosa manje se obavlja telefonskim putem u stvarnom vremenu, a sve više putem društvenih mreža i e-mail-a. Samim tim veća je vjerovatnoća podložnosti cenzuri. Himanen (2002:72) je predvidio mobitele sa pristupom Mreži, kao i *smart* mobitele, s obzirom da su se prvi telefoni sa 3G mrežom pojavili 2003.³⁵, rekavši „Kada kompjutori, telekomunikacije i tradicionalni mediji udruže snage u jednoj brznoj multimedijskoj Mreži, i kada se kompjutor, telefon i fotoaparatus ujedine u jednom malom multimedijском uređaju, svatko će moći slati izvještaje velikoj medijskoj mašineriji. Takav

³⁵ „2002 G3 mobile phones (Japan)“ (Shields, 2003:57)

korisnik budućih Internet naprava neće možda raditi na... razini jednog profesionalca, no to će nadoknaditi time što će se nalaziti na mjestu događaja i pratiti ih iz prve ruke.“

Burdije (2000:30) navodi da je istina „da postoje i političke intervencije, neke vrste političke kontrole (koja se posebno ističe tokom postavljanja vodećih ljudi na TV), ali je isto tako istina da je težnja ka političkom konformizmu izuzetno velika u vremenu u kojem, kao danas, postoji cela armija onih koji čekaju posao i vrlo velika neizvesnost u pogledu zaposlenja u profesijama vezanim za televiziju i radio. Ljudi se autocenzuri prilagođavaju bilo svesno ili nesvesno...“. Virtualni i drugi mediji jednim dijelom snose odgovornost za širenje mržnje, rasizma i nacionalizma, dakle, političke opasnosti neodvojive su od ovih informacijskih tehnologija. O tome je McLuhan (1973:318) pisao u *Gutenbergovoj galaksiji*, veličajući jedinstvenost, rijetkost i nepristupačnost rukopisnih knjiga i kulture. „Štampa je povećala broj učenjaka, ali je i smanjila njihov društveni i politički značaj. A isto je učinila i za knjige. Štampa je, neočekivano, podsticala nacionalizam i prekinula međunarodne komunikacije...“ (McLuhan, 1973:318). Burdije (2000:36-37) piše kako upotreba televizije koristi moć slike, jer „slika može da proizvede ono što kritičari nazivaju *stvarnosnim efektom*, ona može da učini da se nešto vidi i da se navede na verovanje u ono što je sama prikazala. Takva moć prizivanja ima za posledicu mobilizaciju. ...Crna hronika, svakodnevne nezgode ili udesi mogu da budu opterećeni političkim, moralnim i drugim implikacijama koje naknadno mogu da izazovu izuzetno snažna, često negativna, osećanja kao što su rasizam, ksenofobija, strah i mržnja prema strancima.“ Prodor crne hronike u polje politike, plasiranje senzacionalističkih, rasističkih, nasilničkih i kriminalnih sadržaja, nekad su se smatrala manje važnim i apolitičnim, međutim danas su takve vrste vijesti zadobile silnu difuzijsku moć što im daruje društvene i historijske razmjere (Bodrijar, 2001:38).

„Svi procesi globalizacije povezani su s razvojem novih informacijskih tehnologija. U slučaju ekonomske globalizacije, oni su usko povezani s napretkom u obradi podataka i informatičkoj tehnologiji koji omogućuju trenutačnu komunikaciju na velikim daljinama, omogućujući stvaranje transnacionalnog finansijskog sustava i olakšavajući rad multinacionalnih korporacija.“ (Nash, 2010:45) Nacionalne države koje su zahvaćene globalizacijskim i informatičkim promjenama ne potiskuju navedene, već prilagođavaju svoju strukturu i same

postaju umrežene. Nastaju nadnacionalne i internacionalne/međunarodne institucije (Europska unija, NATO³⁶, OSCE³⁷; i druge)

Novac kao ekonomska komponenta je virtualan. Nekad se plaćanje vršilo robom, kasnije zlatnicima, sada kovanicama i papirnim novcem, i sve više karticom (komadom plastike). Ekonomski rast potrošnje informacijske tehnologije potaknuo je i ekonomski procvat krajem 20. stoljeća. Potrošnja kao glavna karakteristika današnjeg života u kojoj uživa većina pojedinaca i porodica odlika je savremenog oblika kapitalizma, a prelazak na apstrakciju virtualizirajućim procesima, potrošnja kao ljudska praksa mijenja oblik u apstraktnu verziju potrošnje. 90-te godine prošlog stoljeća značajne su kada je u pitanju IT potrošnja, te je imala ekonomski i kulturni učinak. Osobna, prijenosna računala, mobilni uređaji, opće su prihvaćeni i uobičajeni u kućanstvima većine zemalja svijeta, ne i u svim, ali postepeno i sigurno ovaj virus zahvata cijeli svijet. Virtualno poslovanje dalo je izazov ekonomiji i njenim organizacijskim kulturama. Jasno je da su u svojim počecima nailazili na poteškoće pri prelasku na modele online poslovanja, elektronske pošte, kao i računarsko evidentiranje poslovanja, nabavke i prodaje. Prijelaz iz materijalnog svijeta proizvoda, usluga i transakcija u virtualni i apstraktni svijet narudžbi, ponuda i informacija o korisnicima ili klijentima ključne su tačke rizika. Postojao je problem povjerenja kod virtualizacije poslovnih odnosa, kao i samo opismenjavanje korisnika virtualnih tehnologija. Preduzeća počela su razmišljati dalje od promotivnih web stranica do novog okruženja u kojem je u tijeku kontakt s klijentima i kupcima, putem raznih vrsta uređaja i medija. „Ekonomska globalizacija u kombinaciji s digitalnim komunikacijskim mrežama glavna je pokretačka snaga procesa globalizacije, posebno u smislu razvoja novih proizvoda, usluga i tržišta.“ (Nash, 2010:43)

Umreženim društvom formira se novi oblik ekonomije koji je nužno upućen na virtualizirane tehnologije i općenito na tehnologiju. Globalna finansijska tržišta počinju na elektronskim

³⁶ NATO – engl. North Atlantic Treaty Organisation – „Sjeveroatlantski savez je jedna od najvećih međunarodnih organizacija na svijetu. To je politički i vojni savez koji okuplja 29 zemalja članica iz Evrope i Sjeverne Amerike. Zemlje članice sarađuju na polju sigurnosti i odbrane. S obzirom na to, NATO predstavlja jedinstvenu vezu između ta dva kontinenta s ciljem političke i sigurnosne saradnje.“ (https://www.nato.int/nato_static_fl2014/assets/pdf/pdf_publications/20190925_What_is_NATO_bos_20190712_LD.pdf)

³⁷ OSCE – engl. Organization for Security and Co-operation in Europe – „(Organizacija za sigurnost i saradnju u Evropi) je panevropska sigurnosna organizacija koju čini 56 zemalja članica. Osnovana je u skladu s Poglavljem VIII. Povelje Ujedinjenih naroda i uspostavljena je kao instrument i mehanizam ranog upozorenja, prevencije sukoba, suzbijanja kriza i postkonfliktne obnove u Evropi.“ (<http://www.dei.gov.ba/dokumenti/default.aspx?id=4768&langTag=bs-BA>)

mrežama, pa samim tim i svjetska se ekonomija temelji na kooperacijskim mrežama proizvodnje, upravljanja, ulaganja i vrednovanja. Mnoge firme zavise od rada na Internetu, kao globalne mreže ili od internih mreža. Time nastaju umrežene proizvodnje, razmjene, raspodjele i potrošnje, pa i ekonomija postaje *umrežena ekonomija*.

Izreka „Vrijeme je novac“ Benjamina Franklina sve je glasnija i jasnija. Za uspjeh i kapital neophodna je brzina; biti brži od konkurencije. Najbolji primjeri su Amazon.com, Netscape i Dell Computer.³⁸ (Himanen, 2002:15-16) „U informacijskoj ekonomiji poduzeća ostvaruju cilj zarade tako što pokušavaju posjedovati informacije u obliku patenta, trgovačkih marki, autorskih prava, tajnih sporazuma i tako dalje.“ (Himanen, 2002:34-35) Prema Himanenovom (2002:41-46) mišljenju mnogi hakeri u inherentnoj napetosti hakerske etike i protestantske biraju biti kapitalistički hakeri, dakle, cilj im postaje kapital, novac, sve više odbacuju motivacijske aspekte opstanka, društvenih veza i rasonode ili pasije.³⁹ Neki se zalažu za novi tip ekonomije koji se temelji na otvorenom kodu⁴⁰, gdje svi imaju slobodan pristup izvornom kodu programa i može ih dalje razvijati za vlastite potrebe. Richard Stallman je duhovni otac preduzeća otvorenog modela, *open source* preduzeća. „Stallmanova verzija hakerske etike novca nije zarađivanje, nego samo protiv toga da se novac stječe Sprečavanjem pristupa informacijama. Zalaže se za jednu novu vrstu ekonomije slobodnog tržišta: za privredu koja je slobodna u mnogo širem smislu nego u normalnome kapitalističkom rječniku, ali ipak kapitalističku.“ Umreženo društvo uvjetovano je kako kapitalizmom tako i komunizmom, samim time hakerska etika koja je suprotstavljena kapitalizmu, suprotstavljena je i komunizmu.

Kada je riječ o bankarstvu, ono nije zahtijevalo apsolutne systemske promjene jer je digitalna virtualnost ionako bila elektronička, ali svakako da postoji napredak i na tom polju. Internet pruža veću učinkovitost u bankarskom poslovanja zbog direktnog kontakta sa dužnicima. Transakcije su automatizirane, tako da je izostavljen ljudski faktor u smislu posrednika. Tu dužnost obavljaju uposlenici banaka koji sa par klikova izvrše transakciju, a klijenti isti mogu podići na bankomatima raširenim svuda po gradu. Sigurno je kompliment ovom načinu

³⁸ Jeff Beyos je osnivač online trgovine Amazon.com, i ova mreža bilježi rast od 2300 posto na godinu. Jim Clark, osnivač Netscape, gdje je stvoren preglednik Mosaic ključan za WWW, kreira za vrijeme troiposatnog leta. (Himanen, 2002:16-17)

³⁹ Bill Gates, jedan od osnivača Microsofta 1975-ih godina, bio je poput hakera kakav je i Torvalds, međutim s vremenom motiv profita pretegnuo je nad prvobitnom pasijom. (Himanen, 2002:42)

⁴⁰ Engl. Open source – otvoren (programski) kod.

bankarstva zbog mogućnosti smanjenja troškova putem učinkovitosti transakcija temeljena na mreži, gdje se klijenti mogu potaknuti da naprave vlastitu formu i transakcije, time obećavaju veće profite. Organizacijske kulture unutar poslovanja su oblici virtualne infrastrukture koja olakšava komunikaciju, identifikaciju problema i rješavanje tako što transakcije i razmjene omogućavaju nastavak rada bez potrebe da se iznova izrađuju protokoli, računi i jezik. Takvi sistemu pružaju protokole koji strukturiraju mogućnosti za veću učinkovitost u digitalnoj virtualnosti, a ne analognom ili lice u lice transakciji.

Online trgovanje i telemarketing podrazumijeva ponude osmišljene kako bi uključile ljude u slušanje prodajnog terena napravljene onima koji odgovaraju na telefonske pozive. Funkcionišu na način da prate kupovine. To su virtualni korisnici koji se nalaze u bazama podataka odgovarajućih korporacija, u zavisnosti od vrste trgovine. Baze podataka su virtualna okruženja. Ovo trgovanje nije samo pitanje finansijskih transakcija putem računara, ono se radi na razne načine: putem mobilnih telefona i aplikacija koje nam nude svoje proizvode, a spajanjem na e-mail i bankovni račun možemo izvršiti kupoprodaju; zatim putem televizijskih ponuda, reklama; uređaja za igranje igrica koji su povezani na globalnu mrežu; putem uličnih tv prijenosnika. Vizija ovih uređaja jeste privući kupce ili korisnike. Stoga su se mnogi staromodni konzumenti preselili na mrežu. Himanen (2002:73-74) navodi kako postoje kompanije koje se bave prikupljanje podataka putem oglasa i pregleda korisnika o njihovim interesovanjima, navikama te ih na takav način identificiraju. To su tzv. „špijunki linkovi“ ili *cookie*. Korisnički pregledi su tragovi u raznim elektroničkim bazama podataka.⁴¹ „Sa svim se tim informacijama može dobiti vrlo intimna slika osobe.“ (Ibidem, 2002:74)

4.4.Ekologija

Posmatrano sa ekološkog aspekta, modernizacija informacijskih tehnologija doprinijela je poboljšanju ekološkog načina života. Ukoliko uzmemo u obzir to da su kompjuteri prvobitno izgledali ogromno i da su bili veličine jedno sobe, samim tim potreba za električnom energijom i hlađenjem bile su jako velike, možemo zaključiti da su narušavali eko sistem svijeta. Međutim razvojem tehnologije i primjenom raznih znanja na području virtualnih tehnologija sve se više ide kao tome da se Zemlja očisti od nepotrebnih štetnih plinova,

⁴¹ „Kako se kompjutor, telefon i mediji povezuju, u elektroničkim bankama podataka nalazimo podatke i o televizijskim emisijama koje ljudi gledaju,... o člancima koje čitaju u on line novinama... s velikom se tačnošću može utvrditi čak i gdje se nalaze.“ (Himanen, 2002:74)

pritom da se očisti zrak i okolina. Virtualizacija u tom „zelenom“ razmišljanju predstavlja pravi put ka tom cilju.

Društvene institucije, tehnološki sistemi i tehnologija međutim postaju i prijetnje svijetu, i budućnoj egzistenciji. Primjere nalazimo u nuklearnoj energiji, oštećenom ozonskom omotaču, raznim karcinomima. Društva sama po sebi postaju „društva rizika“. „Radikalni način modernizacije svijeta destruirala tradicionalne zajednice stvarajući društvo brzine, ubrzanosti, novih pravila i nove odgovornosti nastale iz različitih rizika modernizacije. Ona rađa novo globalno informacijsko društvo i informacionalistički kapitalizam. ...Čovjek suvremenog doba suočen je s izazovima modernizacije, s jedne strane, dok se s druge mora nositi sa svim problemima održavanja egzistencije, što podrazumijeva i egzistencijale kao što su rad, ljubav, strah, tjeskoba i smrt.“ (Milardović, 2010). „Povećana percepcija prekograničnih rizika doprinosi neizvjesnosti. Terorističke mreže također koriste nove tehnologije, oblike komunikacije i putovanja, a čini se da je sad teže nego što je ikad prije u pitanju. Još alarmantniji, rizici ekološke katastrofe za život ljudi, životinja i biljaka na planeti postaju sve očitiji kao nepredviđene posljedice razvoja znanosti i inovativne tehnologije koje omogućavaju samu globalizaciju.“ (Nash, 2010:43-44)

Rizik postaje karakteristika našeg društva, u svim njegovim domenama, polazeći od porodice, doma i međuljudskih odnosa, pa sve do ekoloških razmjera i znanstvenih praksi. Negativni utjecaji industrijske modernizacije i potrošačkog kapitalizma na okoliš, medicinu i dehumanizaciju postali su sve očitiji i potraga za sigurnošću od neizvjesnosti uslijed rizika pod tehnološkim i znanstvenim modernizacijama dovela je do pomaka u ciljevima i političkim izgledima populacija. Ekološke katastrofe i rašireni medicinski problemi objašnjavaju se i pravdaju kao priznavanje nenamjernih nuspojava. Neke od neočekivanih nuspojava predstavlja i radioaktivno zračenje zbog eksplozije nuklearne elektrane Černobil u Ukrajini, zatim zračenje iz Hirošime i Nagasakija, zatim izvještaji o globalnom zagrijavanju uzrokovani zagađivačima kao što su ozon, sumporni dioksid i druga hemijska zagađenja i toksini, problemi su koji su opisani neočekivanim nuspojavama. Ovi rizici u savremenoj industriji i tehnologiji nevidljivi su i neočekivani u svojoj učestalosti i potencijalno su katastrofalni, uzrokujući potencijalnu prijevremenu smrt pojedinaca, okoliša ili svijeta općenito. Nastaju kao iznenađenja, kao niz potresa ili kao ekološke katastrofe, kao što su izlivanje nafte, tehnološki slom, kolaps, skandali o sigurnosti hrane i medicinskog

materijala, globalno zagrijavanje i druge klimatske promjene i katastrofe koje se pripisuju globalnom zagrijavanju i drugo.

U epidemiološki vanrednim situacijama uočavamo drugu stranu tehnologije. Stranu u kojoj se zanemaruju rizici, opasnosti i predrasude vezane uz današnji svijet virtualnog života. Epidemiološke vanredne situacije nalik pandemiji virusa nalažu izolaciju država, gradova, porodica i pojedinaca. Stoga društvo biva osuđeno na virtualno egzistiranje, misleći prvobitno na obavljanje poslova i komunikacije isključivo putem mobilnih ili računarskih uređaja, ukoliko je to moguće. Poslovi koji su se obavljali isključivo neposredno, tada bivaju premješteni u online svijet, takozvani rad na daljinu (koji je ranije spominjan); obrazovanje, trgovanje, komuniciranje isključivo funkcionišu putem Interneta, telefonskih poziva ili poruka. Ove situacije pokazuju sve dobrobiti tehnologije za društvo, ekonomiju, obrazovanje, karijeru i ostale aspekte života. Živi se u paralelnom svijetu žica i signala.

4.5. Kiborg

Digitalne virtualnosti zahvataju i područje koje se nalazi izvan interneta kako bi utjecalo ne samo na svakodnevni život, nego i na krhkost tijela. Ugrađen je u iskustvo konkretnih događaja. Često smo u prilici da čujemo ili vidimo brojne riječi koje sadrže prefiks „*cyber*“. Pored pojmova kao što su *cyberspace*, *cyberpunk*, *cybersociety*, *cyber-* i još mnogih, tu je pojam koji se tiče povezivanja, integracije tijela i tehnologije, pojam koji spaja virtualno i konkretno. Taj pojam je *cyberbody* ili sajber tijelo.

Bilo je riječi i o smještanju ljudskih života i egzistencije u plastične, aluminijske ili željezne kutije, žice, signale ili pak vazduh. Sad svjedočimo priključivanju žica, željeza aluminijske, plastike i virtualne tehnologije u ljudska tijela. Dakle, nova naučna otkrića i spojevi čovjeka i tehnologije omogućuju i nove oblike tjelesnosti. Time dolazi do formiranja novih oblika informacijskih okolina i tjelesnih simulacija. *Kiborg* je jedan od njih. Kiborg je hibrid. Tačnije ovaj pojam „odnosi se na kibernetički organizam, ljudsko-strojni sustav sa samoregulacijom. To je zapravo hibrid čovjeka i stroja u kojem strojni dijelovi postaju nadomjesci koji su ili integrirani ili rade kao dodaci organizmu u povećanju tjelesne snage.“(Featherstone, Burrows, 2001:15)

Najekstremniji oblik kiborga mogao bi predstavljati sučelje ljudskog tijela i čiste tehnologije, strojnih elemenata, elektroničkih komponenti, čipova, sistema, prenosnica, aparata i slično,

pri čemu tehnologija postaje odlučujući član u definiciji tijela, te materijalna osnova za njezino značenje perforiranog identiteta. Razvojem estetske hirurgije, biotehnologije, genetskog inženjeringa i nanotehnologija pomjeraju se granice razgraničavanja prirodnog i vještačkog, tehnološkog i ljudskog. Dosta današnje populacije jesu kiborzi, u manjoj ili većoj mjeri. Hirurškim putem omogućeno je ugrađivanje raznih tehnoloških sprava (bypass), čipova kako bi bilo omogućeno preživljavanje ili kako bi se postigao način života, s obzirom da postoji opcija mijenjanja, modifikacije i remoduliranja tijela u nove oblike ili priključivanje novih sprava kako bi se nadomjestili urođeni ili nastali nedostaci. U odnosu čovjeka i stroja Deborah Lupton iznosi da je taj odnos „simbiotski: 'osmišljavajući' svoja računala, korisnici u njih ulažu određene aspekte sebe i svojih kultura; i obrnuto, može se smatrati da računala u svojih korisnika doprinose slici o sebi, iskustvu sebe i svoga tijela“ (Featherstone, Burrows, 2001;143-4).

Genetski inženjering podrazumijeva gensku tehnologiju koja je zapravo informacijska, jer se odnosi na dekodiranje i reprogramiranje DNK. Mikroelektronika i genska tehnologija su povezane u sposobnosti obrade, rekombinacije i snage distribucije. Postojanje karte ljudskog genoma i drugih vrsta genskih karti ostavlja mogućnost kumulativnog povezivanja znanja o biološkim procesima. Pored toga genska tehnologija vrši rekombinacije DNK. (Himanen, 2002:121-2)

Tehnologija inspiraciju nalazi u čovjeku kao mehanizmu, u njegovim nedostacima, ranjivostima i ograničenjima. Ona funkcionira tako što prevazilazi svakodnevne probleme jednog čovjeka. Lupton smatra da idealizirano virtualno tijelo, ne jede, ne pije, ne urinira, ne umara se, ne razbolijeva se, i ne umire. Pa kiborg smatra najbližim tom idealu što ljudska bića mogu postići stapanjem tehnologije sa ljudskim tijelom. Ipak uprkos toj težnji ka idealizaciji ljudskog tijela i života, „dok se pojedinac na Internetu može s uspjehom graditi da je različita roda ili dobi, ona ili on će se uvijek morati vratiti otjelovljenoj zbilji prazna želuca, ukočena vrata, zgrčenih ruku, bolnih leđa, staklastih očiju, uzrokovanih mnogim satima provedenim pred računalnim terminalom jer 'čak i u doba tehdruštvenog subjekta, život se živi preko tijela' (Stone, 1992:113)“. (Featherstone, Burrows, 2001:146-7)

Međutim, odnos tehnologije i čovjeka nije jednosmjernan. Nije samo tehnologija ta koja utječe na čovjeka i koja ulazi u njegove okvire. Prije samog tog utjecaja potrebno je naglasiti da sve te tehnologije i arhitekture računarske tehnologije i nastaju po uzoru na arhitekturu mozga,

dakle po uzoru na čovjeka. Način procesiranja i obrade podataka putem računara radi se po sistemu neuronskog procesiranja signala u različitim zonama mozga. Dakle, digitalne virtualnosti dosežu i izvan područja interneta kako bi utjecali na svakodnevni život utemeljen u granicama krhkosti tijela i ugrađen u iskustvo konkretnih događaja.

Sve je manje uočljivo to gdje završava čovjek, a gdje počinje tehnologija. To kažemo zbog novih naučnih, medicinskih i tehnoloških pomagala koja prodiru u ljudska tijela. Virilo je istraživao te nove tehnologije koje naziva endokolonizacija⁴². Također, bavio se pitanjem kontrole, a sa endokolonizacijom taj koncept kontrole poprima sasvim jednu novu dimenziju i premješta nas na jedan novi nivo. Taj vid kontrole bi se obavljao iznutra, za razliku od Fukoovog Panoptikona. Međutim, ovakav način kontrole donosi zastrašujuća razmatranja upotrebe i svrhe istih. (Ritzer, 2009:384)

5. NAČINI USPOSTAVLJANJA RAVNOTEŽE

Prije svega neophodno je permanentno učenje, prisvajanje i kontrolisanje virtualnih snaga na naš život. Ibrulj (2005:245) iznosi kako „globalni prodor informacijske tehnologije na područje humanističkih znanosti, skupa sa svakodnevnom i nevjerojatno sofisticiranim razvojem računarske tehnologije koja omogućava konstrukciju odnosa, komparaciju vrijednosti aktivnosti, plastičnu grafičku simulaciju, tražit će eksplicitno i implicitno tehnološko opismenjavanje, dnevno dopunjavanje tehnološke ili funkcionalne pismenosti i navikavanje na virtualnu egzistenciju pojmova, sudova, zaključaka, i cjelokupnog kognitivnog modela, navikavanje na kognitivni inženjering i interpretaciju.“

Do neuspjeha pri procesu virtualizacije svakodnevnog života i poslova dolazi ukoliko se ne posvećuje dovoljno pozornosti upravljanju odnosom između virtualnog i konkretnog. McLuhan iznosi jedan dobar zaključak o utjecaju i kontroli tog utjecaja na nas, koji se može primijeniti i danas, u doba virtualne tehnologije, a on glasi: „Smatram da danas naš opstanak... spokojstvo i sreća u elektronskom dobu momentalne komunikacije zavise od našeg razumevanja prirode novog okruženja, jer za razliku prethodnih promena okruženja, elektronski mediji potpuno i gotovo namah preobražavaju kulturu, vrednosti i stavove. Ovaj preokret izaziva bol i gubitak identiteta koji može da se ublaži samo putem svesnog uviđanja

⁴² „Endokolonizacija se bavi prodiranjem tehnologije (mikromašina) u središte ljudskog tela.“ „Endokolonizacija — upotreba tehnologije u svrhu kolonizacije ljudskog tela. (Ritzer, 2009:383)

njegove dinamike. Ako shvatimo revolucionarne promene koje uzrokuju novi medij, onda možemo da ih predvidimo i kontrolišemo, ali ako produžimo naš samostvoreni nesvesni trans, bićemo njegovi robovi“ (McLuhan, 2012:20).

Unaprijeđenje ljudske egzistencije posredstvom novih tehnoloških pomagala ne bi bila moguća bez ljudske inteligencije. Također, za uspjeh u ovom novom tipu društva i egzistencije, u svijetu virtualizacije i informatizacijskih tehnologija potrebno je razumijevanje istih, razumijevanje revolucionarnih posljedica na psihičke, društvene vrijednosti i institucije, kao i filtriranje ponuđenog sadržaja u potrazi za relevantnim sadržajem (zbog velike količine podataka, moguće je personalizirati informacijske servise za određene korisnike ili za određene profile ljudi u skladu sa njihovim interesima, i to je jedan vid cenzurisanja sadržaja posrednika prema korisniku). Na taj način možemo uspostaviti kontrolu i granice djelovanja. Time uspijevamo, jer razumijevanjem stječemo određeni stepen kontrole njihovog djelovanja u odnosu na nas kao individuu, zatim djelovanje na porodicu, državu i društvo općenito. Hester i Ford (2009:10) govore o ovom svijetu preplavljenom slikama i informacijama o kompjuterima, o potencijalnim štetama i koristima, pa kažu da „ukoliko želimo da ih usvojimo na najbolji mogući način, trebalo bi da aktuelnu strast prema tehnologiji usmerimo ka unapređivanju svakodnevnog života, ali misleći na to šta će biti sutra. Jedan od načina da to postignemo može da bude razumevanje preuveličavanja, političkog konteksta i bazičnih želja koje leže u osnovi stavova iznetih na obe strane debate.“ „Dobrobit čovečanstva zahteva kreativnu tehnologiju koja je ekonomski produktivna, ekološki održiva, socijalno pravedna i ispunjavajuća na ličnom planu.“ (Ibidem, 2009:56)

Zatim tretiranje tih svjetova na isti način, ne odbacujući niti jedan, već koristeći ih na najbolje moguće načine. Virtualni svijet je potrebno posmatrati kroz kategorije i percepciju stvarne stvarnosti kako bi se virtualne zajednice tretirale kao obične, primarne zajednice i okoliš. Na taj način komunikacija u imaginarnim prostorima odvijala bi se kao da se radi o utjelovljenim društvenim interakcijama. Razlog tome jeste međusobna upućenost jednih na druge. Virtualne zajednice se razumijevaju kao da imaju attribute stvarnih zajednica, a tako se i na stvarne zajednice može gledati kao da ovise o ovim prvim, imaginarnim i simuliranim zajednicama.

Ne znamo da li će ovaj proces virtualizacije svega stati. Ne znamo da li postoji granica ili kraj našeg uranjanja u virtualne prostore. Michael Heim također smatra da se čovjek uvukao u tehnologiju i tehnologija u čovjeka. „'Virtualno' implicira model života računalne pohrane

podataka softverskih trikova i prelazak sa industrijske fizike na informacijsku simboliku. Softver danas pripada supstanciji života. Tijelo života se ne može razlučiti od njegove računalne proteze“ (Heim, prema Featherstone, Burrows, 2001:100). „Virtualni svijet upada u naše aktivnosti u primarnom svijetu, i obrnuto. Reakcije koje pripadaju jednom svijetu ispadaju iz sinkronizacije s drugim“ (Heim, prema Featherstone, Burrows, 2001:102). Heim je govorio o Sindromu drugog svijeta, o tom jazu, prikopčavanju ili percepciji virtualnog, simuliranog u primarni svijet, i taj problem je neosporan i on postoji itekako. Međutim, iznosi jedan dobar zaključak ili svijetlu stranu SDS-a. Ne možemo podcijeniti moć sredstava virtualizacije. „VR bi doista mogla transformirati način na koji učimo, mislimo i radimo. Oruđa koja nas transformiraju, poput vatre, kotača ili automobila, postaju integralni dio naše sudbine, dio nas samih. ...Učitelji i učenici mogu kanalizirati tu vizionarsku napravu kako bi nas doveli do više razine civilizacije. Sudeći po dosadašnjoj uporabi i zlouporabi tehnologije, međutim, možemo mirno pretpostaviti da će VR donijeti i negativne i pozitivne promjene“ (Heim, prema Featherstone, Burrows, 2001:106).

Niko ne može osporiti činjenicu da sve veći broj ljudi polaže veliko povjerenje u virtualnu tehnologiju, pogotovo kada je riječ o osobnim računarima. Odnos korisnika i računara postaje intiman, korisnici se oslanjaju na njih pri obavljanju svakodnevnih zadaća, razonoda, komunikacije s drugima, poslovanja, finansijskih obavezama i slično. Njihovo mjesto postoji kako na radnim stolovima tako i u dječjim sobama. I uprkos strahu, frustraciji, i emocionalnoj ranjivosti koja je moguća uslijed pada sistema, krađe, ili pak sajber kriminala i dječije pornografije prisustvo računara bilo koje vrste ne izostaje. Dakle, rizik nije samo tehnološkog karaktera, u opasnosti smo da sajber kriminalci pronađu najslabije tačke na našem računaru i na taj način otkriju naše najskrivenije tajne, ili da dođu u kontakt sa našom djecom i iskvare ih. I koliko god bili svjesni negativnosti koje nosi njihovo prisustvo, svjesni smo i užitaka i njihove pozitivnosti koje djeluju na raznim poljima našeg života. U sličnim ili istim situacijama se nalazimo i u našem primarnom svijetu u kom ne bi postojale te virtualne tehnologije. Rizik od postojanja ljudi sa određenim psihofizičkim poremećajima koji se mogu ispoljavati na nama ili našoj djeci i bez računara i interneta, zatim rizik od krađe imovine (kao što to rade sajber kriminalci krađom kreditnih računa), rizik u stupanju u komunikaciji ili bilo koji vid odnosa sa osobom koju smo upoznali putem društvenih mreža (ova opasnost je uvijek prisutna), ovisnosti, strahovi užici su prisutni i u jednom i drugo obliku bitisanja. U većini slučajeva sve ono što pronalazimo od emocija u jednom svijetu možemo pronaći i u drugom.

Poster (2006:51) je iznio jednu misao od suštinske važnosti za ovu pojavu i ovo novonastalo društvo, a glasi: „ Ovi strojevi nisu dizajnirani da ubijaju ljude i nisu izgrađeni s namjerom da stvaraju prihod, iako pod određenim uvjetima mogu i jedno i drugo.“ Dakle, iz navedenog možemo iznijeti zaključak da pojava kao pojava nije problem, naprotiv ona može biti jako korisna kada se uzmu u obzir njena pozitivna, svrsishodna i progresivna djelovanja za cjelokupnu egzistenciju čovječanstva, ali je čovjek može i zloupotrijebiti i tako pridonijeti njegovom ubrzanom uništenju. Linus Torvalds (Himanen, 2002:XIV) navodi kako hakeri kao stručnjaci ne koriste kompjutere za rad zarad opstanka, ne programiraju da bi opstali, već da bi stupili u društvene veze, da bi se rasonodili, ali u smislu igranja misaonih igara, podstičući se na razmišljanje na rad koji je zanimljiv i čije spoznaje može podijeliti sa drugima, samim tim se stupa i održava društvena veza. U tom radu se prije svega uživa i sam proizvod nastaje iz takvog raspoloženja, Torvalds kaže „sam je kompjuter rasonoda“. „Ramondov upotrebljava izraz pasija... posrijedi je posvećenost jednoj djelatnosti koja je zanimljiva, koja nadahnjuje i donosi radost.“ (Himanen, 2002:5) „Za hakere riječ pasija opisuje duh njihova djelovanja, iako njegovo ostvarivanje ne mora u svakom pogledu biti vesela igra. Tako svoj rad na Linuxu Linus Torvalds opisuje kao spoj ugodnog hobija i ozbiljna rada... Premda je pasionirano i kreativno, hakerstvo uključuje i naporan rad.“ (ibidem, 2002:14)

Mnogi autori pokušali su skrenuti pažnju na sve mogućnosti tehnoloških inovacija za novonastalu egzistenciju u okviru tzv., drugog, paralelnog svijeta. Jedan od njih je i Jan Barbur koji kaže da „tehnologija nije inherentno ni dobra ni zla, već predstavlja višestruk instrument moći čije posledice zavise od socijalnog konteksta. Neke tehnologije deluju neutralno s obzirom na to da u zavisnosti od ciljeva korisnika mogu biti korišćene i u dobre i u loše svrhe. Nož može biti iskorišćen i za operaciju i za ubistvo.“ (Hester, Ford, 2009:42)

Virtualizacija kao proces koji egzistira u današnja vrijeme je neosporan, i svako negiranje i opiranje biva bezuspješno. Jedina stvar koja se može postići ukoliko želimo izbjeći njihov utjecaj i prisustvo jeste smanjiti na privatnom nivou, dakle u okviru svojih ličnih potreba, međutim njihovo djelovanje ne možemo spriječiti u prostoru oko nas, u životima drugih ljudi i općenito u općoj društvenoj upotrebi. Barlow (Hester, Ford, 2009:156) također navodi kako mi idemo u sajber prostor htjeli to mi ili ne. Virtualna realnost, virtualni prostori kao i mnogo drugih stvari nisu ni crne ni bijele. Samim tim treba da prevaziđemo filtriranje stvari kroz filter dobro ili loše. Rezultat života posredstvom informacijskih i drugih tehnologija bio bi mnogo benigniji ako bismo u virtualizirajuće prostore ulazili otvorenog uma i srca. Prednost

migracije umova i duša za razliku od seobe naroda jeste to što odlazak u sajber prostor ne zahtijeva fizičko kretanje, promjenu mjesta bitisanja i slično.

6. ZAKLJUČAK

Iz ovog rada možemo zaključiti da virtualizacija nužno ne podrazumijeva elektronizaciju s obzirom na njenu historijsku povezanost sa umjetnošću, ritualnim obredima, kulturnim vjerovanjima i drugim historijskim poimanjima ovog termina. Međutim u skladu sa modernosti i cjelokupnim savremenim konceptom umreženog društva virtualizacija postaje proces koji se elektronički neposredno odvija putem virtualnih tehnologija.

Elektronizacija globalnog društva biva umrežena savremenom komunikacijskom tehnologijom, pri čemu uranja u ljudske živote na svim poljima i formira umreženo društvo, koje podrazumijeva nove društvene forme egzistencije koje se rađaju pod utjecajem informacijskih djelovanja na nekada tradicionalni primarni i isključivo fizički svijet, a već sad na nastalu konstrukciju hibridnog svijeta, integraciju materijalnog i virtualnog. Doseg ovih transformacija seže do najsitnijih nivoa bitisanja, misleći prvenstveno na um, svijest, navike, vrijednosti, vjerovanja, pa sve do načina socijalnih kontakata, informisanja, društvenog rada, političkog djelovanja i ekoloških promjena.

Za sreću i dobrobit nas i našeg društva neophodno je konstantno educiranje o dešavanjima, pojavama, dostignućima i drugim globalnim dešavanjima ne isključivo da bismo ih podupirali, podržavali ili osporavali, već da bismo se informisali i imali materijala objektivno sagledati situaciju i odlučiti kako to nešto prihvatiti, primijeniti, potisnuti ili se oduprijeti navedenom.

Tretiranjem virtualnog svijeta na isti način kao i primarni stvorili bismo ne tako stran, nepoznat svijet, samo bi proširili prostore socijalnih interakcija i ostalih djelovanja. Zašto bi bilo etično i pravedno raditi stvari koje to inače nisu? Virtualni svijet bi trebalo posmatrati kroz kategorije i percepciju stvarne stvarnosti pa bi se virtualne zajednice tako tretirale kao obične, primarne zajednice i okoliš. Nove tehnologije možemo uporediti sa parnom mašinom, telegrafom i drugim pronalascima koji su se sa čuđenjem gledali i dugo prihvaćali, a uprkos svemu sastavni su dio naše prošlosti i ističemo samo njihove pozitivnosti. Ako bismo gledali svrhu i upotrebu tehnologije u dobre i zle namjere, mogli bismo reći da je nož prvobitno nastao da ubija životinje, a kasnije u ljude, a danas se sasvim regularno na njega gleda kao na

dio kuhinjskog escajga, mada može poslužiti u jednu i u drugu svrhu. Sa tehnologijom je isti slučaj. Reduciranje je stvar naših moralnih, etičkih, kognitivnih, empatijskih vrijednosti.

Kuda će nas svijet odvesti čovjek će odlučiti. Besmisleno je kuditi ili slaviti sve novitete koji postoje ili koji tek dolaze, umjesto toga bilo bi poželjno raditi na kritičkom razumijevanju njihovih granica i djelovanja. Ne težiti ekstremima, već pronaći ravnotežu, te usmjeriti nova saznanja ka podizanju civilizacije na viši nivo.

LITERATURA:

1. Agger, B. (2004). *The Virtual Self: A Contemporary Sociology*. Blackwell Publishing Ltd.
2. Bentkowska-Kafel, A., Cashen, T. i Gardiner, H. (2009). *DIGITAL VISUAL CULTURE: THEORY AND PRACTICE*. Chicago: Intellect Bristol, UK.
3. Berger, P. L. i Luckmann, T. (1992). *SOCIJALNA KONSTRUKCIJA ZBILJE*. Zagreb: Naprijed.
4. Baudriillard, J. (2001). *SIMULACIJA I ZBILJA*. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk.
5. Burdije, P. (2000). *NARCISOVO OGLEDALO*. Beograd: CLIO.
6. Castells, M. (2003). *Internet galaksija*. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk.
7. Castells, M. (2000). *USPON UMREŽENOG DRUŠTVA*. Zagreb: Golden marketing.
8. Castells, M. (2003). *KRAJ TISUĆLJEĆA*. Zagreb: Golden marketing.
9. Čaldarović, O. (2011). *Urbano društvo na početku 21. stoljeća: osnovni sociološki procesi i dileme*. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk.
10. Featherstone, M. i Burrows, R. (2001). *KIBERPROSTOR, KIBERTIJELA, CYBERPUNK: Kulture tehnološke tjelesnosti*. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk.
11. Filipović, V. (1989). *Filozofski rječnik*. Zagreb: NAKLADNI ZAVOD MATICE HRVATSKE.
12. Giddens, A. (1990). *The Consequences of Modernity*. United Kingdom: Polity Press
13. Giddens, A. (2007). *SOCIOLOGIJA*. Zagreb: Nakladni zavod Globus
14. Hester, M. D., Ford, P. Dž. (2009). *KOMPJUTERI I ETIKA U SAJBER-DOBU*. Službeni glasnik.
15. Himanen, P. (2002). *Hakerska etika i duh informacijskog doba*. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk.
16. Ibrulj, N. (2005). *STOLJEĆE REARANŽIRANJA: Eseji o identitetu, znanju i društvu*. Sarajevo: Biblioteka Eidos FILOZOFSKO DRUŠTVO THEORIA.
17. McQuail, Denis. (1969). *Uvod u sociologiju masovnih komunikacija*. Beograd: GLAS.
18. McLuhan, M. (2012). *ELEKTRONSKI MEDIJI I KRAJ KULTURE PISMENOSTI*. Beograd: KARPOS.
19. McLuhan, M. (1973). *GUTENBERGOVA GALAKSIJA: NASTAJANJE TIPOGRAFSKOG ČOVEKA*. Beograd: NOLIT.

20. McLuhan, M. (2008). RAZUMIJEVANJE MEDIJA. Zagreb: Golden marketing-Tehnička knjiga.
21. Nash, K. (2010). Contemporary Political Sociology: Globalization, Politics, and Power. Wiley-Blackwell.
22. Poster, M. (2006). INFORMATION PLEASE: culture and politics in the age of digital machines. Durham and London: Duke University Press.
23. Ritzer, G. (2009). SAVREMENA SOCIOLOŠKA TEORIJA I NJENI KLASIČNI KORENI. Beograd: JP Službeni glasnik.
24. Shields, R. (2001). KULTURE INTERNETA: Virtualni prostori, stvarne povijesti i živaća tijela. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk.
25. Shields, R. (2003). THE VIRTUAL. London and New York: Routledge
26. Vreg, F. (1975). Društveno komuniciranje. Zagreb: Centar za informacije i publicitet.

Članci:

1. Direkcija za evropske integracije (2010). OSCE. Dostupno na: <http://www.dei.gov.ba/dokumenti/default.aspx?id=4768&langTag=bs-BA>, (pristupljeno: 08.04.2020.)
2. Featherstone, Burrows (2001). KIBERPROSTOR, KIBERTIJELO, CYBERPUNK. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/19743> (pristupljeno: 22.02.2020.)
3. Milardović, Anđelko (2010). BIJEG DRUŠTVENIH MASA I VIRTUALNI SVIJET. Dostupno na: <https://dugirat.com/novosti/107-mediji/11805-bijeg-društenih-masa-u-virtualni-svijet-v15-11805> (pristupljeno: 06.09.2018.)
4. NATO (2019). Šta je NATO? Dostupno na: https://www.nato.int/nato_static_fl2014/assets/pdf/pdf_publications/20190925_What_is_NATO_bos_20190712_LD.pdf. (pristupljeno: 08.04.2020.)
5. Rothaermel, Sugiyama (2001). Virtual Community: Concepts, Implications, and Future Research Directions. Dostupno na: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/47533218/Virtual_community_Concepts_implications_20160726-4828-376gwl.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DVirtual_Community_Concepts_Implications.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-

[Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200216%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20200216T194225Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=dcfa503f65a58ff9cc8463b7f361443986b21151020376b43117a34cd8d61ec](#)

6. (pristupljeno: 16.02.2020.)

6. Uzelac, Aleksandra (2004). Digitalna kulturna dobra u informacijskom društvu između javne domene i privatnog vlasništva. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/23010>. (pristupljeno: 30.08.2018.)