

Uvod

Šta je digitalna kultura?

U prvim godinama razvoja računarske tehnike, kada je memorijski prostor u računarima bio dragocen, programeri su koristili skraćenice kad god je to bilo moguće. To je podrazumevalo, na primer, da se godine upisuju koristeći samo dve poslednje cifre. Tako bi „1965“ postala jednostavno „65“ (ili, bolje reći, odgovarajući binarni izraz). Tadašnjim programerima to verovatno nije izgledalo posebno značajno, a sa smanjivanjem cena i porastom kapaciteta računarskih memorija više nije bilo potrebe za takvom štedljivošću. Međutim, kako se približavao novi milenijum, neki stručnjaci su počeli da iznose mišljenje da bi taj naizgled nebitni vid rane računarske tehnike mogao da ima neželjene posledice. Isticano je da u trenutku kada satovi budu prešli u novi milenijum, sistemi u kojima je godina obeležavana sa dve cifre neće prepoznati da je stigla 2000, već će, možda, pomisliti da je reč, na primer, o godini 1900, sa svim nesagledivim posledicama koje bi iz toga proizašle. Problem je bio što su mnogi operativni sistemi i programi i dalje koristili skraćeni sistem obeležavanja godine, iako to odavno nije više bilo potrebno, i što su brojni rani računarski programi i dalje bili u upotrebi, duboko zakopani u starijim velikim računarima, koje su i dalje koristile brojne ustanove, kao, na primer, banke.

To saznanje je dovelo do raznih oblika očekivanja sudnjeg dana i razrade apokaliptičnih scenarija, koji su često poticali od onih koji bi od svega toga imali najveće koristi. Na sve strane su se pojavljivali savetnici koji su nudili usluge u borbi protiv mogućih posledica „milenijumskog problema“ (*Millenium bug*), „Problema godine 2000.“, ili „Y2K problema“ kako je sve nazivan ovaj problem (naziv „Y2K“ bio je omiljen među računarskim stručnjacima, što možda ukazuje da je ljubav prema skraćenicama, koja je i stvorila taj problem, postala deo računarske kulture). Među brojnim mogućim posledicama navođen je raspad bankarskog računarskog sistema, koji će onemogućiti da ljudi dođu do svog novca, pa time, možda, izazvati društvene nemire, kao i šire nacionalne

i međunarodne posledice prekida novčanih tokova. Navođeno je da bi slične posledice mogle da proizađu od otkazivanja sistema društvenog staranja. Liftovi, medicinska oprema, sistemi klimatizacije, pokretne stepenice, svi su ti sistemi bili ugroženi, kao i električna mreža, sistemi kontrole zemaljskog i vazdušnog saobraćaja i svi drugi sistemi u kojima se koristi digitalna tehnologija (što je, u stvari, značilo svi vidovi tehničke infrastrukture razvijenih zemalja). Najjezivije je bilo mišljenje da bi nuklearne rakete mogle da se zbune usled nailaska Y2K i da se samoinicijativno ispale. To su odmah iz sveg glasa porekle nadležne službe, a i inače je takva mogućnost izgledala malo verovatna. Međutim, zbog mogućeg prekida rada računara, posledice na ljudski faktor u nuklearnoj odbrani izgledale su dovoljno opasne da navedu Pentagon da pozove ruske vojne posmatrače u vazduhoplovnu bazu Peterson da nadziru američki sistem ranog uzbunjivanja i da se tu nađu u slučaju da dođe do bilo kakvog problema.

Činilo se da se mogućnosti pojave uličnih nereda, pada aviona, pa čak i slučajnog atomskog rata suviše idealno iskazuju kao neposredna posledica nailaska hrišćanskog milenijuma. Za one koji su bili skloni da veruju u apokalipsu, milenijumski problem bio je prihvatljiv pokretač Armagedona. Poklapanje milenijumskog problema i simboličnog datuma nerviralo je i one koji nisu prihvatili takva verovanja. Pojedinci naklonjeni učenju o slobodnoj volji, među kojima je bilo mnogo radnika računarske industrije, pozdravljali su moguće posledice nailaska novog milenijuma, jer im je izgledalo da bi im one omogućile ispunjenje snova o samodovoljnosti oslobođenoj od bilo kakvih uplitanja države. U međuvremenu su vlade širom sveta pokušavale da preduprede sve moguće probleme, istina s različitim stepenima poleta i ulaganja. Nova godina je došla i prošla bez ikakvih posledica. Otvoreno je pitanje da li se to tako zbilo zbog ili uprkos raznim pripremama i upozorenjima. Postoji sasvim prihvatljivo mišljenje da su celu priču u velikoj meri naduvali oni koji su imali interesa da unovče svoje znanje o računarima. Kakva god da je istina, na kraju su ispali prilično smešni brojni zloslutni proroci i njihovi pokorni sledbenici. Nesrećna porodica Ekhart iz Lisabona u državi Ohajo, koja je provela nekoliko godina gomilajući hranu, izvoдеći vežbe i uzbune, proučavajući osnove zubarstva i prve pomoći, vežbajući s vatrenim oružjem, pretvarajući svu uštedevinu u zlato, ustanovila je da je najapokaliptičnija posledica nailaska novog milenijuma bio blagi

podsmeh kome su, zbog svog bunkerskog mentaliteta, bili izloženi u magazinu *Tajm*.

Sve nam ovo ne daje pravo da budemo samozadovoljni. Ako ostavimo po strani prezir koji uvek izazivaju takve ludosti u pokušajima preživljavanja i *schadefreude**, koje prati poniženje samozvanih stručnjaka, pitanje naše sve veće zavisnosti od suviše složenih i ponekad zastarelih sistema, koje se pojavilo kao rezultat straha od milenijumskog problema, predstavlja ozbiljan razlog za zabrinutost. Međutim, problem je uradio mnogo više od ukazivanja na ovakve pojave. On je bio apokalipsa u drugom smislu reči. Bio je *apo-kalyptein* – otkrivanje ili otvaranje nečega što je pre toga bilo skriveno. Kao neka munja na tamnom nebu, to je na trenutak osvetlilo ono što je dotle bilo zatamnjeno: gotovo potpuni preobražaj sveta pod dejstvom digitalnih tehnologija. Teško je u punoj meri shvatiti obim tog preobražaja koji se, bar u razvijenom svetu, može videti u gotovo svim oblicima savremenog života. Najveći deo masovnih medija, televizije, snimljene muzike, filma, proizvodi se i sve više distribuira digitalno. Ovi mediji počinju da konvergiraju ka digitalnim pojavama kao što su Internet, svetska mreža (World Wide Web – WWW), video igre, stvarajući na taj način neprekinuti digitalni „medijaž“. Na poslu smo takođe okruženi tim tehnologijama, u kancelarijama, gde su računari postali nezamenljive alatke za obradu teksta i rukovanje podacima, ili, na primer, u veletrgovinama, fabrikama, gde su svi vidovi proizvodnje i prodaje digitalno nadzirani i upravljani. Veliki deo sredstava koja vlade i druge složene organizacije koriste da bi postigle svoje ciljeve zasnovan je na digitalnim tehnologijama. Fizički novac, novčanice i metalni novčići, samo su digitalni podaci zamrznuti u čvrstoj materiji. Iz toga proističe da su podaci bilo koje vrste i za bilo koju namenu najvećim delom u digitalnom obliku, uključujući tu i one koji se odnose na osiguranje, socijalno staranje, usluge, nekretnine, odmor i putovanja, kreditne aranžmane, zaposlenje, obrazovanje, zakon, kao i lične podatke za identifikaciju i kvalifikaciju, kao što su krštenice, vozačke dozvole, pasoši i venčanice.

Ovo prodiranje digitalne tehnologije u naše živote deo je šireg skupa pojava. Tokom poslednjih trideset godina bili smo svedoci kako rasta

* *Schadefreude*, na nemačkom u originalu – zadovoljstvo koje osećamo zbog nesreća drugih, likovanje. – Prim. prev.

globalizacije i prevlasti kapitalizma slobodnog tržišta, tako i širenja sveprisutnosti komunikacionih i informacionih tehnologija, i pojave zametaka moći i uticaja tehnonauke. Digitalna tehnologija je važan sastavni deo tih novih pojava i, u izvesnoj meri, predodredila je njihov oblik. Kompiuterizacija bankarstva, međunarodne novčane razmene i trgovine bitno je doprinela pojavi globalizacije i finansijske liberalizacije. Digitalne tehnologije omogućuju konvergenciju i integraciju i zahvaljujući tome upravljaju tehničkim razvojem medija i komunikacija. Računari su takođe sredstva koja mogu da prihvate i obrađuju ogromne količine podataka, kakve zahtevaju veliki tehničko-naučni projekti. Istovremeni razvoj nauke, medija i kapitala pod pokroviteljstvom digitalnih tehnologija stvara neku vrstu efekta ubrzanog kretanja napred, gde se čini da se sve odvija brzo i da se dramatične promene događaju u izuzetno kratkom vremenu. To istovremeno izaziva euforiju i strah, između ostalog i zbog zapanjujuće brzine kojom se sve to događa. Nismo stigli ni da zapazimo neki skup pojava i njihove moguće posledice, a već se javlja novi koji obesmišljava sav taj napor. Istovremeno, sve te pojave predstavljaju ogroman izazov za predubeđenja na kojima počiva naše postojanje. Tu spadaju, na primer, poništavanje fizičke udaljenosti i rastakanje materijalne stvarnosti pomoću virtuelnih ili telekomunikacionih tehnologija, ili prividni kraj ljudskog i rađanje takozvanog post-ljudskog, koji su rezultat napretka kibernetike, robotike i istraživanja svesti i inteligencije.

Budući da su digitalne tehnologije postale izuzetno bitne za naš život, korisno je znati šta reč „digitalno“ u stvari znači. Taj izraz se koristi u tehnici da bi se označili podaci izraženi kao diskretne vrednosti. Iako bi se izraz „digitalno“ mogao odnositi na bilo koji sistem, lingvistički, brojevi, ili neki drugi, tokom poslednjih šezdesetak godina on je postao sinonim za tehnologiju koja je omogućila najveći deo pomenutih stvari – elektronske binarne računare. Izrazi „računarska tehnologija“ i „digitalna tehnologija“ postali su, do izvesne mere, međusobno zamenljivi. Računari su digitalni jer pohranjuju i obrađuju podatke u digitalnom, binarnom obliku, kao jedinice i nule. Međutim, kao što smo već istakli, izraz digitalno označava danas mnogo više od diskretnih podataka ili mašina koje ih koriste. Govoriti o digitalnom znači koristiti ga kao metonimiju za čitavu mrežu virtuelnih privida, trenutnih komunikacija, sveprisutnih medija i globalnih mogućnosti uključenja, koji čine dobar

deo našeg savremenog iskustva. To znači govoriti o širokoj lepezi primena i medijskih oblika koje omogućuje digitalna tehnologija, govoriti, između ostalog, i o virtuelnoj stvarnosti, digitalnim specijalnim efektima, digitalnom filmu, digitalnoj televiziji, elektronskoj muzici, video igrama, multimedijama, Internetu, svetskoj mreži, digitalnoj telefoniji i WAP-u*, kao i o raznim kulturnim i umetničkim odgovorima na sveprisutnost digitalne tehnologije, kao što su, na primer, kiberpank romani i filmovi, tehno i post-pop muzika, „nova tipografija“, net.art i tako dalje. To takođe ukazuje na čitav svet povezanog kapitalizma kojim dominiraju proizvođači visokih tehnologija kao, na primer, Majkrosoft ili Soni, na takozvane „dot.com“ kompanije zasnovane na Internetu, koje su u jednom trenutku izgledale kao idealni uzor za poslovanje u dvadeset prvom veku, kao i na neuhvatljivi kompleks korporacija koje, zahvaljujući modernim tehnologijama, rade na globalnom nivou i ponekad daju utisak da poseduju veću moć od država – nacija. To, takođe, priziva i druge digitalne pojave, kao, na primer, novu paradigmu računarski kontrolisanog i navodnog čistog „virtuelnog rata“, ili kompjuterizaciju genetskih informacija u poduhvatima kao što je Projekat ljudskog genoma, gde i sam prenos nasleđenih osobina postaje digitalan. Tako, naizgled jednostavan, izraz digitalni određuje izuzetno složeni skup pojava.

Sve nas ovo navodi da predložimo da digitalna kultura postoji kao posebna kultura, gde izraz digitalna označava osoben način življenja grupe, ili grupa, ljudi u datom istorijskom vremenu, što je jedno od veoma korisnih određenja kulture kao ključne reči koje dugujemo Rejmondu Viliijamsu¹. Digitalno možemo prihvatiti kao oznaku kulture jer obuhvata kako izrađevine, tako i sisteme označavanja i komunikacija, koji jasno razlikuju naš način života od načina života drugih. Korisnu potvrdu postojanja takve kulture pružaju nam brojne skorašnje knjige čije je polazište glavna i određujuća činjenica da smo suočeni s prevlašću digitalnog bilo u tehnološkom ili u filozofskom smislu. Dejvid Abrahamson, sa Severozapadnog univerziteta, nedavno je objavio u internetskom časopisu *Džornal of magazin and nju midia riserč bibliografiju* knjiga i

* WAP – Wireless Application Protocol, otvoreni međunarodni standard koji se primenjuje u bežičnim komunikacijama; zahvaljujući tom standardu, omogućeno je priključivanje mobilnih telefona na Internet. – Prim. prev.

¹ Raymond Williams, *Keywords: A Vocabulary of Culture and Society*, London, 1976, str. 76–82.

članaka o „digitalnoj kulturi, informatičkoj tehnologiji, Internetu i mreži“; ta bibliografija sadrži 450 stavki, od kojih se najveći deo odnosi na dela izdata u poslednjih pet godina.² To nisu tehnička dela u klasičnom smislu te reči. To su sociološke analize informatičkog društva, lična iskustva sa Internetom, filozofske rasprave o estetici, etici i ontologiji, dela o teoriji kulture i političke analize. Tu se nalazi, možda kao dokaz životnosti digitalne kulture, i knjiga *Radosti kiberseksa; Vodič za kreativne ljubavnike* Deba Levajna. Mnoge od tih knjiga u svojim naslovima pominju digitalnu kulturu ili nešto slično, kao, na primer, kiberkulturu, elektronsku kulturu, ili informatičko doba/društvo. Drugi govore o digitalnoj estetici, digitalnoj umetnosti ili čak da treba „biti digitalan“.

Bujanje ovakvih knjiga kao da potvrđuje postojanje posebne digitalne kulture, ali i ukazuje na bitni problem načina na koji se ta kultura shvata. Sudeći po velikom broju ovih knjiga, čini se da diskurs digitalne kulture pokreću dva međusobno povezana verovanja. Jedno je da ova kultura predstavlja odlučan raskid sa svime što joj je prethodilo, a drugo da digitalna kultura proizlazi iz digitalne tehnologije i da je njome određena. Na prvi pogled, čini se da su oba ova ubeđenja razumna i da su u praktičnom smislu tačna. Postojanje digitalne kulture prepoznatljivo je samo u svetlu najnovijih tehnoloških unapređenja, tako da po svemu izgleda da se ona jasno razlikuje od svega što joj je prethodilo. Ali, kao što ćemo u ovoj knjizi pokušati da pokažemo, ova kultura nije tako nova kao što bi to moglo izgledati, niti je njen razvoj, u krajnjoj liniji, određen tehnološkim napretkom. Bilo bi tačnije da se kaže da je digitalna tehnologija proizvod digitalne kulture, a ne obrnuto. Žil Delez ističe da je „mašina uvek društvena pre no što postane tehnička. Uvek postoji društvena mašina koja bira ili određuje koji će se tehnički sastojci koristiti“³. Digitalno se ne odnosi samo na posledice ili mogućnosti date tehnologije. Digitalno određuje i obuhvata način mišljenja i delanja koji su otelovljeni u toj tehnologiji i koji su omogućili njen razvoj. Tu spadaju i apstrahovanje, kodifikacija, samoupravljanje, virtuelizacija i programiranje. Ove kategorije su podudarne s pisanjem i, svakako, s jezikom

² David Abrahamson, „An Evaluative Bibliography: Digital Culture, Information Technology, the Internet, the Web“, *Journal of Magazine & New Media Research*, Hosted by Maryland College, vol. 3, no. 1, Spring 2001; http://www.bsu.edu/web/aejmcmagazine/journal/archive/Fall_2000/abrahamson3-1.html.

³ Žil Delez i Kler Parne, *Dijalozi*, Fedon, Beograd, 2009.

u širem smislu, a budući da je jezik u pisanom ili izgovorenom obliku digitalan, jer se sastoji od diskretnih elemenata, mogli bismo reći da je gotovo celokupna ljudska kultura digitalna.

Međutim, ovom tvrdnjom ne nudi se objašnjenje pojave naše savremene digitalne kulture, niti njenog osobenog oblika. Digitalna kultura u svom današnjem obliku istorijski je uslovljena pojava, čiji se prvi sastojci javljaju kao odgovor na potrebe modernog kapitalizma, a zatim se objedinjavaju zahvaljujući potrebama ratova sredine dvadesetog veka. Katalizator rađanja modernog binarnog računarstva bio je Drugi svetski rat, a svoj današnji oblik ta tehnologija je dosegla razvijajući se u okruženju hladnog rata. Međutim, tehnologija je samo jedan od brojnih izvora koji su dali svoj doprinos razvoju današnje digitalne kulture. U ostale izvore spadaju i tehnonaučni diskursi o informacijama i sistemima, avangardne umetničke prakse, kontrakturni utopizam, kritička teorija i filozofija, pa čak i supkulturne pojave kao što je pank. Ti različiti sastojci proizvod su paradigme apstrahovanja, kodifikacije, samoupravljanja, virtuelizacije i programiranja u istoj meri u kojoj je to i računar. Digitalna kultura je proizvod složenih međudejstava i dijalektičkih odnosa svih tih sastojaka.

To će upravo biti i tema i predmet ove knjige. Ona je napisana u ubeđenju da se digitalna kultura ne može razumeti ukoliko se ne razluče svi oni heterogeni elementi od kojih se ona sastoji. Stoga je važno razumeti uslove u kojima su se oni razvijali i način na koji su delovali jedni na druge da bi proizveli tu kulturu. Kao što i sam naslov knjige kaže, ona je usredsređena na kulturni, a ne na, recimo, sociološki vid ove pojave. Ma koliko da su važna pitanja promena na radnom mestu, koje donose nove tehnologije, mi se njima ovde nismo bavili. Cilj nam nije bio ni ispisivanje istorije digitalne kulture kao linijskog prikaza smenjivanja uzroka i posledica, koje, neminovno, vodi do današnjeg stanja. Ovo je pre pokušaj da se „određeni period iščupa iz homogenog toka istorije“⁴ i da se „shvati sazevežde koje je to doba oblikovalo s prethodnim vremenom“⁵, ili, kao što je ovde, s prethodnim vremenima, gde spadaju kapitalizam devetnaestog veka, ratovi dvadesetog veka, posleratna avangarda, kontrakultura, postmoderna teorija i pank.

⁴ Valter Benjamin, *Eseji*, Nolit, Beograd, 1974, str. 88.

⁵ Isto, str. 89.

Navedeni citati uzeti su iz *Istorijsko-filozofskih teza* Valtera Benjamina, u kojima on izlaže svoju idiosinkratičnu kombinaciju marksističkog istorijskog materijalizma i jevrejskog misticizma kao osnovu za revolucionarno razmišljanje o istoriji. Prema Benjaminu, prazno vreme istorijskog napretka suprotstavljeno je „sadašnjosti“ (*jetztzeit*), „u kojoj se nalaze delići mesijanskog vremena“.⁶ Za Benjamina, nevernika, to je značilo stalno prisutno obećanje revolucije protiv rasta fašizma. Iako se ne može uporediti s fašizmom, i digitalna tehnologija nije lišena pretećih vidova. Ukoliko, kako kaže Maks Veber, industrijalizacija i rast kapitalizma vode ka „raz-očaravanju sveta“, procesu u kome racionalnost i legalitet smenjuju mistične oblike znanja i vlasti, onda smenjivanje kapitalizma informatičkim ili postindustrijskim društvom vodi ka korenitom ponovnom očaravanju. Kao i u slučaju estetizacije politike u fašizmu, svet se nalazi u nekoj vrsti stanja začaranosti, opčinjenosti, u kome, zavarani efektima novih tehnologija i medija, i onim što oni naizgled obećavaju, propuštamo da vidimo da su oni deo aparata potčinjavanja, kontrole i eksploatacije.

Opčinjenost novim tehnologijama umnogome je posledica njihovih prividno magijskih svojstava. Njihove ogromne, nematerijalne mogućnosti podsećaju na čitav niz natprirodnih bića, anđela, duhova i golema. Te bestesne prikaze prate i s njima komuniciraju brojni sveštenici – inženjeri, softverski čarobnjaci, tehno-gurui, harizmatске vođe i prorice telji budućnosti. Ova knjiga je napisana upravo protiv tehnološkog opčinjavanja koje izvide ovi likovi. Ona je posebno odgovor upućen prorocima digitalnog doba, futurolozima, futuristima i tehnoutopistima, čije nas poruke o kombinovanom tehničkom i društvenom napretku zanose i vode u stanje samozadovoljstva. Vraćajući se prošlosti, kao sazvežđu u kome se izgradila sadašnjost, bićemo u stanju da razbijemo te čini. Kako primećuje Benjamin, samo sećanjem možemo oduzeti „budućnosti magiju kojoj su podlegli oni što traže prosvetljenje od prorice telja“⁷.

⁶ Isto, str. 89.

⁷ Isto, str. 89.

U prethodnom poglavlju smo napomenuli da je najsajjnija zamisao autora filma *Matriks* to što su učinili da tehnologija koja stvara svu tu paranoičnu viziju bude nevidljiva. Braća Vahovski su smislili da ceo svet bude samo računarska simulacija, jer su shvatili da mašinerija koja odlikuje kasnu modernost i vlada njome ne može biti predstavljena kao fizički predmet. Nije to samo zato što računari nisu posebno zanimljivi za posmatranje, niti što ne zrače istim dinamizmom kao mašine prošlih vremena, već stoga što oni nisu mašine o kojima je ovde reč. Oni su samo tačke u kojima postaje vidljiv i pristupačan veliki, složen i uglavnom nevidljiv skup informacija i sredstava komunikacija pomoću kojih deluje kasna modernost. Bez obzira na to da li su njegovi tvorci to želeli ili ne, film *Matriks* ukazuje na jedan od najvažnijih vidova tehnologije ovog kasnog dela kasne modernosti. U svetu u kome vlada računarska tehnologija, računar nije više jednostavno lišen „amblematske i vizuelne moći“, kako kaže Fredrik Džejmison, već je nestao, postao je nevidljiv.

Na taj način on metaforički otkriva središnji vid naših života. U razvijenom svetu, mi živimo u društvu prezasićenom digitalnom tehnologijom. Na to je kristalno jasno ukazala zbrka oko takozvanog milenijumskog problema, koji je pokazao da je ta tehnologija prisutna u gotovo svakom vidu naših života. Mi smo do izvesne mere i prestali da primećujemo njeno prisustvo i njen uticaj, ili smo bar sve to prihvatili kao nešto što se podrazumeva. Sedimo pred računarom na poslu, krstarimo po mreži, šaljemo elektronsku poštu, igramo igre na digitalnim konzolama, gledamo televiziju koja je proizvedena i sve više emitovana digitalno, čitamo časopise i knjige koji su proizvedeni na računarima, putujemo s našim prenosivim računarima, ubacujemo informacije u ručni računar, razgovaramo pomoću digitalnih mobilnih telefona, slušamo CD ili MP3, gledamo filmove koji su prošli kroz digitalnu postprodukciju, vozimo automobile pune mikročipova, peremo rublje u mašinam koje se mogu digitalno programirati, plaćamo naše kupovine debitnim karticama koje se uključuju u digitalne mreže i omogućujemo samouslugama da sazna-

ju naše navike u kupovini zahvaljujući „karticama vernosti“, podižemo novac iz bankomata, i tako dalje.

Zahvaljujući sveprisutnosti i sve većoj nevidljivosti, digitalna tehnologija nam izgleda gotovo kao prirodna pojava. Spremnost da je prihvatimo kao nešto što se podrazumeva može lako da se pretvori u osećaj da se ona prirodno razvijala da bi dosegla svoj današnji oblik, kao neka vrsta digitalne prirode. Ovo pretvaranje u prirodu je problematično jer ima jasne političke posledice. Slično konzervativnim sanjarijama o seoskom krajoliku, ono zanemaruje složene ljudske snage koje su odredile njen razvoj i njen današnji značaj. Uprkos sentimentalnoj retorici koju nadahnjuje, engleski seoski predeo je u potpunosti veštačka tvorevina i njegov današnji oblik je rezultat ljudskih potreba, rada i društvenih sukoba. Prema tome, i ova naša nova digitalna priroda, kao što je, nadam se, pokazala ova knjiga, proizvod je različitih, ponekad sukobljenih snaga i potreba. Ova knjiga se može shvatiti kao neka vrsta kulturne arheologije, koja kopa ispod površine našeg savremenog digitalnog krajolika kako bi otkrila podzemna ustrojstva koja su joj podarila današnji oblik. Kako i kada koristimo tu tehnologiju uslovlila su ta ustrojstva, a ne neke prirodne težnje koje se nalaze u samoj tehnologiji.

Prema tome, naš trenutni digitalni krajolik u velikoj meri su oblikovale informatičke potrebe kapitalizma i njegova težnja ka apstrakciji, a posebnu ulogu odigrale su potrebe za računanjem i šifrovanjem poruka tokom Drugog svetskog rata, kao i hladnoratovska zaokupljenost bezbednošću. Sve digitalne tehnologije koje danas koristimo u velikoj meri su razvijene u tom kontekstu, što važi i za većinu intelektualnih sredstava koja koristimo da bismo shvatili posledice tih tehnologija. Kada, kao što se tu skoro dogodilo, nesrećni broker dopusti da se deonice prodaju po desetostruko većoj ceni od normalne jer je pritisnuo pogrešnu dirku, on samo nevoljno koristi tehnologiju osetljivog okidača razvijenu za potrebe odbrane tokom hladnog rata. Interaktivni sistem trgovine, koji je on koristio, direktni je potomak interaktivnog sistema ranog upozorenja, kao što je bio SAGE. Slično tome, kada neko koristi svetsku mrežu, ili šalje elektronsku poštu, ili koristi digitalno slikanje, grafiku ili program za oblikovanje, kao, na primer, *fotošop* ili *autoked*, on izvlači korist iz neke druge tehnologije hladnog rata. Sve je to proizašlo iz istraživanja obavljenih u okvirima Agencije za napredne istraživačke projekte (ARPA), koju je osnovalo i finansiralo Ministarstvo odbrane

Sjedinjenih Država, da bi istražila sve mogućnosti koje pruža nova tehnologija. Činjenica da je veliki deo tehnologije koju danas gotovo podrazumevamo razvijen u kontekstu hladnog rata pokreće neka zanimljiva pitanja. Način na koji obavljamo poslove, proizvodimo masovne medije, zabavljamo se i komuniciramo počiva na tehnologijama koje na sebi nose žig hladnoratovske paranoje, zaslužne za njihov razvoj.

Međutim, postojale su i druge snage koje su oblikovale naše shvatanje i uticale na način na koji koristimo tu tehnologiju, i ujedno ukazale da ona može biti više no samo upotrebna. Posleratna avangarda je, na primer, dala sasvim drugo značenje i svrhu pitanjima interakcije, pažnje i komunikacije, koja su zaokupljala planere hladnog rata. Odgovarajući na sasvim drugi način na ista hladnoratovska pitanja, radovi Kejžda i drugih iz pedesetih godina prošlog veka stvorili su preduslove da se može razmišljati o nevojnim primenama interaktivnih i multimedijjskih tehnologija. Tokom šezdesetih godina umetnici i drugi medijski poslenici počeli su da uobličavaju te ideje u tehnološkom obliku, kao video, računare i multimedije. Iz toga se razvio veliki deo naših današnjih shvatanja medija i načina njihovog korišćenja. Iako je proizašla iz istih zaokupljenosti i iz sličnog konteksta kao i već opisani hladnoratovski tehnološki razvoj, avangarda je preusmerila interaktivnost i multimedije ka mnogo utopističijem pravcu. Ta dva toka objedinjena su pod pokroviteljstvom kontrakulture Zapadne obale. Bio je to idealan kontekst za povezivanje hladnoratovske tehnologije i avangardne prakse u jedan utopijski projekat. Posebno su ideja o prosvetnom korišćenju oruđa, koju su zajedno sa zanimanjem za samoostvarenjem i samoizražavanjem podržavale publikacije kao, na primer, *Katalog cele zemlje*, kao i opšta multimedijalna psihodelična kultura, obezbedili uslove za razvoj računara, kao ličnog oruđa i kao medijuma. Svi ti uslovi pogodovali su razvoju ličnog računara, kao i istraživanjima interaktivnosti i multimedija. Računarstvo nije samo razvilo ideje kontrakulture o tome kako treba raditi već je prihvatilo i jedno opšte utopijsko viđenje tehnologije kao društveno napredne i sposobne da proširi ljudske mogućnosti. Iako su načini na koji većina ljudi koristi računar veoma prizemni, on i dalje zadržava neku vrstu kontrakulturne aure, kao oslobađajuća tehnologija koja će moći da unapredi čovečanstvo u istoj onoj meri u kojoj, kako se verovalo tokom šezdesetih godina, to može da učini LSD. Ovu ideju u svojim reklamama i dalje koriste računarske kompanije kao Epl

i Majkrosoft upotrebljavajući slogane kao, na primer, „Misli drugačije“ i „Kuda ćemo danas ići“. Kontrakulturno nasleđe tehnološkog utopizma našlo je, paradoksalno, svoj novi izraz unutar opšte ideologije neoliberalnog, visokotehnološkog kapitalizma, čiji se najsnažniji izraz može naći u časopisu *Vajrd*.

Kao otpor tehnoutopijskom kapitalizmu, razvili su se supkulturni stilovi u književnosti, muzici i dizajnu, koji su omogućili da se postave pitanja alternativa i oblika otpora. Ove pojave su se povezale i preplele s teorijskim novinama, kao što su koncepti asamblaža, rizoma i nomada francuskih filozofa Žila Deleza i Feliksa Gatarija; Deridina analiza mišljenja kao pisanja; autonomističke marksističke ideje o opštem umu i nematerijalnom radu; koncept kiborga Done Haravej kao modela za razmišljanje o rodu i identitetu u visokotehnološkom svetu, kao i Hakim Bejov koncept „Privremenih autonomnih zona“, koje deluju kao enklave suprotstavljene vladajućim silama koje se rasturaju pre no što budu ugnjetene ili kooptirane. Krajem sedamdesetih godina pank, i sam nastao kao odgovor na poremećaje kapitalizma koji prelazi na informacijski način delovanja, podstakao je nastanak niza novih pojava, kao što su, na primer, naučnofantastični žanr poznat kao kiberpank, industrijski rok, tehno i drugi novi muzički stilovi, kao i dekonstruktivistički grafički dizajn i moda. Iz svih tih raznorodnih sastojaka izrodiće se prepoznatljiv digitalni stil, koji će odražavati neverovatni društveni i kulturni razvoj koji se zbio u poslednjih dvadeset godina. Taj stil je postao deo glavnog toka savremene kulture i našao svoj izraz na filmu, televiziji, u knjigama i likovnom oblikovanju časopisa.

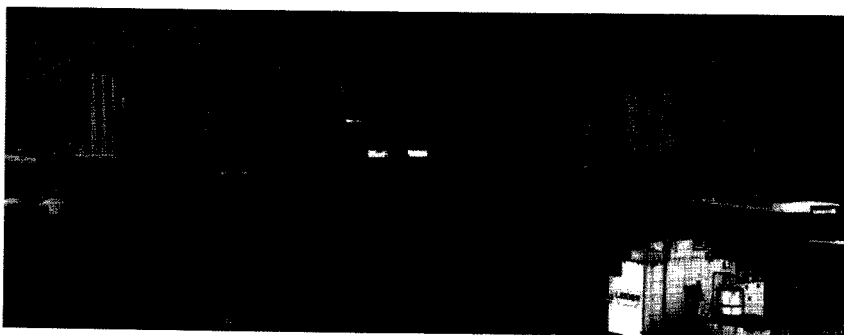
Prema tome, glavni sastojci koji čine današnju digitalnu kulturu bili bi: odbrambene tehnologije hladnog rata; avangardne umetničke prakse; kontrakulturni tehnoutopizam; postmoderna kritička teorija; novotalasni supkulturni stil. Istina, kako vreme prolazi, sve je teže zapaziti njihovo prisustvo. Svaki od ovih sastojaka je nerazlučiv deo tehnologija koje koristimo i sredstava koja upotrebljavamo da bismo ih razumeli. Prepoznavanje raznorodne prirode digitalne kulture utoliko je potrebnije što tehnologija na kojoj ona počiva postaje sve prisutnija i nevidljivija. Što smo manje svesni društvenih i kulturnih sila na kojima je izgrađena naša današnja situacija, to smo manje sposobni da se odupremo i dovedemo u pitanje odnose snaga i moći koje ona otelevljuje. Međutim, ako shvatimo da su te snage kulturno uslovljene i da nisu ni

prirodne ni neizbežne, moći ćemo osnovano da postavljamo pitanja. Štaviše, možemo da vidimo da unutar naše tekuće digitalne kulture već postoje skriveni obrasci za takvo preispitivanje. Sve to postaje još značajnije u svetlu najnovijeg tehnološkog razvoja. Uvođenje tehnologija kao što su širokopojasna digitalna distribucija sadržaja i digitalne bežične mreže bitno će povećati povezanost digitalne tehnologije s našim svakodnevnim životom. Istovremeno će veoma brzo rasti i moć i domet digitalnog nadzora. Uskoro neće postojati nijedan vid našeg življenja koji neće biti pod uticajem tih sveprisutnih nevidljivih sila. U filmu *Matriks*, Neo otkriva da je ceo svet sagrađen od podataka i na neki čudan način mi u to počinjemo da verujemo.

Uprkos svim predviđanjima u vezi s takozvanim milenijumskim problemom, novi milenijum nije započeo s raspadom bankarskog računarskog sistema, niti s kolapsom sistema distribucije osnovnih potreština, pa čak ni sa zastojem u radu medicinske opreme, sistema klimatizacije, liftova, električnih mreža, sistema kontrole saobraćaja ili leta, niti bilo kog sistema koji koristi digitalnu tehnologiju, a da ne govorimo o nekom slučajnom ispaljivanju nuklearnih raketa. Međutim, tek što je započeo novi milenijum, zbio se jedan apokaliptički događaj. Iako nije bio neposredno prouzrokovan ili povezan s digitalnim tehnologijama, on je ipak otkrio ranjivu međupovezanost nove digitalne kulture.

Šestog septembra 2001. godine otvorena je u Postmasters galeriji u Njujorku izložba umetnika Volfganga Štalea. Štale je već bio poznat kao pionir internetske umetnosti. On je 1991. osnovao oglasnu tablu pod imenom STVAR (*THE THING*), koja je postala jedan od najuticajnijih foruma za raspravu o umetnosti i teoriji novih medija. U vreme izložbe u Postmasters galeriji, Štale je razvio osoben postupak koji se sastojao u projektovanju digitalnih slika visoke definicije na galerijske zidove. Ove su slike bile neobične jer su poticale od direktnog prenosa u realnom vremenu statičnih slika koje su osvežavane svakih nekoliko sekundi. U stvari gledalac je pred očima imao prizor koji je bio gotovo trenutni prikaz datog mesta u tom trenutku. Na ovoj izložbi Štale je izložio tri takve slike u realnom vremenu: jedna je predstavljala *ferzenturm*, prepoznatljivi i osobeni televizijski predajni toranj u Berlinu; druga Komburg, manastir u blizini Štutgarta; a treća izgled donjeg Menhetna, snimljenog kamerom koja se nalazila u Bruklinu (slika 50). Posmatrane u normalnim okolnostima Štaleove slike donose osećaj nepomičnosti, uprkos tome što su prenete gotovo uživo i sjajno dovode u pitanje razliku između statičnih i živih slika, kao i šire teme vremena i predstavljanja.

Kod slika donjeg dela Menhetna ta nepomičnost je poremećena pet dana kasnije na najneverovatniji i najneočekivaniji način kada su dva



50. Snimak iz serije stalno osvežavanih slika donjeg dela Menhetna, prikazan na izložbi Volfganga Štelea, „2001“

oteta aviona napala i razorila Svetski trgovinski centar, koji je dominirao projektovanim prizorom. Štale nije bio posebno srećan zbog nepredviđene i neželjene slave, pa čak i ozloglašnosti koju je izložba stekla zahvaljujući terorističkom napadu. Uprkos tome, to je omogućilo da se uspostavi veoma važna veza između tehnologije realnog vremena, koju je koristio umetnik, i konteksta u kome su izvedeni i primljeni napadi. Umetnik je koristio neverovatne mogućnosti novih digitalnih mreža, i novih tehnologija uopšte, da bi obezbedio da informacije i predstave budu trenutno raspoložive, što je, sa svoje strane, promenilo naš odnos prema događajima koji se odvijaju pred našim očima i promenilo i samu prirodu tih događaja.¹

To je veoma lepo naznačeno u naslovu knjige posvećene tom napadu, koju je napisao stručnjak za Bliski istok i profesor univerziteta Fred Halidej – *Dva sata koja su potresla svet*². Halidejev naslov jasno ukazuje na klasično svedočanstvo novinara Džona Rida o boljševičkoj revoluciji iz 1917. godine, *Deset dana koji su potresli svet* (1919)³. Razlika između ova dva naslova prikazuje sa zadivljujuće malo sredstava povećanu brzinu kojom se odvijaju događaji koji menjaju svet. Ovo ubrzanje je neposredno povezano s povećanom sveprisutnošću i raspoloživošću digitalnih

¹ Za razmatranje kulturnih posledica tehnologija koje deluju u realnom vremenu videti: Charlie Gere, *Art, Time and Technology*, Oksford i Njujork, 2006.

² F. Halliday, *Two Hours that Shook the World. September 11, 2001: Causes and Consequences*, London, 2002.

³ Džon Rid, *Deset dana koji su potresli svet*, Kultura, Beograd, 1952.

i drugih medija koji svedoče o tim događajima. Vesti o onome što se događalo tokom Ruske revolucije mogle su se dobiti samo naknadno iz štampanih sredstava, kao, na primer, novina. U vreme napada od 11. septembra, ljudi širom sveta mogli su da posmatraju napade gotovo u isto vreme kada su se i odvijali i da budu svedoci posledica, uključujući i dramatično rušenje tornjeva. Pored toga, tu mogućnost nisu pružali samo veliki mediji kao televizija, već i brojni veb-sajtovi. U stvari, potražnja vesti je bila tolika da je Internet bio gotovo zagušen, pa su se mnogi okretali radiju i televiziji.

U svakom slučaju, brzina kojom su vesti o napadu prostrujale svetom predstavlja dokaz o izuzetno umreženom svetu koji, bar delimično, povezuju nove tehnologije i novi mediji. Ubrzo posle tog događaja, oglasne table i pričaonice na svetskoj mreži postali su domaćini neverovatne provale izjava očevidaca, slika, rasprava, teorija zavere i optužbi zbog napada. Veliki deo tih rasprava obavljao se pomoću pojava svojstvenih svetskoj mreži, kao što su „blogovi“ (skraćenica za „web log“ – redovno osvežavane i arhivirane veb-stranice, koje su često, mada ne i uvek, lične i na kojima se mogu izražavati i razmenjivati mišljenja i ideje). Zanimljivo je da je organizacija koja se smatra odgovornom za ovaj napad, Al Kaida, i sama proizvod široko rasprostranjene i labavo povezane nehijerarhijske strukture koju omogućuju Internet i svetska mreža, kao i mobilna telefonija i druge novine u oblasti informacionih i komunikacionih tehnologija. Kao takva, i uprkos naizgled arhaičnoj prirodi svojih religijskih shvatanja, Al Kaida, ako tako nešto uopšte i postoji, paradigmatični je proizvod digitalne kulture. Čini se da po mnogo čemu ona oličava princip rizomatske decentralizovane mreže, koja je osnova i samog Interneta, ali koju su prihvatili kao osnovu za nove vidove bavljenja politikom i slobodoumni i radikalni protivnici kapitalizma.⁴

Posle napada iz 2001. godine, neuhvatljiva priroda Al Kaide olakšala je vladi Sjedinjenih Država da uz veoma malo ili nimalo dokaza proglasi da je ta teroristička organizacija u dosluhu sa iračkim diktatorskim režimom. Ta izjava, zajedno s lažnom tvrdnjom da Irak navodno poseduje oružje za masovno uništavanje, poslužila je kao osnova da se pred Senatom Sjedinjenih Država i pred Ujedinjenim nacijama brani

⁴ Videti poglavlje 5, Digitalni otpori.

invazija na Irak iz 2003. godine. Pošto je još od vremena Vijetnamskog rata bila svesna do koje su mere mediji u stanju da učine rat nepopularnim kod birača, vlada Sjedinjenih Država je veoma pažljivo kontrolisala pristup novinara i televizijskih ekipa ratnim dejstvima. Uprkos tome, novi mediji sa svojim jednostavnim rukovanjem, lakom dostupnošću i sposobnošću široke distribucije poruka, omogućili su da se uspešno izbegne vladina kontrola informacija.

Džozef Darbi, vojnik koji je služio u Iraku, anonimno je 2004. godine dostavio Vojnoj policiji jedan CD-ROM koji je sadržao zastrašujuće slike mučenja zatvorenika u zatvoru Abu Graib. Sasvim očekivano, ove slike su izazvale odvratnost i zgražanje širom sveta, ali i iznenađenje, bar kod nekih, da predstavnici nacije za koju se pretpostavlja da je civilizovana mogu da se spuste do takvog varvarstva. Posebno je značajno što te slike nisu bile snimljene krišom, s namerom otkrivanja tih tajnih postupaka, već su ih otvoreno i pobedonosno snimili sami mučitelji. Na snimcima su se mogli videli mladi vojnici, ponekad i devojke, kako se osmehuju s podignutim palčevima stojeći nad nabacanim ili lancima sputanim telima zarobljenika. Možda je u ratnom vremenu takvo ponašanje češće no što bismo mi želeli da verujemo. Međutim, ono što odlikuje događaje iz Abu Graiba nije sama činjenica da su se dogodili, već da su sami učesnici tako spremno i bestidno prihvatili sredstva za snimanje tog čina; ovaj slikovni dokaz je, prema tome, lako dobijen i distribuiran zahvaljujući raspoloživosti jeftinih digitalnih kamera, koje su često deo mobilnih telefona, kao i jednostavnosti usnimavanja takvih slika na optički CD-ROM, ili njihove distribucije pomoću Interneta.

Na sličan način veliki deo izuzetno kritičke rasprave o Abu Graibu, i uopšte o ratu u Iraku, odvijao se (i dalje se odvija) na svetskoj mreži, posebno na blogovima koji omogućuju nesputanije iskazivanje komentara i vesti nego sve pasivniji informativni mediji u Sjedinjenim Državama. Blogovi su dospeli u prvi plan javnog mnjenja u Sjedinjenim Državama kada su, zajedno s korišćenjem Interneta za organizovanje grupa podrške u širokim masama stanovništva, postali bitni sastojak kampanje Hauarda Dina da postane predsednički kandidat Demokratske stranke na izborima 2004. godine. Iako je krajnji ishod raspršio Dinove ambicije, svi su zapazili sposobnost ovih tehnologija da obezbede podršku širokih masa stanovništva. U svojoj skorašnjoj knjizi, teoretičar medija Brajan Makner opisuje posledice pojave blogova kao

„kulturni kaos“.⁵ Prema Makneru, činjenica da svako, ili bar svako ko ima pristup odgovarajućoj tehnologiji, može da bloguje, označava kraj, kako on kaže, „kontrolne paradigme“ u kojoj distribuiranjem dominantnih ideja i vrednosti mediji pomažu da se održi društveni poredak i pri tom služe interesima onih koji su na vlasti. Danas na mreži postoje bezbrojni blogovi, ako ni zbog čega drugog ono stoga što je njihovo uspostavljanje veoma lako i često besplatno. Razmnožavanje blogova nesumnjivo sprečava da se čuju pojedinačni glasovi, ali se poneki ipak probije. Pored toga, imajući u vidu stanje u konformističkim i često kukavičkim medijima, blogovi bar pružaju mogućnost vođenja prave rasprave (ali i iskazivanja velikog broja veoma spornih i često uvredljivih ideja).

Zanimljivost ovih novih pojava ne potiče toliko od njihove sposobnosti da trenutno stvore neku vrstu javne sfere (blogosfere!), koliko od činjenice da one oličavaju jednu opštiju dugoročnu promenu unutar koje se menja i čitavo naše shvatanje o tome kako su ustrojeni mediji i ko im može pristupiti. Umesto hijerarhijskog modela masmedijskih komunikacija, koje sve teku iz jednog središta, naslućujemo novu paradigmu zasnovanu na ravnomernijoj, ujednačenoj raspodeli, koja se prostire odozdo nagore. To znači da će ubuduće medijske kompanije morati sve više da vode računa o očekivanjima nove vrste potrošača (a možda i nove vrste subjekata), koji očekuju da ih mediji ne posmatraju kao anonimne pasivne potrošače, već kao aktivne korisnike medija, koji su navikli da sami stvaraju sredstva za zadovoljavanje svojih želja i potreba.

Blogovi se često pominju kao jedna od glavnih odlika „Vebe 2.0“, pri tom je „Veb 2.0.“ naziv koji obeležava koncepciju po kojoj je svetska mreža prostor za saradnju i međusobnu komunikaciju. Tu prirodu mreže omogućuju nove pojave kao što su softveri „društvenih mreža“ Majspejsa, Biboa, Fejsbuka i Drugog života (koji uključuje i interakciju korisnika u virtuelnom trodimenzionalnom prostoru), softveri kao, na primer, Jutjub, Fliker i Delišus, koji omogućuju da se video snimci, fotografije i obeleživači postave na mrežu; softveri za lične razmene, kao što su, na primer, Napster i Bit torrent za razmenu muzičkih i video sadržaja;

⁵ B. McNair, *Cultural Chaos: Journalism, News and Power in a Globalised World*, London i Njujork, 2006.

moćni pretraživači, među kojima je svakako najpoznatiji Gugl; novi oblici javnih rasprava i izražavanja sopstvenih ideja, kao što su blogovi i podkasti; i novi vidovi organizovanja i distribucije znanja, kao što je Vikipedija. Razne vrste onlajn zajednica, koje su stvarali sajtovi kao Maj spejs, Biba ili Fejsbuk, ili softveri za povezivanje i razmenu sadržaja, kao što su Flickr ili Delišus, podstiču nov pristup razumevanju načina na koji bi mediji mogli da odgovore ličnim potrebama i specifičnim interesima. Moguće je da, bar na početku, većina neće biti zainteresovana da koristi sve ove prednosti. No, uprkos tome, one će odrediti način na koji će mediji biti ustrojani i shvaćeni.

Promene u medijima kao posledice novih tehnologija promenile su i način na koji razmišljamo o samima sebi. Posebno je značajno da više nismo pasivni potrošači medija, već sve više aktivni stvaraoci. U svom najprostijem vidu, to znači da pomoću sredstava kao što su Tivo ili Ajpod možemo da programiramo sadržaj medija po našim željama, a ne da ga prihvatamo onako kako ga pripremaju televizijske ili diskografske kuće. U određenom smislu, to nije ni nova ni, u strogom smislu, digitalna pojava. Od trenutka kada su postale raspoložive video i audio kasete, mi više nismo morali da gledamo neki program u vreme kada je emitovan, niti da slušamo sadržaj neke ploče po redosledu po kome su numere originalno bile poredane. Ma kako to banalno moglo izgledati, to je promenilo naš odnos prema medijima kao što su televizija i muzika. Vreme u kome su tehnike snimanja audio i video sadržaja postale svima dostupne bilo je i vreme početaka uzorkovanja i miksovanja popularne muzike, gde se postojeći materijal koristio za izradu novih snimaka, što se može smatrati prethodnicom današnjeg pomaka od pasivne potrošnje ka aktivnoj proizvodnji. Međutim, postoji bitna razlika između tih ranijih analognih pojava i novih digitalnih sredstava za kontrolu lične potrošnje medijskih sadržaja. Raniji sistem bio je podređen glavnim medijima, pločama, radiju i televiziji, koji su i dalje određivali kako će njihov sadržaj biti trošen, dok nove tehnologije temeljno menjaju naš odnos prema medijima na jedan suštinski i korenit način.

U knjizi *Dugi rep*,⁶ urednik časopisa *Vajrd* Kris Anderson iznosi svoje viđenje uticaja novih tehnologija na trgovinu. Anderson se posebno bavi

⁶ C. Anderson, *The Long Tail: Why the Future of Business is Selling Less of More*, Njujork, 2006.

„beskonačnim policama“, kako on naziva virtuelni prostor kojim raspolažu sajtovi kao, na primer, Ajtjuns, gde se mogu uskladištiti milioni melodija umesto nekoliko hiljada ili nekoliko desetina hiljada koje su mogle da se smeste u tradicionalnim zidanim radnjama, kao i raznoraznim načinima na koji stvari kao što su melodije mogu da zauzmu prostor, budu nađene, i, što je možda najvažnije, budu preuzete. Anderson smatra da nova trgovina na mreži omogućava da se tradicionalni oblik tržišta preokrene od prodaje velikog broja primeraka malog broja stvari do prodaje malog broja primeraka ogromnog broja stvari. To je taj „dugi rep“ iz naslova knjige, u stvari oblik grafikona koji prikazuje distribuciju prodaje u funkciji popularnosti, koji liči na oznaku potvrde kod koje vertikalni deo označava mali broj predmeta na tržištu koji se prodaju u velikom broju primeraka, a horizontalni deo se prostire gotovo do u beskonačnost i označava neuporedivo veći broj predmeta koji se prodaju u veoma malom broju primeraka i na koje tradicionalni oblici trgovine ne obraćaju pažnju. Međutim, s novim tehnologijama sve se to menja i otvara se mogućnost da se pažnja posveti gotovo beskrajnoj mreži specifičnih mikrotržišta. Pri tom, potrošač ima daleko veći osećaj kontrole: Anderson citira Ruperta Mardoka, koji tvrdi da „mladi ne žele da im neko kao bog s visina govori šta je važno. Oni žele da kontrolišu svoj medij umesto da medij kontroliše njih.“⁷

Ovaj stav, kao i način na koji potrošači kontrolišu svoj medij, odlično ilustruju razmenski sistem Bittorent, koji omogućuje da se velike količine podataka kao što su filmovi ili televizijski programi skidaju s mreže, ili Napster, koji dopušta da korisnici razmenjuju muzičke snimke tako što svaki od korisničkih računara posmatra kao matični računar. Razume se, korišćenje ovih sistema uglavnom je u suprotnosti sa zakonima o autorskim pravima, što je i odvelo izumitelja Napstera pred sud. Na neki način, ove aktivnosti su samo tehnološki usavršeniji i rasprostranjeniji naslednik korišćenja audio i video kasete za razmenu ili ilegalnu trgovinu materijala zaštićenih autorskim pravima. On takođe liči na ilegalnu distribuciju filmova ili softvera na CD ROM diskovima, koje vlasti označavaju kao „pirateriju“. U svakom slučaju, razmena sadržaja je nova paradigma potrošnje u kojoj potrošač ne samo da ima daleko veću kontrolu nad vrstama i stilovima muzike koju troši, već može i da

⁷ Isto, str. 37.

postane deo široke mreže pojedinaca koji imaju slične ukuse i razmišljaju na isti način.

To je sasvim drsko iskoristila firma Epl, koja je izričito reklamirala sposobnost svojih računara da „režu i sprže“ komercijalne CD diskove i čiji softveri za ajtpjuns i ajpod predstavljaju neku vrstu legalizovane verzije razmene snimaka, i podstiču čudne stvarčice kao „podovanje“, mini programe namenjene za skidanje s mreže i slušanje na MP3 reproduktorima, kao što je ajpod. (Zanimljivo je da je kompanija Soni dosta kasnila sa ulaskom na tržište MP3 reproduktora, što je za firmu koja je svojevremeno razvila originalni vokmen bila prilika da iskoristi svoju reputaciju za inovacije i kvalitet. Međutim, Soni je uložio velika sredstva u muzičku produkciju, tako da su ove dve grane iste firme bile u očiglednom sukobu interesa.) Ovim povodom je zanimljivo razmisliti o planovima Gugla da digitalizuje i stavi na mrežu milione knjiga, što će sigurno promeniti naš odnos prema štampanoj reči. Gotovo je sigurno da to neće biti samo pogodniji pristup korišćenju knjiga na isti način na koji to sada činimo, već će verovatno promeniti naše promišljanje knjiga i njihovog sadržaja. Međutim, nisu svi oblici kulturne produkcije na mreži komentari ili usavršavanja već postojećih materijala. Zahvaljujući podkastu, svi koji su u stanju da naprave neki digitalni snimak i nađu način da ga postave na mrežu mogu da obezbede da njihov rad dopre do drugih. Na sličan način Internet radio omogućuje da se audio sadržaj šalje po mreži, a Veb 2.0 sajtovi kao Jutjub i Flickr nude priliku korisnicima da tu postave svoje video ili fotografske snimke kako bi ih svi mogli videti.

Ovi oblici novih medija počeli su da utiču na starije konvencionalne medije. Na primer, iskustvo slušanja radija nije više u potpunosti pasivno niti je to jednostavno slušanje programa. U Velikoj Britaniji, BBC je državni isporučilac radijskog i televizijskog programa (i sve više mrežnih usluga i digitalnih sadržaja), koji se ne finansira od reklama već od pretplate koju plaćaju svi vlasnici televizijskih prijemnika. BBC Radio 1 je radio-stanica koja emituje popularnu muziku namenjenu mlađoj publici. Uz svaki muzički program na Radiju 1 ide i jedan niz stranica na mreži na BBC-jevom veb-sajtu. Na isti način postupaju i sve druge BBC stanice. Kod većine ovih stanica na veb-stranicama se nalazi nešto malo više materijala od jednostavne najave programa. Međutim, u slučaju stanice Radio 1 nudi se mnogo više. One su po mnogo čemu sastavni

deo ukupnog doživljaja. U mnogim programima postoji i veb-kamera, koja omogućava da slušaoci koji imaju pristup Internetu mogu da gledaju video snimke disk džokeja i njihovih produkcionih timova. Veb-stranice se koriste na još jedan način, koji može imati daleko značajniji uticaj na preobražaj medija, uprkos tome što može izgledati banalan. Gledaoci se podstiču da postavljaju svoje slike na veb-sajt, tako da ih onda mogu videti i svi drugi slušaoci/gledaoci. Sve više takvo postavljanje fotografija ne zahteva posedovanje računara. Svako ko poseduje mobilni telefon treće generacije, sa ugrađenom kamerom, može da uradi to isto šaljući multi-medijalnu poruku ili elektronsku poštu (mada je ovaj drugi način mnogo složeniji). Slušaoci mogu da koriste svoje mobilne telefone da bi i na druge načine učestvovali u programu. Oni mogu, na primer, da glasaju pomoću SMS poruka da li je slušalac koji je postavio svoju sliku lep ili nije. (Ovaj način učesničke multimedijalne radiodifuzije veoma je daleko od paternalističke vizije BBC-ja, koju je proglasio njegov prvi generalni direktor Lord Rit.) Situacija postaje daleko složenija ako se neko uključi u sajtove obožavalaca koji nemaju nikakve zvanične veze s programima ili ličnostima kojima su posvećeni, ali je istovremeno očigledno da su oni koji rade na datom programu svesni njihovog postojanja. Razume se, svi su oblici radija oduvek podrazumevali učešće slušalaca, bilo da se radilo o ispunjavanju njihovih želja, telefonskim uključenjima ili sličnim rešenjima.

Bilo bi, takođe, pogrešno verovati da povećane mogućnosti učešća slušalaca predstavljaju neku vrstu nove participatorne demokratizacije konvencionalnih masovnih medija, kao što je to šezdesetih godina smatrao postmarksistički teoretičar Hans Magnus Encesberger, za koga je svaki predajnik u principu bio i prijemnik. Bez obzira na sve prividno podsticanje slušališta da se uključuje, radio-stanice kao, na primer, BBC i dalje su organizacije posvećene prenošenju sopstvenih poruka širokom auditorijumu, koje, u stvari, i ne očekuju da im se uzvрати. To podjednako važi i za slične pojave u drugim medijima, kao, na primer, na televiziji, gde gledalište učestvuje u „stvarnosnim TV programima“, kao što je *Veliki brat*, koristeći zvanične i druge veb-sajtove, SMS poruke, telefonsko glasanje, praćeno već opisanim komentarima na radio-stanicama, i u novinskim tabloidima. Međutim, ovaj složeni sistem međudejstva radija, televizije, novina, računarskih mreža i telekomunikacija ne otkriva samo mnogo toga o vertikalnoj integraciji masovnih medija i

komunikacionih sistema u našoj kulturi, već ukazuje i kako se počinju koristiti mediji, kako se razmišlja o njima, i koje su nove mogućnosti međusobne razmene.

Odličan primer nam nudi *Koncert superdevojke mongolskog kravljeg jogurta*, kineskog televizijskog programa sličnog našem *Ja imam talenat*, koji je emitovan 2004. godine i koji je ukazao na neverovatnu promenu načina na koji ljudi razmišljaju o medijima, kako im pristupaju i kako ih koriste. Program je pratilo 400 miliona kineskih gledalaca, više no što broji celokupno stanovništvo Zapadne Evrope, što je, verovatno neizbežno, bilo najveće domaće televizijsko gledalište ikad okupljeno. Međutim, razni vidovi ovog programa daleko su zanimljiviji od podataka o gledanosti. Jedan od njih je da taj program nije emitovala centralna kineska radiodifuzna organizacija, već provincijska stanica u seoskoj oblasti Hunan, koja je progam slala preko satelita. U društvu koje je još veoma centralizovano i kontrolisano, činjenica da jedan takav program postane svekineska pojava sama po sebi je prilično zadivljujuća. Za izuzetnu privlačnost ovog programa delimičnu zaslugu ima i činjenica da su u njemu mogle učestvovati žene svih godina. Mnoge takmičarke, pa i pobednica Li Jučun, bile su bitno različite od privlačnih žena koje se obično mogu videti na kineskoj televiziji. Čuli su se prilično optimistički ili idealistički komentari o osnažujućim, feminističkim vrednostima programa *Koncert superdevojke*. Međutim, mnogo bliže istini je suštinski i verovatno pravi razlog uspeha ovog programa – gledalište je moglo da glasa, odnosno, imajući u vidu osetljivost izraza i koncepta glasanja u Kini, da „šalje poruke podrške“ odabranom izvođaču. Imajući u vidu da pilot-verzija ovog programa, koju je emitovala Centralna kineska televizija i koja izgleda nije sadržala bilo kakvo glasanje, nije imala nikakvog uspeha, ukazuje da je stvarno osećanje moći proizlazilo iz sposobnosti da se interveniše i promeni masovni medij.

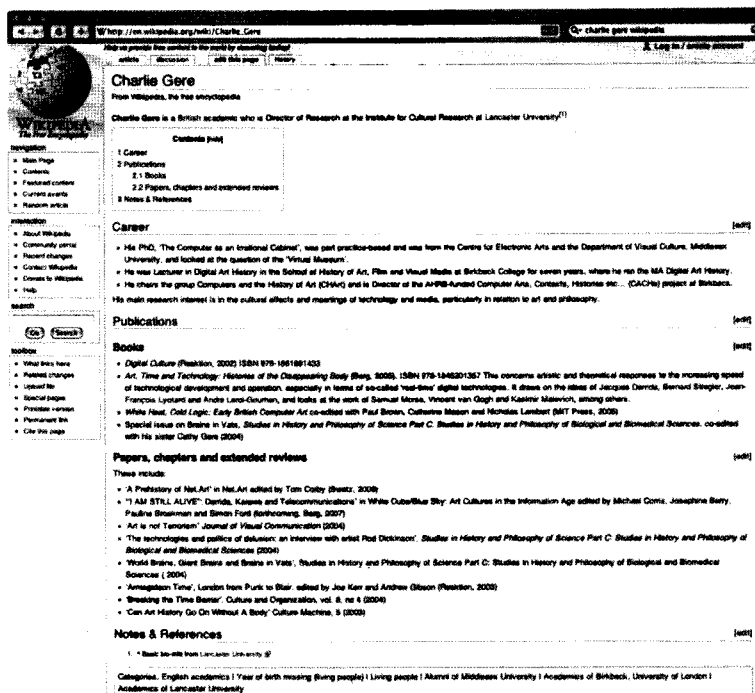
Podstaknut ovim novinama, britanski dnevni list *Obzerver* objavio je 2006. godine istraživački članak o budućnosti televizije. Članak je počinjao opisom kako će neka buduća šesnaestogodišnja Kloe gledati televiziju 2016. godine.⁸ Prema autoru članka, Kloe će „pratiti video i tekstualne poruke razvijajući ekran tanak kao papir bez obzira na to

⁸ D. Smith and A. O'Keeffe, 'How Will You Watch TV', *The Observer*, 12. mart 2006.

gde se nalazila. Minijaturna kamera će slati slike njenog dana u video dnevnik na njenom ličnom veb-sajtu, koji će biti interaktivno povezan s dnevnicima njenih prijatelja“. U nastavku, članak opisuje kako će Kloe gledati video po želji, u svetu bez CD i DVD diskova, bez televizijskih najava i planiranih programa televizija, ali s veb-sajtovima koji će biti specijalno namenjeni šesnaestogodišnjim devojkama i nuditi usmereni sadržaj koji proizvode nezavisne televizijske kompanije, ili čak drugi tinejdžeri. Sva ova predviđanja se već ostvaruju. Na velikoj svetskoj mreži je sve više televizijskih sadržaja, a nova ponuda BBC-ja, *ajplejer*, omogućuje da se tokom nedelju dana posle emitovanja programi ove kuće mogu gledati na mreži, pa i skidati s nje. Čini se da radiotelevizija, odnosno ono što danas podrazumevamo pod tim izrazom, prolazi kroz proces korenitih promena.

Stav da nove informacione i komunikacione tehnologije omogućavaju da se uspostavi novi model organizacije koja ide od baze ka vrhu i može, bar delimično, da se liši hijerarhije odlučivanja, najbolje oličavaju „viki“ projekti, a posebno Vikipedija (slika 51). Viki su veb-sajtovi čiji sadržaj posetioci mogu da menjaju, a Vikipedija je verovatno najčuveniji viki, velika internetska enciklopedija, koju svi mogu da dopunjuju ili menjaju. Ideja o ovakvoj otvorenosti nalazi se i u osnovi koncepta „otvorenog izvora“, jednom od najvažnijih i potencijalno revolucionarnom konceptu proisteklom iz „novih medija“. Otvoreni izvor podrazumeva da se dobar i efikasan softver najuspešnije stvara stavljanjem originalnog koda svima na slobodno raspolaganje, tako da ga mogu dopunjavati, menjati i distribuirati. Najčuveniji primeri ovakvog postupka su operativni sistem Lajnuks i Mozila kôd za Netskejp. Ideja o otvorenom izvoru proširila se van uske oblasti računarskog softvera na mnogo veće polje delovanja. Zahvaljujući grupama kao što je Slobodni softver otvorenog izvora (*Free/Libre Open Source Software – FLOSS*), ova ideja se sve više primenjuje na pitanja društvene organizacije, intelektualne svojine, itd. Dobar primer primene ideje o otvorenom izvoru na oblasti izvan računarstva je *Kreativna zajednica*, neprofitna organizacija koja podstiče i pomaže takvu zaštitu kreativnih dela koja omogućuje da ih drugi dalje razvijaju, a da pri tom ne krše autorska prava.

Mnogi su isticali da ove pojave nude priliku da se stvore novi oblici kulturne i društvene organizacije i subjektiviteta. Dobar primer ovakvih tvrdnji nudi veb-sajt fondacije P2P, koju je osnovao Mišel Bovens da bi



Charlie Gere

From Wikipedia, the free encyclopedia

Charlie Gere is a British academic who is Director of Research at the Institute for Cultural Research at Lancaster University.^[1]

Contents [hide]

- 1 Career
- 2 Publications
- 2.1 Books
- 2.2 Papers, chapters and extended reviews
- 3 Notes & References

Career [hide]

- He PhD, "The Computer as an Irrational Cabinet", was part practice-based and was from the Centre for Electronic Arts and the Department of Visual Culture, Middlesex University, and looked at the question of the "Virtual Museum".
- He was Lecturer in Digital Art History in the School of History of Art, Film and Visual Media at Birkbeck College for seven years, where he ran the MA Digital Art History.
- He chairs the group Computers and the History of Art (CHoA) and is Director of the AHPS-funded Computer Arts, Contexts, Histories etc... (CACHe) project at Birkbeck.

His main research interest is in the cultural effects and meanings of technology and media, particularly in relation to art and philosophy.

Publications [hide]

Books [hide]

- Digital Culture* (Preston, 2002) ISBN 079-1061891-433
- Art, Time and Technology: Histories of the Disappearing Body* (Basing, 2008), ISBN 079-1046221-367 This concerns artistic and theoretical responses to the increasing speed of technological development and operation, especially in terms of so-called 'real-time' digital technologies. It draws on the ideas of Jacques Derrida, Bernard Stiegler, Jean-François Lyotard and André Leroi-Gourhan, and looks at the work of Samuel Morse, Vincent van Gogh and Kasimir Malevich, among others.
- White Heat, Cold Logic: Early British Computer Art* co-edited with Paul Brown, Catherine Mason and Nicholas Lambert (BMT Press, 2008)
- Special issue on Brains in Yarn, *Studies in History and Philosophy of Science Part C: Studies in History and Philosophy of Biological and Biomedical Sciences*, co-edited with his sister Cathy Gere (2004)

Papers, chapters and extended reviews [hide]

These include:

- A Preface to *Net.Art* in *Net.Art* edited by Tom Colby (Basing, 2008)
- "I AM STILL ALIVE": Derrida, Kawaii and Telecommunications" in *White Cube/Bias Story: Art Cultures in the Information Age* edited by Michael Corris, Josephine Barry, Pauline Brookman and Simon Ford (Basing, 2007)
- "Art is not Tension" *Journal of Visual Communication* (2004)
- "The technologies and politics of delusion: an interview with artist Rod Dickinson", *Studies in History and Philosophy of Science Part C: Studies in History and Philosophy of Biological and Biomedical Sciences* (2004)
- "World Brains, Giant Brains and Brains in Yarn", *Studies in History and Philosophy of Science Part C: Studies in History and Philosophy of Biological and Biomedical Sciences* (2004)
- "Armageddon Time", London from Paris to Blair, edited by Joe Kerr and Andrew Gibson (Preston, 2003)
- "Smashing the Time Bomb": Culture and Organization, vol. 8, no 3 (2006)
- "Can Art History Go On Without A Body? Culture Machine, 9 (2003)

Notes & References [hide]

- [↑] Based on info from Lancaster University [2]

Categories: English academics | Year of birth missing (living people) | Living people | Alumni of Middlesex University | Academics of Birkbeck, University of London | Academics of Lancaster University

51. Stranica Wikipedije

omogućio „istraživanje, dokumentovanje i promociju prakse povezivanja ravnopravnih“⁹. Taj veb-sajt „nudi mesto na kome će se sastajati svi oni koji se u principu mogu složiti sa određenim stavovima“, među kojima je i tvrdnja „da tehnologija odražava promenu svesti o učestvovanju i samim tim je ojačava.“ Bovens smatra da su „odnosi ravnopravnih ... nov oblik političkog organizovanja i subjektiviteta, alternativa političko/privrednom ustrojstvu koja ... ukazuje na niz dijaloških i samoorganizujućih formata“, te „uvodi u doba 'nepredstavničke demokratije', gde će sve veći broj ljudi biti u stanju da uredi svoj društveni i radni život koristeći samostalne i međusobno zavisne mreže i kružoke ravnopravnih“. Bovens takođe ističe ideju „zajednice informacija“ i potrebu za „suštinskim promenama u sistemu intelektualne svojine“, koje se, po

⁹ Svi citati su preuzeti sa veb-stranice P2P fondacije <http://blog.p2pfoundation.net/about/> (pregledana 28. januara 2008).

njemu, „ogledaju u novim oblicima kao što je pokret za besplatni soft-ver“, čiji principi nude „obrasce koji se mogu koristiti u drugim oblastima društvenog i privrednog života“. Bovens želi da se na taj način ponovo poveže „sa starim tradicijama i pokušajima uspostavljanja društvenog poretka u kome će biti više zajedništva, s tim što današnje vreme nema potrebe za autoritarizmom i centralizacijom“. On naglašava da tehnologija povezivanja ravnopravnih može „da pokaže da je nova egalitarni-stička digitalna kultura povezana sa starim tradicijama saradnje među radnicima i seljacima, kao i s traganjem za angažovanim i smislenim životom izraženim kroz rad, koji tada postaje izraz ličnog i zajedničkog stvaralaštva, umesto da bude plaćeno sredstvo za preživljavanje“.

Pitanje je da li većina korisnika novih medija deli utopijska stanovišta Bovensa, saradnika Vikipedije, FLOSS-a ili *Kreativne zajednice*. Društveni sajtovi na mreži Maj spejs ili Fejsbuk otkrivaju nam neke druge vidove korišćenja Veba 2:0. Posećivati ta mesta predstavlja zanosno, iako prilično voajerističko iskustvo. Veb-stranica pojedinca može biti oblikovana po želji, i sadrži lične podatke, slike prijatelja koji se takođe nalaze na Maj spejsu, poruke koje govore koliko korisnik ima prijatelja, kao i prikaze prilično intimnih poruka koje šalju ti prijatelji. (Na samom početku svakom od novih korisnika prvi „prijatelj“ je bio jedan od osnivača Maj spejsa Tom Anderson. Ako bismo kliknuli na link koji se nalazi na svakoj strani, videli bismo slike i linkove ka svim korisnikovim prijateljima, pri čemu bi Tom uvek bio među njima. Otuda i satirični/samosažaljivi natpis na majicama „Tom je moj jedini prijatelj“. U proleće 2008. godine Tom je imao 221.036.100 prijatelja. Pošto je Njuz korporejšn Ruperta Mardoka otkupila Maj spejs, „Tom“ predstavlja kompaniju i nema nikakve veze s bilo kojim pojedincem.) Podešavanje stranice prema sopstvenom ukusu i postavljanje podataka o sebi predstavlja neku vrstu vidljivog stvaranja samog sebe. Poruke su ujedno i linkovi ka stranicama drugih korisnika, što znači da se mogu na taj način pretraživati složene mreže veza. Kod Maj spejsa postoje i linkovi ka muzici ili video snimcima na sajtovima kao što je Jutjub. I Maj spejs i Fejsbuk nam nude uvid u novu vrstu zajednice, koja više nije povezana s datim fizičkim mestom, već je stvorena zajedničkim zanimanjem za nove medije i samoodređivanjem pomoću njih.

I članak u *Obzerveru* i iskustvo posećivanja stranica na Maj spejsu i Fejsbuku ukazuju da u ponudi novih medija veliki prostor zauzima

snažno podsticanje samozaljubljenosti. Čini se da blogovi i podkasti nude sredstvo za ostvarivanje mnogo puta citiranog proročanstva Endija Vorhola o nadolasku kulture slavnih, kada će „svako imati svojih petnaest minuta slave“. Na neki način, uz pomoć Jutjuba i drugih sličnih veb-sajtova, ta budućnost je već stigla. Firma Epl, koja nikad ne propušta nijedan trik, izbacila je na tržište softver nazvan *ajlajf*, koji objedinjava njihove programe *ajfoto*, *ajmuvi*, *ajveb*, *ajDVD* i *Garažbend* i predstavlja „najlakši način da izvučete maksimum iz svakog trenutka vašeg digitalnog života. Koristite vaš 'Mek' računar da sakupite, organizujete i uredite različite elemente. Pretvorite ih u izuzetno privlačna remek-dela pomoću šablona koje je projektovao Epl. Zatim uživajte u magičnim trenucima koje će vam ponuditi divne knjige, lepi kalendari, blistavi DVD, perfektni podkasti i privlačne novine na mreži. U svima ste vi glavna zvezda.“ Posebno ova poslednja rečenica (zanimljivo je da je više nema u reklamama za najnoviju verziju ovog softvera) ukazuje da se u digitalnoj kulturi privlačnost novih medija dobrim delom zasniva na činjenici da oni svima nude priliku da bar nakratko postanu zvezde u svetu opsednutom slavom.

Na osnovu svega ovoga mogli bismo pomisliti da u slučaju novih digitalnih medija i mreža mi ili naslućujemo pojavu nove „participatorne kulture“ daleko veće saradnje i solidarnosti, ili pak da našoj digitalnoj kulturi pretila opasnost od stvaranja pandemonijuma sukobljenog medijskog šuma, samoisticanja i besmislene bestelesne interakcije u sve usitnjenijem društvu. Međutim, možda se može, ili čak mora, ponuditi i drugačiji odgovor koji prevazilazi sučeljavanje sve tešnje saradnje i sve većeg usitnjavanja. Živimo u svetu u kome smo sve povezaniiji i sve razdvojeniji globalizovanim mrežama informacionih i komunikacionih tehnologija. Možda i ne treba da budemo iznenađeni što je s nestajanjem tradicionalnih oblika zajednice, i razvojem novih oblika subjektiviteta i povezivanja, koncept „prijateljstva“ postao vidljiviji i važniji. U situaciji kada „Tom“ može da tvrdi da ima više od 200 miliona prijatelja, neophodno je iznova promisliti sam izraz „prijateljstvo“. Prema tome, možda je našoj sve umreženijoj digitalnoj kulturi potrebna nova „politika prijateljstva“, novi koncept odnosa između nas i drugih, kao i novo shvatanje zajednice.

Možda ćemo morati da proširimo naše shvatanje ko ili šta može biti deo bilo koje buduće zajednice, posebno ako imamo u vidu povećanu

sposobnost učestvovanja. Tokom pedesetih i šezdesetih godina ozbiljno je razmatrana mogućnost da bi računari mogli da dosegnu neku vrstu inteligencije, ili čak i svesti. Pošto je bila zasnovana na zastareloj modernističkoj koncepciji saznanja kao unutarnjeg procesa, tadašnja ideja o veštačkoj inteligenciji izgubila je mnogo od svog ugleda.¹⁰ Međutim, skorašnja otkrića, od kojih su mnoga i proistekla iz veštačke inteligencije, nude nam predmete i tehnologije koji mogu da delaju, komuniciraju, označavaju i učestvuju, iako se čini da u svemu tome nema ničeg što bi bilo nalik na ljudsku inteligenciju ili svest. Među brojnim primerima treba istaći skorašnja istraživanja razvoja jednostavnih oblika inteligentnog ponašanja kombinovanjem robotike s neuronskim mrežama, koje na MIT-u vodi računarski naučnik Rodni Bruks.

Malo je verovatno da će u doglednoj budućnosti čak i minimalno inteligentni roboti poremetiti tok našeg svakodnevnog života. Nasuprot tome, mnogo manja i daleko manje upečatljiva otkrića već postavljaju pitanje do koje mere tehnologija može biti delotvorna. Tu skoro skovana je nova sveprisutna rečenica „Internet stvari“, koja se odnosi na novi svet umreženih i povezanih uređaja koji mogu da komuniciraju među sobom kao i s drugim sistemima i celinama.¹¹ Radiofrekventna identifikacija (RFID) je, takođe, nova tehnologija koja omogućuje da predmeti koji imaju RFID nalepnicu (slika 52) automatski šalju podatke. Primer upotrebe ovakvih nalepnica nalazimo u bibliotekama, gde one omogu-



52. RFID, u obliku nalepnice, sa bar kodom na naličju; sigurnosni čip za DVD

¹⁰ Videti poglavlje 2, Kibernetско doba.

¹¹ E. Biddlecombe, „UN predicts 'Internet of things'“, 2005: <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/4440334.stm> (pregledana 18. aprila 2008).

čuju sistemima bezbednosti da provere da li je knjiga zavedena pre no što napušta prostorije biblioteke, u javnom prevozu, gde putnici imaju RFID karte koje se automatski kontrolišu, ili u pasošima, naplatama putarine, inventarisanju robe, kontroli zatvorenika i mnogim drugim mestima.

Ne bi trebalo da budemo iznenađeni što je upotreba RFID čipova odmah postala sporna, posebno ako se imaju u vidu posledice njihove buduće primene. Tu skoro, dobio sam elektronskom poštom molbu da potpišem peticiju protiv predloženog sistema praćenja automobila na drumu pomoću upravo ovakve tehnologije. Mnogo je strašnije, ili mnogo smešnije pitanje koje je, ako je verovati Vikipediji, 2003. godine na senatskom saslušanju postavila senatorka Debra Bouen: „Kako bi vam se dopalo da jednog dana shvatite da vaše gaće izveštavaju o svim vašim kretanjima?“ Ove nalepnice su zastupnici prava na privatnost potrošača već opisali kao „špijunčipove“. A neke od hrišćanskih grupa smatraju da su, pored kreditnih kartica i bar kôda, RFID čipovi još jedan kandidat za „Žig zveri“, koji će najaviti Strašnu nevolju.¹²

To nam može izgledati malo preterano, ali ovakav eshatološki strah ukazuje na neke od trenutnih promena koje se događaju u našoj digitalnoj kulturi, promena koje utiču na svaki vid naših života, i koje je sve teže zapaziti jer je sve lakše uzeti ih zdravo za gotovo. Posebno je značajno da smo došli do tačke u kojoj digitalne tehnologije nisu više samo obične alatke, već, bilo to dobro ili loše, sve više učesnici u našoj sve više participatornoj kulturi. Stalno propitivanje situacije u kojoj se nalazimo (čime sam završio zaključak prethodnog izdanja ove knjige) i dalje je potrebnije no ikad, utoliko više što tehnologija postaje sve nevidljivija i sve više sastavni deo potke našeg postojanja.

¹² „Radio-frequency identification“, *Wikipedia, The Free Encyclopedia*: http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Radio-frequency_identification&oldid=206i45058 (pregledano 21. aprila 2008).