



MEDIJI I KULTURA

ideologija medija nakon decentralizacije

KATARINA PEOVIĆ VUKOVIĆ



SADRŽAJ

Zahvale	1
I. Medij je simptom	2
II. Postoji li politika otpora nakon decentralizacije?	51
III. Tri novomedijska šoka u Hrvata	106
IV. Praktički realno: kompjutorske igre	124
Bibliografija	143
O autorici	158
Impresum	159

Hvala Marku koji zna koliko je toga propustio zbog ove knjige i Nini koja to još ne zna, ali će saznati. Hvala Ognjenu Strpiću na bjesomučnom čitanju i plodnim raspravama. Hvala vrijednim čitačima i korektorima: Marku, Davorinu, Vesni, Mislavu i Ireni.

I. MEDIJ JE SIMPTOM

“Najpreciznije i najdiskriminativnije lokalno proučavanje ‘efekata’ može se pokazati površnim ako nismo dublje proniknuli u pojmove uzroka i posljedice, npr. između neke tehnologije i društva, tehnologije i kulture, tehnologije i psihologije, koji su u osnovi naših pitanja i koji najčešće određuju naše odgovore.” (Williams, 1974: 2).

MEDIJI I DEMOKRATIZACIJA

Mogu li Mreža i digitalni mediji demokratizirati naše društvo? Dva su najčešća odgovora na ovo pitanje. Prvi je sumorna metafora *instrumentaliziranog čovjeka* koji umjesto zakonodavca postaje instrumentom tehnologije, žrtvom imperativa napretka i medijske manipulacije. Smatra se kako digitalni mediji i Mreža neće demokratizirati naše društvo, već označiti konačni poraz slobodnog čovjeka i prirodnih poredaka. Postoji društveni konsenzus oko ideje *utjecaja* tehnologije (medija, informacija) na suvremeno društvo. Ideja autonomne tehnologije, bliska i ljevici i desnici, temeljno je obilježena tehnološkim determinizmom. Pierre Lévy je primijetio kako danas vlada *balistička metafora* ili *metafora udara*, koja tehnologiju diskurzivno oblikuje kao projektil (kamen, granatu ili raketu), a kulturu, društvo i čovjeka kao žive mete (Lévy, 2001: 3). Otpor je uzaludan, jedino što možemo jest prilagoditi se ili biti zgaženi pod kotačima povijesti. Internet se tada čini posebno opasnom tehnologijom koja instrumentalizira čovjeka. Kritiziraju se virtualizacija (dematerijalizacija komunikacije i devalvacija fizičkog prostora), manipulacija privatnim podacima koja proizlazi iz navodne kaotične strukture Interneta[1], brisanje granice javnog i privatnog, itd. Mreža i digitalni mediji se ne promatraju kao prekid i promjena medijskih tehnologija, već konačna potvrda vladavine masmedija.

Ako je prvi odgovor pesimistična vizija kraja, drugi je optimistična slika *opće povezanosti i participacije*. Internet se smatra alatom za intervencije u zbiljskom svijetu i moćnim oružjem u procesu osnaživanja korisnika. Pozdravljaju se *povezanost, kolektivnost i sudjelovanje* (Thacker, 2006: xi), kao i mogućnosti *igre identitetom ili proizvodnje identiteta*. Iako je Jean-François Lyotard postmodernu proglasio dobom nepovjerenja u metanaracije, priča o

Internetu se oblikuje kao nova velika naracija. Ta priča započinje publicističkim metaforama Mreže kao “elektroničke granice” ili “informacijske autoceste”, ali i znanstvenim elaboracijama o Mreži kao prostoru univerzalnosti bez totaliteta. Postmoderna filozofija, piše Pierre Lévy, prerano je odbacila pojam univerzalnog, poistovjećujući ga s totalitarizirajućim. Mreža se od kraja osamdesetih godina prošlog stoljeća javlja kao prostor međupovezanosti koji ne dozvoljava nikakve totalitarizme, tvrdi Lévy. Sa cyber-prostorom javlja se novi oblik univerzalnosti, *univerzalnost bez totaliteta* koja uključuje sve i omogućava izražavanje ljudskih različitosti (2001: 91-102).

Osnovni problem s prvim, tehnopesimističnim odgovorom je nerazumijevanje strukturalnih karakteristika Mreže i digitalnih medija i problematiziranje decentraliziranih medija kao masmedija. No Mreža nije masmedij, već distribuirani, horizontalni medij koji omogućava izravnu komunikaciju između bilo kojih točaka. Kritika Mreže i digitalnih medija kao autonomnih zagađivača prirodnih poredaka nasljeđuje dugu tradiciju kritike masmedija kao alata instrumentalizacije čovjeka. Era radio-televizijskog odašiljanja povezuje se sa slikom pasivnih konzumenata, nevinih žrtava hegemonije masmedija koje se često prikazuje karikaturalno, kao pretile osobe s daljinskim upravljačem u ruci, koje lijeno mijenjaju programe.

Theodor W. Adorno i Max Horkheimer u *Dijalektici prosvjetiteljstva* pišu o uniformiranosti proizvoda kulturnih industrija, standardizaciji potrošnje kao neposrednoj posljedici standardizirane industrijske proizvodnje. Kao što se roba široke potrošnje proizvodi na traci, tako se i kultura proizvodi industrijski, zbog čega ona više i ne može biti neka originalna, kritična vizija zbilje, tvrde Adorno i Horkheimer. Jedina uloga kulture, kao i svih drugih industrija jest da ponudi što više izbora, prikrivajući činjenicu da su svi ti izbori lažni. Masmediji su unificirani sistemi za proizvodnju programa. “Kultura danas svemu nameće sličnost. Film, radio, revije predstavljaju sistem. Svaki je odjeljak skladen u sebi i suglasan s drugima” (1989: 126). Korak koji je značio konačnu standardizaciju, uniformiranje medija bio je korak od telefona k radiju, korak od komunikacijskih medija, koji još uvijek nude aparaturu za direktnu komunikaciju, jer je “telefon još liberalno dopuštao sudionicima da igraju subjekt” (1989: 128), prema jednosmjernim masmedijima koji korisnike pretvaraju u pasivne konzumente. No ukoliko je ustoličenje masmedija bio korak od komunikacije prema *autoritarnom* izlaganju gledatelja i slušatelja unificiranim programima, onda je Mreža revizija jednog procesa, korak u drugom smjeru, prema slobodnoj komunikaciji. Adorno i Horkheimer izdvajaju kulturu radio-amatera kao onu koja se ipak odupire standardizaciji. Mreža se krajem osamdesetih oblikuje kao horizontalni medij i razvija prakse slične radio-

amaterizmu, horizontalnoj komunikaciji subjekata, pri čemu svatko može komunicirati sa svakim.[2] Internet je upravo jedna *aparatura za odgovore* koja je nedostajala radiju koji je, kako pišu Adorno i Horkheimer, usprkos potencijalu, pokleknuo i razvio se u jednosmjerni medij. Bertolt Brecht je 1932. godine u eseju "Radio kao sredstvo komunikacije" upozoravao kako bi radio mogao biti najbolji mogući komunikacijski instrument javnog života, kada bi umjesto emitiranja znao i primati, dozvolio slušaateljima da govore a ne samo slušaju, kada bi znao "kako slušaatelja dovesti u odnos, umjesto izolirati ga", odnosno kada bi "iskoračio iz posla nabave i angažirao svoje slušaatelje kao dobavljače" (1993: 15), zaključuje Brecht.

Pesimistične deskripcije Mreže uglavnom zanemaruju promjenu koja se desila u strukturi medija. Mreža je označila decentralizaciju emitiranja, dok su digitalni mediji osigurali alate za proizvodnju medijskih sadržaja. Stoga kritičari medija zbog strukturalnih razlika masmedija i Mreže, iako to čine, ne bi trebali manipulaciju medija ilustrirati slikom pretilih, nezainteresiranih osoba ispred ekrana. To ne znači kako je moguće jednostavno odbaciti ideju kako živimo u doba hegemonije masmedija i složiti se s optimizmom prisutnim u Lévyjevoj krilatici o Mreži kao prostoru bez totaliteta. Iako se struktura medija izmijenila, ona i dalje ocrtava neki društveno-povijesni projekt koji je odgovoran i za pojavu distribuirane arhitekture Mreže. No Mreža je projekt društva informacijskog, a ne industrijskog kapitalizma. Današnje interpretacije jednostavno nastavljaju kritizirati masmedije, no one se nisu uhvatile u koštac s društvenim okvirom koji *de facto* osuđuju Adorno, Horkheimer i Marcuse u kritici industrijskog kapitalizma. Herbert Marcuse u *Čovjeku jedne dimenzije* (1989) elaborira ideju instrumentaliziranog čovjeka kako bi upozorio na proturječnosti političkog projekta i ušao u dijalog s klasičnim marksizmom i tezom oslobođenja čovjeka putem ukidanja rada. Paradoks takve instrumentalizacije proizlazi iz temeljno oslobodilačkog potencijala tehnološke znanosti, no kako je tehnologija sama po sebi postala ideologijom i oblikom vladavine, primarni cilj tehnološkog potpuno se izokreće. Marcuseu je cilj upozoriti kako se iza jednog projekta racionalnog djelovanja, vladavine znanosti i tehnologije, skriva sama kapitalistička ekonomija, prikazujući se kao neutralna, maskirajući time klasni sukob. Dakle, iako Marcuse upozorava na totalitarizam tehnologije, sistema proizvodnje, on to ipak čini kako bi upozorio na tehnologiju ne kao autonomni subjekt, već kao instrument jedne politike.

Danas se kritika (novih) medija nije odmaknula od kritike društva *Velikog brata*, *Göbelsove galaksije* i sličnih pojednostavljenja koje medije predstavljaju kao oblik opijuma za narod. Instrumentalizirani čovjek topos je mnogih optužnica koje se osim Marcuseom nadahnjuju i *Tehnološkim društvom* (1964) Jacquesa Ellula, i *Mitom o mašini* Lewisa Mumforda koji

osuđuje tehnološki imperativ kao “najprimitivniji tabu” (1986). No najčešće je kritika medija nastavak kulturalnim studijima poznate prakse koju je Richard Hoggart nazvao “pristupom začepljena nosa”. Ukoliko se takve kritike uopće osvrću na razliku Mreže i masmedija, tada se Mrežu smatra mjestom praznog egzibicionizma koje svakom subjektu osigurava *pet minuta slave*. U najboljem slučaju, ukoliko se kritičari osvrću na razlike u proizvodnji medijskih sadržaja između masmedija i Mreže, tada se ističe narcizam subjekata koji sada Mrežu koriste kao tribinu promoviranja vlastita besmisla. Elitističkom pogledu na kulturu Stuart Hall je poručio, a ovdje možemo samo ponoviti:

“Zbog takvog se mišljenja možemo osjećati dobro, pristojno i samozadovoljno zbog kleveta upućenih agentima masovne manipulacije i prijevare, odnosno kapitalističkim kulturnim industrijama, no to ‘gledište [ne] može dulje opstati kao vjerodostojan dokaz kulturalnih veza’, a još je nesigurnije da ono može opstati kao socijalistički pogled na kulturu i prirodu radničke klase.” (Hall, 2006: 302).

Budući da je Mreža strukturalno decentralizirala proizvodnju sadržaja, elitistička kritika još je u nezgodnijem položaju. Mreža počiva na općoj povezanosti (poruke su povezane s drugim porukama, a svaki tekst s drugim tekstovima) koja nas vraća u zajednicu predpismenog doba, a koju su priželjkivali tehno-optimisti poput McLuhana. Kako je McLuhan primijetio, tiskani mediji su dekontekstualizirali poruke, koje je potrebno vratiti u kontekst – situaciju slobodne dvosmjerne komunikacije. Sa cyber-prostorom, tvrde mnogi McLuhanovi nastavljajući, možemo govoriti o globalnom selu, novom kvazi-plemenskom, holističkom društvu. Zbog promijenjene strukture medija, danas se kritici instrumentaliziranog čovjeka lako suprotstaviti utopijskim vizijama digitalnih medija i Mreže kao interaktivnih medija “kulture amatera”. Struktura medija potaknula je optimistične ocjene, poput one Pierrea Lévyja o Mreži kao univerzalnosti bez totaliteta. Oni koji su optimistični prema demokratskim potencijalima digitalnih medija i Mreže često su oni koji su sposobni strukturalno promatrati medije. Da bi se protumačilo hegemoniju u eri decentraliziranih medija, potrebno je primijetiti da se ideologija oblikuje i prakticira na nov način i u novom kontekstu. U doba informacijskog kapitalizma došlo je do transformacije samih kulturnih industrija zbog čega neki digitalne medije i Mrežu promatraju kao medijske materijalizacije ideje otvorenosti, implementacije individualnih sloboda do sada deprivilegiranih korisnika masmedija. Medijski studiji su, usprkos problemima i epistemološkoj *nečistoći*, vrlo rano upozorili na specifičnu sljepoću društva, hipnozu medija koja proizlazi iz nerazumijevanja važnosti strukture tehnologije. *Medij je poruka*, aforistična maksima Marshalla McLuhana, iako otvorena za razne interpretacije, nužan je temelj jedne materijalne analize medija. Ta

orijentacija često znači ulazak u polje tehničkih studija (računarstva i komunikacijskih tehnologija). No medijski materijalizam je neophodan ukoliko se želi spriječiti relativizam kritike hegemonije medija koja izjednačava masmedije i Mrežu.[3] No iako je materijalna analiza medija dobar temelj za analizu ideologije medija, problemi s kojima se suočava medijska analiza time su dublji i kompleksniji.

KAKO JE MARSHALL McLUHAN IZUMIO SIMPTOM

Jedna analogija koju je iznio Jacques Lacan, kako je navodno Karl Marx izumio simptom, zbog čega Slavoj Žižek piše o otkriću *društvenog simptoma*, može se primijeniti kako bismo uputili na važnost i dosege projekta Marshalla McLuhana. Iako naizgled nema ništa zajedničko s područjem političke ekonomije i psihoanalize analiza strukture medija ima srodan cilj – kritiku fetišizma sadržaja. Karl Marx je nastojao da se u tajnu robne forme (određenje vrijednosti robe pomoću radnog vremena) prodre izbjegavajući privid robnog fetišizma prema kojem vrijednost robe ovisi o pukom slučaju; Sigmund Freud je upozorio na privid samorazumljive veze između sna i značenja sna; dok nas je Marshall McLuhan uputio na privid fetišizma sadržaja medija. Konvencionalni stav prema medijima zapravo nudi pregled sadržaja. Danas nije ništa manje potrebno ponavljati McLuhanov eksperiment, jer se analize komunikacije na društvenim mrežama nisu odmaknule od elitističkih kritika besmislenih Facebook statusa, devalvacije prijateljstva, nasilja u igrama, itd. Kako smo uglavnom fascinirani sadržajem, nasiljem u kompjutorskim igrama ili banalnim temama na društvenim mrežama, značaj medija ostaje skriven. Takav je eksperiment odvajanja strukture od njegova sadržaja ključan za razumijevanje uloge digitalnih i mrežnih žanrova, komunikacijskih praksi i umjetničkih oblika. Važnost takvog obrata u razumijevanju medija naglašavao je McLuhanov nasljednik Paul Levinson, ukazavši na banalnu činjenicu da je telefon medij značajniji od poruka koje se njime odašilju (Levinson, 2001). Marshall McLuhan je često navodio primjer električne svjetlosti koja je posebno pogodan medij za analizu strukture, jer predstavlja medij bez sadržaja. Ljudi električnu svjetlost obično samo primjećuju ako se koristi za ispisivanje nekog oglasa, upozorava McLuhan, no tada se ne opaža svjetlost, već sadržaj. McLuhanova maksima *medij je poruka*, često je pogrešno interpretirana kao manifest protiv sadržaja. No ona se zapravo osvrće na opasnosti fetišističkog pogrešnog prepoznavanja sadržaja kao mjesta značaja medija. “Sadržaj medija sočan je komad mesa koji nosi lopov da bi odvratio pažnju psa čuvara” (McLuhan, 2008: 22). Maksima *sadržaj svakog medija je drugi medij*[4] upozorava na praksu svakog novog medija

da kao svoj sadržaj kooptira stari medij, ali i na nemoć interpretatora da čitajući sadržaj dospije do značenja medija.

Kod medija, kao i kod *rada sna*, postoji dislokacija, premještanje značenja koje nije transparentno. U tom smislu, uloga medijskih studija je srodna ulozi psihoanalize – kako bismo dospjeli do učinaka medija moramo se obučiti za čitanje simptoma koji nam otkrivaju dublju strukturu odgovornu za njihov značaj. McLuhan je oscilirao između optimizma i pesimizma kada je bilo riječi o prirodi toga značaja, no bio je siguran da se moć medija ne krije u sadržajima, već njihovoj strukturi, koja je, tvrdi mimetska. Mediji oponašaju naš živčani sustav, zbog čega postaju zamjena za taj sustav. Automatizacija, tvrdi, donosi nove uzorke ljudske komunikacije koji teže ukidanju radnih mjesta, ali i mogućnost novih uloga za čovjeka, “duboku uključenost u rad i komunikaciju koju je mehanička tehnologija uništila” (2008: 13). Drugim riječima, ulazimo u doba elektroničkih medija i automatizacije proizvodnje koja ukida mehaničku, industrijsku paradigmu, odgovornu za otuđenje subjekata od tehnologije koju McLuhan smatra odgovornom za *dijeljenje i razdvajanje svega* kao način kontrole. Ovo je otvaranje studije gotovo u tonu marksističke političke ekonomije. Naravno, McLuhan, kao katolički humanist u tomističkoj tradiciji, ne kritizira industrijsku proizvodnju zbog *otuđenja radnika od sredstava proizvodnje*, već mu je zadaća upozoriti na vezu tehnologije (medija) i naših spoznajnih mogućnosti. No to je upravo ona točka koja povezuje i Karla Marxa s psihoanalizom. Ono što je marksistička analiza otkrila, zapravo je ključ razumijevanja koji nam omogućuje da izvedemo sve druge vrste ‘fetišističke inverzije’ (Žižek, 2002: 33). Marksistička analiza strukture robe prije svega “pruža ključ za rješavanje temeljnog pitanja teorije spoznaje” (Žižek, 2002: 34). Zbog strukturalnog prijeloma koji donosi McLuhanova teorija medija ona je također jedna spoznajna teorija kao temelj medijske analize. Prvi cilj McLuhanove analize je homologan Freudovom i Marxovom projektu razbijanja privida prema kojem se čini kako predmet spoznaje (san, roba, medij) nije ništa drugo do puka i besmislena zbrka, prema kojem njegova vrijednost (robe, sna, medija) ovisi o pukom slučaju. “S gledišta načina na koje je stroj promijenio naše uzajamne odnose, te odnose prema nama samima, nije bilo ni najmanje važno je li proizvodio kukuruzne pahuljice ili Cadillac”, piše McLuhan (2008: 13). Kritičari medija zaključit će kako je virtualizacija zbilje, do koje dolazi zbog upotrebe virtualnih medija, logični nastavak devalvacije zbilje putem masmedija. No ne postoji ništa *prirodno* u virtualizaciji zbilje putem digitalnih medija i Mreže. Kritičari kompjutorskih igara zadržavaju se na sadržaju i grafici igara podrazumijevajući kako je za realizam u igri (uronjenost igrača u virtualni svijet) odgovorna kompjutorska grafika i priča. No realistične kompjutorske igre ovise najvećim dijelom o algoritamskom sloju igre koji kritičarima ostaje nevidljiv. Realizam u igri proizlazi

iz specifične narativne kontekstualizacije algoritma, kao i njegove dekontekstualizacije u procesu igre. Iako nam se čini da gradimo gradove, vozimo utrke ili živimo živote mafijaša, ono što uistinu činimo jest da “mijenjamo stanje stroja” (Juul, 2005). Isti je problem u korišćenju razumijevanja komunikacije na društvenim mrežama. Umjesto sadržaja tih konverzacija, koji uistinu mogu biti banalni, ono što promiče kritičarima društvenih mreža jesu mrežni protokoli odgovorni za strukturu i politički karakter društvenih mreža. Medijski studiji inzistiraju na razlici masmedija i novih medija. Ovo inzistiranje je ključno jer ne možemo ideologiju mreže i ideologiju televizije tumačiti ukoliko ne uočimo razlike u njihovoj strukturi. Ideologija Facebooka, ukoliko ona uopće postoji, mora biti u vezi s njegovom strukturom, kao što ideologija Mreže mora biti u korelaciji s mrežnim protokolima, itd.

Ukoliko je Sigmund Freud odgovoran za razumijevanje simptoma, a Karl Marx *društvenog simptoma*, tada je Marshall McLuhan postavio temelje za jedno razumijevanje *medija kao simptoma*. Logika tog simptoma McLuhanu ipak izmiče. Za Freuda je zadatak otkrivanja fetišizma sadržaja imao i drugi stupanj, koji nalazimo i u Marxa, a na koji upozorava Slavoj Žižek u svojem simptomatskom čitanju strukture robe. Ako je prvi cilj bio razbijanje naturalizacije veze predmeta spoznaje (sadržaja medija, sna, robe) i njegova smisla (značaja medija, značenja sna, vrijednosti robe), drugi cilj bio bi osloboditi se fascinacije tom jezgrom označavanja u ‘prikrivenom značenju’ sna u Freudovom slučaju, odnosno u Marxovu slučaju fascinacije tajnom skrivenom iza robne forme (činjenicom da je rad izvor ekstra-profita). Međutim, McLuhan, nije poduzeo drugi korak, poduhvat otkrivanja *tajne te forme same*, zbog čega i on i njegovi sljedbenici ostaju limitirani strukturom medija[5], a njihova transformativna teorija i danas uglavnom služi kao bogat spremnik tehno-eshatoloških metafora o otuđenju.[6] McLuhanova teorija ostaje limitirana zbog fascinacije samim ‘prikrivenim značenjem’ medija do kojeg se može doći jedino putem odbijanja privida sadržaja. Tajna misija medija tada se otkriva kao misija autonomne tehnologije, medija koji čovjeka žele podrediti svojim ciljevima. McLuhanovi radovi ne daju odgovor na pitanje što uopće znači pojava elektroničkih medija? Odnosno, McLuhanov odgovor je tehno-deterministički. Doba elektroničkih medija započinje slučajnim izumom, koji mijenja kartografiju čitave civilizacije, obilježivši kraj Gutenbergove galaksije.

JESU LI MEDIJI PROMIJENILI NAŠ SVIJET?

Problematična pretpostavka tehnološkog determinizma koju medijski studiji nasljeđuju od Marshalla McLuhana onemogućuje razumijevanje drugog polja kojim će se baviti ova studija

- ideologije medija. Za McLuhana i njegove nastavljače poruku medija jednostavno predstavlja njegova struktura, a ta se struktura smatra odgovornom za transformaciju društva. Proučiti strukturu medija u mcluhanovskom smislu znači otkriti mehanizam povijesnih mijena kao mijena tehnološko-medijskih sustava. Za McLuhana kulturalna važnost medija ne krije se u njihovu sadržaju, već u načinu na koji, autonomno, mijenjaju naše viđenje svijeta.[7] Ideja progresa je u temeljima tehnološkog determinizma, pa je jednako bitna za "viktorijanskog doba u kojem je razvoj mjereno industrijskim pojmovima: brzina kretanja, brzina proizvodnje" i za post-industrijsko doba i pojmove "informacijskog društva" ili "kompjutorskog doba" (Murphie/Potts, 2003:12). Tehnodeterminizam podrazumijeva društvo koje oblikuju dominantne tehnologije: doba parnog stroja - parni stroj, informacijsko doba - informacijske tehnologije, itd. Koncepti poput "akustičkog prostora" Marshalla McLuhana ili "psihodinamike medija" Waltera Onga, iako su naznačili bitan pomak prema razumijevanju medija, oblikovani su oko ideje da su tehnologije i mediji transformativne snage društva.[8] Torontska škola se i nazivala transformativnom teorijom tehnologije jer su sljedbenici Marshalla McLuhana zastupali ideju da je politika samo odgovor na tehnološke transformacije, a povijest zapravo povijest smjene medijsko-tehnoloških modela. (Poznato je kako je McLuhan radio smatrao presudnim za Hitlerov politički uspjeh koji bi, tvrdio je, izostao da je medij emitirao i sliku.) Gotovo da nema studije o medijima koja ne započinje konstatacijom da su komunikacijske tehnologije (novi mediji, informacijske tehnologije, itd.) promijenile naš svijet i ubrzale komunikaciju. Pitanje koje logično slijedi ovu tezu jest u kojem smjeru su tehnologije promijenile naš svijet? Mrežu se danas diskurzivno prikazuje na dva načina: kao još jedan masmedij koji zagađuje do sada harmonične društvene odnose, prirodne poretke, druženja u fizičkom prostoru, itd. ili kao medij demokratizacije, osnaživanja korisnika, koji upravo zato što dematerijalizira komunikaciju osigurava dekonstruiranje pozicija moći. No nije li refren o *medijima koji su promijenili naš svijet* zapravo sumnjiva krilatica? Ukoliko postoji devalvacija prijateljstva na društvenim mrežama, ili otuđenje igrača mrežnih igara, nisu li te pojave samo društveni simptomi, a ne ishodi utjecaja digitalnih medija i Mreže? Isto se pitanje može postaviti i optimističkoj interpretaciji.

Pitanje proizlazi iz jedne dogmatske premise, pretpostavke tehnološkog determinizma o *utjecaju medija*. Krenimo od činjenice kako je ova popularna sintagma suvremena izvedenica razumijevanja uloge televizije, njezina *utjecaja* na društvo u drugoj polovici dvadesetog stoljeća. Toj se ideji suprotstavio Raymond Williams svojoj studiji *Television: Technology and Cultural Form*, kojoj je namijenio gotovo apsurdnu zadaću. Williams je posumnjao u ideju da je "televizija promijenila naš svijet" (Williams, 1974: 1) i odlučio se posvetiti kritici

uvriježenog poimanja medija kao čimbenika promjene, projektila koji pogađaju kulturu i mijenjaju naš svijet. Takav pogled odvaja tehnologiju od društva predstavljajući tehnološka otkrića kao samo-generirajuća i neovisna. Ovdje se upozorava na zamjenu uzroka i posljedice koja je i danas temeljni problem interpretacije medija. Za Williamsa, osnovno pitanje nije "kako su tehnologije promijenile naš svijet?", već "koju društvenu potrebu zadovoljavaju moderne tehnologije?" Jedna poetična slika ilustrira društvo televizije. Kako primjećuje Williams, u obiteljskim dramama Antona Pavloviča Čehova likovi provode vrijeme na prozorima čekajući vijesti *izvana*. To je *oslušivanje* navijestilo novo doba i potrebu za novim aparatom transmisije ideologije. To je društvo definirano dvama "paradoksalnim, no ipak duboko povezanim tendencijama modernog industrijskog življenja: s jedne strane mobilnošću, s druge sve očitijom samodostatnošću obiteljskog doma" (Williams, 1974: 19). U društvu *mobilne privatizacije* pojavljuje se potreba za aparatom koji bi pomirio djelomičnu autonomiju privatnih prostora porodičnog doma i njihovu ovisnost o financiranju *izvana* (ovisnost o kojoj nabolje svjedoče raspadi porodica u doba ratova i ekonomskih kriza). Ukratko, "prisluskiivači i nijema zrikala", kako je slušatelje radija i gledatelje televizije nazvao Paul Levinson, nisu onijemili zbog tehnologije, već zbog socijalnih uvjeta života u društvu mobilne privatizacije.

Kao i televizija, i Mreža je proizvod društva, novih tendencija i promijenjenih društvenih uvjeta. Društvo mobilne privatizacije, koje opisuje Williams, nije se izmijenilo u dvjema točkama, to društvo u velikoj mjeri počiva na mobilnim pojedincima i samodostatnim domovima. No razmještanje središnjeg uređaja, kako u prostornom smislu (računalo nema više centralno mjesto u kući) tako i metaforičkom, indikator je decentralizacije moći ideološkog aparata. Ideološki aparat se izmijenio na dva načina. Više uopće nije riječ o ideološkom aparatu države već etatističko-korporacijskom aparatu. I drugo, taj aparat je uistinu svjetonazorski otvoren, jer je pokretan profitom, a ne kulturom, civilizacijom, zbog čega je tom aparatu sve manje potreban centralizirani sustav odašiljanja, a sve više decentralizirani sustav nadzora korisnika-potrošača.

Preispitati ideju kako je tehnologija promijenila naše živote, temelj je Williamsove društvene teorije medija, ali i svake kritičke teorije. Zadaća kritičkih medijskih studija je preispitivanje tehnodeterminističke vizije medija, kao samorazumljive, prirodne veze tehnologije i kulture koja je danas postala dio diskurzivnoga znanja o medijima. Kritičke studije Jonathan Culler nazvao je "osporavanjem zdravog razuma" (Culler, 2001). I kritika tehnološkog determinizma svojevrsno je osporavanje zdravog razuma. "Zdrav razum" privilegirano je mjesto "društvene borbe za nadmoć i vodstvo – ukratko za hegemoniju", piše Stuart Hall

(1996: 43). Složili bismo se sa sociologinjom Danah Boyd koja smatra kako bi odbacivanje tehnološkog determinizma danas trebala biti *mantra* medijskih studija (Boyd, 2009). To nije jednostavna misija, jer je tehnološki determinizam dio kolektivne strukture osjećaja.

Nije lako umaći zdravom razumu, pa to ne uspijeva ni Pierreu Lévyju koji započinje svoju studiju upravo odbacivanjem ovog ortodoksnog pogleda na tehnologiju – da bi i sam zapao u probleme tog svjetonazora proglašavajući Mrežu prostorom univerzalnosti bez totaliteta. Ono što se kritičarima Mreže čini očitim Lévy previđa upravo zbog tehnološkog determinizma. Nema prikladnijeg medija za promociju politički nekorektnih stavova, prijetnji i govora mržnje do Interneta. Ipak, Lévyju se čini da je totalitarizam nemoguć. Na što biste pomislili ukoliko biste, poput Manuela Castellsa, naišli na naslov u novinama: “Novi oblici primjene Interneta u Kolumbiji” (Castells, 2003: 16)? Vjerojatno je riječ o astrukturalnim mogućnostima sudjelovanja, međusobne povezanosti i novim oblicima vježbanja identiteta. No tekst, na koji je Castells naišao čitajući dnevne novine u Bogoti, govorio je o ucjenjivačima i otmičarima koji su se, suočeni s bijegom više srednje klase u prigradske ograđene zajednice, okrenuli Mreži koristeći je kao medij iznuda i širenja prijetnji otmicama koje su zatim selektivno i provodili u djelo.

Da bi se istrgnuli iz tehnodeterminističkih pojednostavljenja i tumačenja *utjecaja*, medijskim studijima je bio potreban kritički zaokret od McLuhanove transformativne teorije prema kulturalnoj i šire kritičkoj teoriji. Ovaj će se anti-tehnodeterministički zaokret pokazati još uvijek aktualnim, a metodologija medijskih studija još uvijek problematičnom, jer ukoliko u središte interesa postavimo probleme naizgled tehnoloških antagonizama između dvaju medijskih sustava – poput pitanja autorskih prava i statusa slobodnih informacija – takav će pristup zanemariti ekonomske ili političke uzroke tih antagonizama. No ukoliko interes usmjerimo prema strukturi medija kao simptoma društva moguće je primijetiti dinamiku koja nove medije povezuje s ideologijom i pregovorima oko značenja bitnih komunikacijskih praksi, načina političkog djelovanja, ali i pristupa sredstvima za proizvodnju.

MEDIJ JE SIMPTOM

Ova analiza ima dva cilja. Prvi je mediološki – uputiti na razlike između masmedija i decentraliziranih medija. Da bismo razumjeli transformaciju, bilo da nam se čini da smo postali aktivni proizvođači sadržaja, ili žrtve novih medija, to ne možemo učiniti ukoliko ne obratimo pažnju na strukturu medija. Drugi cilj je kritičko-teorijski, potaknut potrebom

prolaska kroz tehnodeterminističku fantazmu – razumijevanja kako struktura medija ne utječe na društvenost, politiku, identitete, već kako je i sama izraz neke društvenosti, kulture, *strukture osjećaja*. Ova je analiza srodnik medijskih studija zbog inzistiranja na diskontinuitetu koji se dogodio s pojavom digitalnih medija i Mreže. S druge strane analizirajući ideologiju, apliciraju se kulturalni studiji i kritička teorija zbog njihova naglaska na društvenom i političkom. Ako su mediji Kultura, tada su i oni bojišnica, kako je Kulturu nazvao Stuart Hall (1981).

U prilog analizi ne ide činjenica da su obje discipline koje će se ovdje aplicirati opterećene epistemološkom nečistoćom. Medijski studiji oblikovani su oko nekoliko humanističkih disciplina uključujući antropologiju, filologiju, političku teoriju, filozofiju, semiotiku. Za kulturalne studije, koje nazivaju *nedisciplinom* zbog eklektične metode i polja istraživanja, postavlja se pitanje jesu li oni uopće znanost. Kulturalni studiji posuđuju svoje metode i predmete od historiografije, filozofije, antropologije, književne teorije i sociologije. Ipak, ono što je za kulturalne studije specifično, i zbog čega su oni važni i za ovaj rad, jest njihova politička orijentacija. Kulturalni su studiji, piše Hall, marksizam kao političku teoriju uvijek promatrali kao *konstitutivni problem* (1992: 278).

Uz to i kulturalni i medijski studiji bore se s nekim pojednostavljenjima, tehnološkim i ekonomskim. I jedan i drugi predstavljaju napredak u odnosu na nejasno zadržavanje na sadržaju, previdu kako su odnosi (između robe i njezine vrijednosti, ili između medija i kulture) samorazumljivi i prirodni. I jedan i drugi naglašavaju važnost čitanja strukture. No i jedan i drugi ograničavaju svoje discipline. Ekonomski redukcionizam isticao bi proizvodne odnose, bazu, vlasničku strukturu kao temelj ideologije. Analiza Facebooka koja se temelji na vlasničkoj strukturi Facebooka ne bi rasvijetlila puno toga. Tehnološki determinizam, pak, ograničava analizu na analizu strukture medija. Primjerice, analiza kompjutorskih igara kao algoritamskih naracija, predstavlja temelj za analizu umreženog društva kao društva vladavine algoritma.

Takva su promišljanja, prvo na tragu McLuhanova tehnodeterminizma, a druga marksističkog ekonomizma djelomično funkcionalna, jer ona ipak znače korak naprijed u odnosu na kritiku sadržaja, gdje se veza između tih sadržaja i strukture medija uopće ne razmatra, a banalni karakter sadržaja smatra prirodnim i samorazumljivim. Uistinu, alati koje Facebook razvija determiniraju načine na koje se na toj platformi komunicira, kao što vlasnička struktura nesumnjivo ima važnu ulogu u određivanju karaktera jedne ideologijske interpelacije. Postoji temeljna razlika između Facebookova poslovnog modela i, primjerice,

Microsoftova poslovnog modela.

Da bismo protumačili zbog čega vladajuće ideje nikad nisu samo ideje vladajuće klase, a struktura medija nikad nije zalog demokratizacije ili totalitarizma medija već polje borbe, potrebno je uvesti razumijevanje ideologije kao procesa imaginarne identifikacije. Iako Karl Marx nije ponudio jednoznačnu definiciju ideologije, ona se čita iz Marxove interpretacije povijesti, osobito teorije odraza, prema kojoj je ono što se zbiva u nadgradnji samo odraz onoga što se zbiva u bazi. U *Njemačkoj ideologiji* Marx i Engels zapisuju: "Misli vladajuće klase u svakoj su epohi vladajuće misli, tj. klasa koja je vladajuća materijalna sila društva, istovremeno je njegova vladajuća *duhovna sila*" (Marx/Engels, 1979: 321). Da bi razjasnili zbog čega ono što se zbiva u nadgradnji nije samo odraz onoga što se zbiva u bazi, kulturalni studiji ulaze u dijalog s marksizmom uz pomoć Louisa Althussera i njegove strukturalističke interpretacije ideologije, kao i uz pomoć termina *hegemonija* talijanskog političkog aktivista i teoretičara Antonija Gramscija. Althusserova interpretacija važna je jer upozorava na anomaliju razumijevanja ideologije kao proizvodnje lažne svijesti koja previđa da je svaka identifikacija imaginarna. Da bi se pojedinac prepoznao kao subjekt neke ideološke prakse, mora se prepoznati kao adresat te prakse. Tako ideologija nije determinirana bazom, već "relativno autonomnim ideološkim aparatom države" koji uključuje medije, porodicu, religijske organizacije i obrazovni sustav. Ideološki aparat države svoje subjekte, adresate ideologije, *regrutira* pomoću operacije koju Althusser uspoređuje s praksom policajca koji na ulici viče: "Hej, ti tamo!" Pojedinac se okreće "vjerujući/sumnjajući/znajući da je to poziv upućen upravo njemu", no sam čin okretanja (a ne neka intrinzična veza) istovremeno ga preobražava u aktivnog subjekta određene ideologije (Althusser, 1971: 174).

Mreža kao distribuirani medij jest novi ideološki aparat koji subjekte interpelira, baš kao što je i televizija interpelirala svoje gledatelje. No interpelacija se sada zbiva putem afirmacije *slobodnih* subjekata, aktivnih sudionika u *otvorenoj* komunikaciji. Mrežu se obično kritizira kao imaginarno mjesto rastjelovljene komunikacije, dok joj se priznaje mogućnost demokratizacije komunikacije putem horizontalne arhitekture. No ideološka interpelacija se zbiva upravo u onim neproblematičnim točkama oko kojih je postignut konsenzus. Mitologemi umreženog društva su *sudjelovanje*, *aktivnost korisnika*, *interaktivnost* i *transformacija konzumenta u proizvođača*. Danas su aktualna tri stupnja razumijevanja ideologije medija. Prvi je razumijevanje hegemonije medija kao posljedice modernističkog projekta tehnokracije, vladavine tehnologije, medija i informacija. Drugi stupanj je nešto složeniji, ali je opterećen tehnološkim ili ekonomskim determinizmom, to je razumijevanje društva kao rezultata utjecaja strukture medija ili medija kao posljedice ekonomskih odnosa.

Kod tehnološkog se, kao i ekonomskog, determinizma struktura (uvjeti proizvodnje, struktura medija) smatra djelatnom. Mediji, tehnologija i informacije *utječu* na kulturu (sadržaj, svijest, vrijednosti, djelovanja). Takva je interpretacija ipak složenija, jer tumači ideologiju kao proizvodnju lažne svijesti, rezultat otuđenja koje proizlazi iz samih uvjeta proizvodnje. (Jedno su takvo objašnjenje ponudili Theodor Adorno i Max Horkheimer u *Dijalektici prosvjetiteljstva*, gdje su hegemoniju kulturnih industrija protumačili kao djelovanje koje reflektira standardizaciju i serijsku proizvodnju industrijske proizvodnje.) Ukoliko ideologiju promatramo iz očišta medijskih studija McLuhan i njegovi nastavljači koji inzistiraju na razumijevanju strukture medija čine već ozbiljan pomak u odnosu na kritiku medijskog sadržaja jer upućuju na opasnu naturalizaciju fenomena. Poput marksističkog obrata prema proučavanju strukture proizvodnje, medijski studiji upozoravaju na jedan tip fetišizma – fetišizam medijskog sadržaja i potrebu proučavanja strukture medija.

No treći stupanj emancipacije od jednostavne interpretacije medija kao proizvodnje lažne svijesti je najkompleksniji jer on znači ideologiju protumačiti kao konstitutivni dio strukture osjećaja, konsenzusa između vladajućih i podčinjenih, između korisnika i korporacija. Isto pitanje ostaje otvoreno i u Marxa i McLuhana, a na koje upozorava Althusser revidirajući determinizam baze. Lako je optužiti “svećenike” ili “despote” za proizvodnju lažne svijesti, usađivanje ideja, vrijednosti, vjerovanja i stavova, upozorava Althusser. No ostaje nejasno zbog čega je uopće svaka ideologija imaginarna distorzija stvarnih uvjeta? Razumijevanje strukture medija/fetišizma robe, još uvijek ne daje odgovor na pitanje zbog čega medij (Mreža) oblikuje svoje subjekte na određeni način? Treba izbjeći popularnoj kritici medija kao prostora praznog mrežnog egzibicionizma. U takvoj se interpretaciji tvorci digitalnih medija i mrežnih servisa smatraju odgovornima zbog devalvacije komunikacije u materijalnom prostoru, iluzionizma kompjutorskih igara ili komercijalizacije Mreže. No nije li misija suvremenih manipulatora srodna misiji njihovih kritičara? Ne žele li jedni i drugi *učiniti svijet otvorenim*? Na Facebook profilu Marka Zuckerberga neko je vrijeme stajalo: “Nastojim učiniti svijet otvorenijim, pomažući ljudima da se povežu i dijele.” Ljudi se uistinu služe Facebookom da bi se povezali. Kako je onda moguće reći, i možemo li uopće to zaključiti, da *mediji manipuliraju*?

Kako bi ideologija bila učinkovita, pojedinci se najprije moraju prepoznati kao njezini subjekti. No mjesta ideološke interpelacije se pojavljuju i kao mjesta borbe, nejasnih odnosa između dominantnih i podređenih skupina, ali i u onim točkama oko kojih je postignut društveni konsenzus, koje se čine samorazumljivima. Temeljna pitanja Mreže, njezine strukture, načina dijeljenja i statusa informacija prostori su dogovora, pa i borbe. Da bi

ideologija bila učinkovita, Zuckerbergova izjava ne može biti jednostavno lažna, ona, poput jezika novinskih tekstova mora odražavati i dio autentične kulture. Da bi se razumjelo ideologijski obrat do kojeg dolazi u doba decentraliziranih medija probat će se pokazati kako niti jedna ideologija, pa ni ona masovnih medija, nije jednostavno nametnuta. Hegemonija Facebooka jest u vezi s jednom autentičnom idejom međusobne povezanosti koja stoji u temeljima Mreže, još od doba prvih p2p mreža i začetaka hakerske kulture.

Iako se rezultati tih pregovora na kraju čine logičnima, samorazumljivima, oko diskurzivnih znanja neprestano se vode pregovori. Antonio Gramsci je primijetio kako se premoć u društvima zapadnih demokracija ne uspostavlja nasiljem, no ipak postoji antagonizam između dominantnih i podređenih skupina. Vodstvo jedne društvene skupine manifestira se ne samo kao *dominacija*, već i kao *intelektualno vodstvo*. Paradoksalno, društvena skupina mora, i treba, već voditi [tj. biti hegemonijska] prije osvajanja državne moći. Samo u trenucima kada društveni konsenzus izostaje, državni aparat koristi silu, namećući disciplinu (Gramsci, 1971: 12). Gramsci se na svoj način obraća Marxovoj i Engelsovoj tezi o ulozi mislilaca jedne klase, aktivnih ideologa koji čine "glavnim izvorom svoje prehrane stvaranje iluzija te klase o samoj sebi" (Marx/Engels, 1979: 321-322). Intelektualci uistinu jesu *predstavници dominantnih skupina* i provode hegemoniju nad podređenima, no ta hegemonija se temelji na spontanom pristanku, pristanku masa na opći smjer koji su nametnuli vodeći[9].

I Mreža je jedna kultura, bojišnica na kojoj se odvijaju pregovori između dominantnih i podređenih skupina, a rezultat tih pregovora je neizvjestan. Da bismo razumjeli paradoks kulture otvorenih medija, važno je inzistiranje na značenju Kulture kao bojišnice. Promatrajući distribuirane medije ne možemo govoriti o totalitarizmu medija kao glasnogovorništvu ideja vladajuće klase. To nije zbog toga što sama struktura medija ne dozvoljava totalitarne glasove. Iako se mnogima čini kako je to zasluga medija, distribuiranog medija Mreže, zapravo ni u masmedijskim sustavima ne možemo ideologiju medija promatrati jednostavno kao pobjedu vladajuće ideologije. Oduvijek je ideologija bila *specifičan oblik lingvističkog trbuhozborstva*, kako upozorava Stuart Hall, kojim se u diskursu dominantne kulture *kodira* i autentičan jezik podređenih. Tako je uistinu već i jezik tiskanih medija, popularnog novinarstva prožet "nekim elementima izravnosti i živopisne specifičnosti jezika radničke klase" (Hall, 2006: 303). Uvijek je odgovor na pitanje *tko je subjekt koji govori?* kompleksnije no što se na prvi pogled čini. Kako upozorava Hall, vladajuća ideologija jednostavno "ne bi dogurala daleko kad ne bi bila sposobna za preoblikovanje popularnih elemenata" (2006: 303). Za novinarstvo to znači preoblikovanje

autentičnog govora u vrstu stereotipnoga, konfekcijskog i neutraliziranoga pučkog populizma, dok je za Facebook to preoblikovanje autentičnih praksi slobodnog povezivanja dviju točaka u mreži.

Ne možemo zanemariti kako kulturne industrije zaista imaju moć nametanja i usađivanja definicija nas samih, no manipulacija je suptilni oblik distorziranja misli, stavova i vrijednosti autentične kulture. Da bismo razumjeli ideologiju Facebooka, potrebno je ideologiju razumjeti kao oblik *trbuhozborstva* koji istovremeno omogućava povezivanje i ne dozvoljava subjektima da se oni uistinu povezuju i bez ograničenja dijele sadržaje. Facebook svoju popularnost može zahvaliti upravo autentičnosti ideje slobodnog povezivanja. I na ovom polju Mreže kao Kulture, medij nije odgovoran za proizvodnju lažne svijesti, već je i ovdje, kao i u doba McLuhanove galaksije, dobu elektroničkih medija, na djelu specifična *dijalektika kulture* u sklopu koje se odvija stalna borba otpora i interpelacije. Oduvijek se radilo o borbi u polju ideja gdje se neke ideje "dižu na kulturnoj ljestvici, dok neke druge stvari prestaju imati kulturalnu vrijednost" (Hall, 2006: 304).

Raymond Williams koristio se terminom *struktura osjećaja* kako bi opisao "uobičajena shvaćanja i vrijednosti koje dijeli jedna generacija" (Payne/Barbera, 2010: 670). Shvaćanja i vrijednosti su uvijek određeni povijesnim kontekstom na koji kulturalni studiji upućuju kao na dijalektiku kulture. Struktura osjećaja je "čvrsta i određena u smislu u kojem to svaka 'struktura' jest, ali se istovremeno očituje u najosjetljivijim i najmanje opipljivim sastavnicama našeg djelovanja", piše Williams (2006: 41). Duboko zajedništvo koje omogućava komunikaciju, možda je najjasnije ako uspoređujemo dvije generacije, iako se ovaj pojam ne treba odnositi na konkretne skupine, jer su i skupine, kao i pojedinci skloni promjenama. No uspoređujući starije i mlađe generacije, tvrdi Williams, postaje jasno da one "život osjećaju ipak nekako drugačije" (2006: 41). Selektivna tradicija određuje što će biti zajedničko svim pripadnicima neke kulture, pa je ona odgovorna za suvremenu strukturu osjećaja, razumijevanje medija kao autonomnih i transformirajućih sila. Da je riječ o specifičnoj strukturi osjećaja, a ne o zbiljskim učincima transformativnih medija, jasno je ukoliko se informacije potraže u jednoj društvenoj, a ne tehnodeterminističkoj povijesti tehnologije. Proces diverzifikacije, personalizacije sadržaja, proces *jeotvaranja medija* koji je kulminirao pojavom Mreže, a direktno je vezan uz strukturu osjećaja jedne generacije. Iako je *diverzifikacija masovne publike* koja započinje osamdesetih godina prošlog stoljeća dovršena u obliku Mreže i *masovnih samo-komunikacija* (Castells, 2009), ona je započela već u doba McLuhanove galaksije (Castells, 2000: 366). Televizijske stanice, poput MTV-a, nisu *uzrok* razvoja jedne cinične generacije konzumenata oblikovanih oko specifičnih interesa,

vrijednosti i stavova. Upravo suprotno. Poruka medija oblikuje različite medije; značajke poruke, sadržaja, oblikovale su značajke medija, njegovu strukturu. Kako Castells poručuje, ne možemo reći kako je medij poruka, već upravo suprotno *poruka je medij*. Ono što kreira poruku nije tehnička struktura, već upravo struktura osjećaja. Alternativu tehnološkom determinizmu predstavlja jedino kulturalna, društvena povijest tehnologije, poput Williamsove povijesti televizije. Alternativa tehnodeterminističkim interpretacijama je kulturalna interpretacija koja polazi od gotovo apsurdne pretpostavke da mediji *nisu* promijenili naš svijet i da je pitanje *utjecaja* medija duboko pogrešno. Mediji nemaju moć niti demokratizirati niti totalitarizirati naše društvo. Prevladavanje determinizama (ekonomskog i tehnološkog) omogućilo je kulturalnim studijima da uđu u dijalog s pojednostavljenjima poput onog fundamentalnog razumijevanja medija kao “opijuma za narod”, razumijevanja koje konzumente oblikuje kao “kulturalne papke” (Hall, 2006).

No postoji još jedan sloj analize, razlog zbog kojega ne možemo jednostavno odbaciti tehnološki determinizam kao pogrešnu interpretaciju. U strukturalnom smislu, decentralizirana struktura Mreže ukazuje na strukturalne promjene u društvu, osobito u medijima koji se od centraliziranih transformiraju u decentralizirane medije. Ali i samo razumijevanje medija, diskurzivno oblikovanje autonomne tehnologije je simptom, jer se temelji na imaginarnom osjećaju da tehnologija (a ne neki društveno-politički projekt) ima utjecaja na pojedince. Osim što struktura medija upućuje na društvene promjene, specifično razumijevanje medija upućuje i na neizrečena društvena značenja koja se podrazumijevaju kada netko kaže da *mediji zagađuju*. Samo upućivanje na jednu interpretaciju, upozorava Althusser jest simptomatično. Poimanje tehnologije kao projektila koji pogađa kulturu kao metu upućuje na suvremenu *strukturu osjećaja* odgovornu za odnos prema tehnologiji koji se temelji na razumijevanju tehnologije kao ultimativnog Drugog, nerazumnog stroja koji transformira društvo. Drugim riječima, i sama zamjena uzroka (kulture) i posljedice (tehnologije) jest simptomatična jer ukazuje na ideologijsku matricu sa svim njezinim mitologemima i pojednostavljenjima koja se pojavljuju u obliku zdravorazumskih stajališta o tehnologiji.

Pitanje koje postavljamo srodno je psihoanalitičkoj metodi slobodnih asocijacija koja se koristi kako bi se došlo do uzroka nekog poremećaja. Sigmund Freud je u *Studijama o histeriji* uveo metodu slobodnih asocijacija, zaključujući kako je “misao ‘što pada na pamet’ subjektu, prividno ni sa čime u vezi, uvijek element koji zapravo, svjesno ili nesvjesno, upućuje na druge elemente” (Laplanche/Pontalis, 1992: 26). Simptomatsko čitanje znači “prepoznavanje ključa koji nam nudi pristup pravom funkcioniranju poremećaja ‘normalnog’

stanja stvari" (Žižek, 2002: 177). Althusser je simptomatsko čitanje definirao kao dvostruko čitanje koje "najprije obznanjuje neobznanjeni događaj u tekstu koji čita, da bi ga u istom trenutku povezalo s drugačijim tekstom, koji postoji kao neophodno odsustvo u prvom" (Althusser/Balibar, 1970: 28).

Iako se čini kako su strahovi povezani uz tehnologiju i njezin utjecaj na pojedinca prirodni, jer tehnologija *zagađuje*, zapravo nije tehnologija odgovorna za suvremeno stanje, već je i ona proizvod složenih društveno-ekonomskih uvjeta. Simptomatsko čitanje medija ne polazi od pitanja "jesu li mediji utjecali na demokratizaciju ili devalvaciju ljudske komunikacije?", već zbog čega su uopće mediji diskurzivno oblikovani kao autonomni čimbenici koji imaju utjecaja na društvo i pojedince. Istražuje se zbog čega su mediji danas uokvireni tehnodeterminističkim metaforama. Althusserova teorija interpelacije i njezine poststrukturalističke primjene omogućuju da otkrijemo djelatne načine imaginarne i simboličke identifikacije. Fredric Jameson upozorio je na jedan imaginarni osjećaj "subjekata Prvog svijeta da zbilja nastanjuju 'postindustrijsko društvo' iz kojeg je nestala tradicionalna proizvodnja, a društvene klase više ne egzistiraju" (Jameson, 1988: 231).[10] Politička filozofija Slavoj Žižeka, izvedenica lacanovsko-hegelovske ontologije, taj imaginarni osjećaj tumači kao privid postideologijskog društva. Prepoznajući se kao *prirodni* subjekt, kojeg tehnologija zagađuje, građanin Prvog svijeta tehnologiju osuđuje kao krivca, optužuje ju zbog devalvacije prirodnih poredaka, smrt kulture knjige, pismenosti, susreta u živo, itd. Istovremeno takvo prebacivanje odgovornosti najbolja je legitimacija društveno-političkog poretka koji počiva na tehnološkoj premoći. Jer, nisu li društveno-ekonomski čimbenici, a ne tehnologija, odgovorni za perpetuiranje kapitalističkog načina proizvodnje, pa i te vladavine informacija i medijske hegemonije koju ovaj diskurs proziva? U konačnici ideologija je proizvodnja imaginarnih odnosa prema prirodnim porecima.

John Zerzan je zapisao:

"Tehnologija današnjice nudi rješenja za sve probleme na svim područjima. Gotovo da je nemoguće naći jedno pitanje na koje tehnologija ne nudi odgovor. Ono što se pritom od nas traži jest da zaboravimo na činjenicu da je upravo tehnologija stvorila sâm problem za koji nam u povratnome smislu nudi rješenje. Sve što je potrebno jest još malo tehnologije." (Zerzan, 2004)

No nije li zapravo funkcija ideologijske fantazme – priče o tehnologiji kao uzroku problema upravo maskirati činjenicu nepostojanja ikakve predcivilizacijske, predtehnološke, prirodne jezgre? Za Zerzana odvojenost čovjeka i prirode započinje već uporabom jezika. Takva

teorija o zlatnom dobu bez jezika počiva na poimanju idealnog društva kao egalitarnog, što je samo po sebi jedna idealizacija.[11] Tehnologija je simptom, točka u kojoj prirodni negativitet kao takav poprima jedinu pozitivnu egzistenciju. U društvu u kojem subjekti gube bitku s onim što im se čini da predstavlja tehnološki razvoj, oni tehnologiju oblikuju kao "sublimni objekt ideologije". Identifikacija s prirodom i inzistiranje kako nas tehnologija instrumentalizira, nije neka nerazumna gesta subjekata prvog svijeta koji nisu svjesni svoje geopolitičke pozicije. Riječ je o svojevrsnom užitku koji stoji u temeljima takvog mitologiziranja prirode i tehnologije. Građani prvog svijeta koji vjeruju u autonomnu silu tehnološkoga, luditi, protivnici tehnologije, svjesni su društveno-političkih okolnosti, jer oni ne djeluju u skladu sa svojim mitovima. 'Prolazak kroz društvenu fantazmu' zbog toga bi značio lociranje jezgre tog ideologijskog užitka koji subjektima omogućava da svoje vjerovanje prebace na tehnologiju, medije i informacije kao svoje Drugo.

Danas je aktualan jedan ciničan odnos prema tehnološkom, tipičan za tzv. postideologijska društva. U suvremenom društvu, kako je to Žižek formulirao, obrćući Marxov postulat, "subjekti samo umišljaju da ne vjeruju zaista u svoju ideologiju, dok je unatoč toj imaginarnoj distanci, nastavljaju prakticirati" (Žižek 2002: 47-49). Ova Žižekova definicija cinične ideologije iz studije *Sublimni objekt ideologije* omogućava nam da primijetimo kako je isti mehanizam djelatan i u vjerovanju kako je civilizacijski problem oblikovan kao problem tehnologije. Priroda danas postaje fetiš koji omogućava subjektima Prvog svijeta da nastave djelovati kao da ne vjeruju u ideologiju liberalnog kapitalizma, jednog načina proizvodnje i politike. Uostalom, subjekti Prvog svijeta se nastavljaju služiti tehnologijom, istovremeno se slažući oko njezina krimena, njezine uloge projektila lansiranog iz onostranog kako bi se uništilo harmonične prirodne odnose. Tehnologija u postindustrijskom društvu postaje plutajući označitelj – strani ali zavodljivi termin temeljan za političku doktrinu *označitelja bez označenog*, koja ukazuje na dijalektičnu logiku vjere. Vjera počiva na prešućenim znanjima, istinama koje ne znamo da znamo, a koja su temeljna za razumijevanje uloge tehnologije (poput znanja kako je premoć Zapada temeljena na tehnologiji).

Nisu li na taj način oblikovane paradoksalne kritike tehnologije koje dolaze od teoretičara medijskih studija koji su ujedno tehnofobi? Ova identifikacija tipična je za medijske ekologe, poput Richarda Maxwella i Tobyja Millera koji upozoravaju na štetu povezanu sa skladištenjem, rastavljanjem i recikliranjem medijskih tehnologija. Maxwell i Miller pišu o opasnostima povećane proizvodnje CO₂, zagađenja pre-razvijenog svijeta, industrijskih smetlišta u manje razvijenim regijama, ugrožavanju bioraznolikosti i nastanjivih površina

(2008: 331). Kritika se temelji na dihotomiji tehnologije i prirode, a adresat ove kritike su pojedinci koji neodgovorno gomilaju tehnologiju. Svi, tvrdi Miller, imamo lažnu potrebu posjedovanja sve većeg broja tehnoloških igračaka, zbog čega tone uređaja završavaju na smetlištima (Miller, 2011). Miller ne nalazi rješenje u odbacivanju tehnologije, već u *umjerenosti*. No očekuje li Miller uistinu da počnemo umjereno koristiti tehnologiju? I je li ekološki problem digitalna tehnologija? Umjesto stare tehnologije, tiska, digitalna tehnologija proizvodnje knjiga uistinu je ekološki način reprodukcije. No, problem zagađenja i konzumentskih navika problem je ekonomije koja se temelji na potrošnji. Industrijska proizvodnja knjiga će se perpetuirati iako nije samoodrživa, ne zbog konzumenata, već zbog industrije. Sve dok se tiskanje knjiga ne istroši kao model moći kulturnih industrija koje počivaju na industrijskoj logici proizvodnje istovjetnih kopija i naplati autorskih prava, takva će se proizvodnja poticati. Medijski ekolozi upozoravaju na umjereno korištenje tehnologije, no oni nastavljaju djelovati kao da ne vjeruju u vlastitu ideologiju. Zaljubljeni u svoj simptom, oni i sami perpetuiraju način proizvodnje, dajući mu legitimitet, jer se problem adresira na pojedinca, a ne na kulturne industrije ili korporacije koje proizvode tehnologiju. Jesu li to naivni subjekti Prvoga svijeta, koji smatraju kako je tehnologija, a ne kapitalizam, odgovorna za ove oblike zagađenja?

Žižek smatra Lacanovu psihoanalizu i jednim oblikom etike (Žižek, 2002). Ona ide korak dalje, u odnosu na one koji razrješenje društvenih antagonizama vide ili putem neprekinute komunikacije (poput Habermasa) ili kao posao subjekta koji mora bez ikakve pomoći univerzalnih pravila izgraditi vlastiti način vladanja sobom (poput Foucaulta). Lacanova psihoanaliza omogućuje da shvatimo mnoštvo odgovora na istu nemoguće-stvarnu jezgru, i da shvatimo otkuda potreba da se pronalaze različite jezgre.[12] Etički je razumjeti kako jedna traumatična prazna jezgra simboličkih poredaka postaje plodna baza za suvremenu postideologiju čiji je važan dio i jedan imaginarni odnos prema prirodi.

TEHNODETERMINIZAM I POSTIDEOLOGIJA. INFORMACIJSKA DIJETA

“Činjenica je da vrlo malo političkih, društvenih, a pogotovo osobnih problema nastaje kao posljedica oskudice informacija. Unatoč tome, sa sve većim gomilanjem nerazumljivih problema, sve uočljivijim nestajanjem pojma progresa, sve većom izloženošću sumnji samoga smisla, građanin tehnopola i dalje uporno vjeruje da je svijetu potrebno još više informacija. To me podsjeća na vic o čovjeku koji se u isto vrijeme žali kako hrana koju mu poslužuju u restoranu nije jestiva i

da su obroci premaleni.” (Neil Postman [1992], 2010: 150)

Neil Postman je u studiji *Technopoly: The Surrender of Culture to Technology*, uređenje u kojem živimo nazvao tehnopolom – političkim sustavom vladavine tehnologije i informacija koje se šire poput kulturalnog AIDS-a, bombardirajući naš imunološki sustav. Nezdrava hrana česta je izvorna domena tehnofobne metaforike, luditskog odnosa prema informacijama.[13] U nas se ona pojavljuje u raznim kontekstima, od znanstvenih studija do televizijskih emisija. Profesor Miroslav Radman upozorio je tako na mogućnost da nas Internet pretvori u mrave aludirajući na kolektivnu svijest koja nekritički probavlja toksične informacije. “Kada usporedimo proces unošenja hrane u probavni trakt i proces unošenja informacija u mozak, evidentno je da je evolucija puno dulje ‘radila’ na prehrani nego na informiranju i učenju”, tvrdi Radman (2010). Luditima se danas smatraju tehnofobi i skeptici, protivnici tehnološkog razvoja i povjerenja u tehnološko-znanstvenu paradigmu.[14]

Danas luditi prakticiraju jednu autističnu kritiku modernih strojeva koja podrazumijeva kako oni nemaju alternativu. Tehnofobi su ujedinjeni u priznavanju svojeg poraza, iskrene nemoći. (Toby Millerov zagovor za *umjerenijim* korištenjem tehnologije.) Tehnofobno je djelovanje u sukobu s vlastitim diskursom jer tehnofobi djeluju kao da ne vjeruju zaista u mogućnost prevladavanja sadašnjeg stanja i u povratak pretpostavljenom prirodnom poretku. Djelovanje ludita je paradoksalno, jer svaki pokušaj masovnog agitiranja protiv tehnologije uključuje medijsko izvještavanje o tome, zbog čega se djelovanje svodi na perpetuiranu hiperproizvodnju informacija i upotrebu novih tehnologija. No još je problematičniji previd zbog kojeg tehnofobi i upadaju u aporije, a to je previd uzroka i posljedice. Nemoguće je, a luditi djeluju kao da je to moguće, svoju kritiku utemeljiti u praznom prostoru. Tehnologije su i same vezane uz neke odnose moći, što je i razlog zbog kojeg su tehnofobi i prisiljeni sami koristiti medije iako ih preziru. Da je tehnologija projektil koji pogađa svoju metu – pojedince, tada bi se radikalne politike mogle utemeljiti u odbijanju da se služimo tehnologijama, a bijeg na pusti otok, možda bi bio učinkovit.

Kako je moguće da se kritičari medija sasvim različitih političkih usmjerenja slažu oko karaktera društvenih problema kao problema totalitarizma medija? U nas se nekolicina medijskih programa koji se žele konstituirati kao društveno-kritički oblikuju oko ideje da su mediji odgovorni za suvremeno stanje.[15] No skeptici bi se vrlo brzo našli na suprotnim stranama ukoliko bi se postavila konkretna pitanja, jer se oni uopće ne slažu oko sadržaja (obrazovanje, ekonomija, znanost, itd.), već samo oko okvira “mediji zagađuju”. Konsenzus

se fabricira putem prebacivanja odgovornosti na apstraktnu *drugost*. U Hrvatskoj to više nisu nacionalne manjine, neprijateljsko okružje, subverzivni elementi, itd., već mediji, tehnologije, medijski žanrovi (kompjutorske igre, društvene mreže), informacije koji ugrožavaju *zdravo društvo*. Podrazumijeva se što bi to zdravo društvo značilo, a mistificiraju se *prirodni poretki*, susreti u živo, medijski neposredovana iskustva, itd. Tehnopol se kritizira i kao svijet bez transcendentnih narativa koji bi osigurali moralne upute, doba bez socijalnih institucija koje bi kontrolirale dotok *pravih* informacija. No smatra se samorazumljivim da transcendentni narativi osiguravaju moralnost, kao i da institucije jamče ispravan izbor informacija.[16]

Nije samo nezdrava hrana izvorna domena tehnofobne metaforike. Informacije se diskurzivno oblikuju kao virusi, zagađivači, projektili lansirani iz onostranog kako bi ugrozili prirodni poredak, *kotači* koji prijete zgaziti kulturu i civilizaciju, itd.[17] No metafora neumjerenog konzumiranja nezdrave hrane zanimljiva je jer upućuje na jaz između manifestnog iskaza (tehnologija otuđuje) i latentnog (skrivenog) iskaza do kojeg se dolazi putem jedne očite omaške koju perpetuira metaforika nejestivih informacija. Da bismo mogli odbiti nezdravu hranu i odlučiti jesti zdravo, osnovni preduvjet je da nismo gladni, kao što nisu gladni zapadnjaci koji se podvrgavaju dijetama. Informacijska se dijeta, poput one nutricionističke, može prakticirati samo kao odbijanje viška, no ne i odbacivanje uzroka u potpunosti. Ono što se uistinu pretpostavlja u tehnofobnoj metaforici nije radikalno odbacivanje simptoma, jer upravo kao što bi odbacivanje hrane dovelo do biološke smrti, tako bi odbacivanje informacija značilo političku, društvenu i simboličku smrt. Tehnofobija prešućuje pitanje moći. U prosvjedima diljem svijeta 2011. godine vladajući su pobune gušili ukidanjem pristupa informacijama, isključivanjem komunikacijskih mreža, što nam govori puno o tome koja je uloga medija u političkom smislu. Informacija, mediji, tehnologija su u postindustrijskom društvu temelji moći.

Poziv na odbacivanje informacija, koji je i sam informacija, paradoksalan je u svojem pseudo-hegelijanskom spoju kombinacije užitka i sputanosti. On je sličan laksativ čokoladi koju je Slavoj Žižek proglasio tipičnom hranom ciničnog *postideološkog* društva (Žižek, 2008). Ono što uistinu implicira tehnofobni zagovor odbacivanja informacija je odustajanje od bilo kakvog rješenja. Kao i sve popularne mjere kvazi-restrikcija, informacijska dijeta da bi bila popularna mora najprije odustati od same restrikcije. *Jedem dakle mršavim*, naslov jednog od mnogih popularnih priručnika za mršavljenje, iako je izvrsna metafora, ne govori ništa o stvarnosti. Ona ipak djeluje na neki način na subjekte koji prihvaćaju *status quo* prema kojemu bi stvar koja navodno uzrokuje štetu već trebala biti njezinim lijekom.

Danas je postignut konsenzus oko toga da informacije stvaraju otuđenost subjekata koji zbiljski prostor i vrijeme zamjenjuju virtualnim prostorom i suplementom komunikacije. Tehnofobi pozivaju da se proglasi informacijska dijeta, no može li njihov poziv biti djelatan, ili je on zapravo legitimacija dominantnog poretka, prešutni pristanak da iako znamo da informacija zagađuje, ipak nastavljamo djelovati kao da to ne znamo? Razlog zbog kojeg tehnofobija ne može biti rješenje globalnih ni osobnih problema, ekoloških zagađenja, niti otuđenja subjekata, jest što se tehnologija pojavljuje kao posljedica, a ne uzrok otuđenja i specifičnog načina proizvodnje. Tehnofobija tako ima funkciju, no ne da ukazuje na probleme sa znanstveno-tehnološkim razvojem, već da transformira ekonomskopolitičke probleme u probleme s autonomnom mašinerijom koja instrumentalizira čovjeka. To ne znači da problem ne postoji, već da se problem pogrešno adresira, a to pogrešno adresiranje jest ideologično. Ideologijski proces interpelacije-subjektivacije nije samo manipulacija vladajućih klasa koje koriste ideološki aparat države kako bi subjekte držali podčinjenima. Tehnološki determinizam jest oblik ideologijske interpelacije gdje subjekti odabiru svoj fetiš, upravo zato da "prežive" bez da se uistinu približe ideologijskoj jezgri. Ta ideologijska jezgra, kapitalistički način proizvodnje i komodifikacija svih stvari i iskustava, čini se toliko traumatičnom da čak i teorije i prakse radikalnih protivnika znanstveno-tehnološkog razvoja, ostaju njome ne zahvaćene.

RADIKALNA TEHNOFOBIA

Ukoliko je točno kako živimo u društvu cinične ideologije koja subjektima omogućava da samo umišljaju da ne vjeruju zaista u svoju ideologiju, dok ju zapravo nastavljaju prakticirati, što je s radikalnim politikama otpora koje se služe i nasiljem u postizanju svojih ciljeva? Tehnofobija se u svojim najradikalnijim izvedbama postavlja kao politika otpora proizvodnji, konzumerizmu, zagađenju. No ona se zapravo potvrđuje kao još jedna izvedenica postmoderne etike, cinične post-politike i politike identiteta koja subjektima omogućava da prirodu oblikuju kao fetiš. Jedan od njezinih najradikalnijih izraza je antispecizam, kritika opravdanosti supremacije čovjeka. Zbog tehnološkog zagađenja, antispecisti smatraju kako "ova planeta ne treba ljude" jer je upravo čovjek, zbog svojeg načina života postao "rak-ranom prirode". Jedan od prijedloga antispecista je provesti radikalnu anti-natalitetnu politiku kako bi se smanjio čovjekov *udar* na prirodu. Taj je zahtjev postavio i James J. Lee kada je u svibnju 2010. godine zatočio taoce na televizijskoj kući *Discovery Channell* zbog njihova navodno pro-natalitetnog serijala *John & Kate*, o

obitelji s osmero djece.[18] Za razliku od Jamesa J. Leeja, pojedinci uglavnom “prebacuju svoja vjerovanja na velikog Drugog (utjelovljenog u kolektivu) koji tada vjeruje umjesto njih – dok oni zadržavaju razum, zadržavajući distancu prema ‘velikom Drugom’ službenog diskursa” (Žižek, 2008b). Lee je bio član mrežne grupe posvećene jednom od kulturnih anti-civilizacijskih romana *Ishmael* (1992) Daniela Quinna. Leejev čin ostavio je članove njegove grupe u šoku, jer oni “nisu imali pojma da je riječ o sumanutom čovjeku”. Većina onih koji vjeruju da je čovjek rak-rana prirode, istovremeno ne vjeruju kako je potrebno djelovati nasilno kako bi se ostvarilo te ciljeve. Žižek nudi jednu specifičnu interpretaciju fetišizma. Obično se fetišiste smatra sanjarima koji su izgubljeni u svojim privatnim svjetovima, no tvrdi Žižek, oni su realisti, “sposobni da prihvate stvari kakve jesu – jer imaju svoj fetiš za koji se mogu uhvatiti kako bi ublažili učinak stvarnosti” (Žižek, 2008b). Zbog toga, paradoksalno, tehnofobima priroda služi kao fetiš koji ih čini zdravim, funkcionalnim pojedincima jer oni i dalje mogu djelovati u tehnologiziranom svijetu. Iako uočavaju kako postoji problem, većina ljudi kako bi ostali razumni, okreću se identifikaciji kao procesu preuzimanja nekog simboličkog mandata, kojim pokušavaju pobjeći, izmaknuti jednoj traumatičnoj jezgri (Žižek, 2002: 243).

No što je sa zbiljom, prirodom koja uistinu jest ugrožena zbog čovjekova načina proizvodnje? Ono što se u većini tehnofobnih ideologija pojavljuje kao jezgra, priroda, nema nikakve veze sa zbiljskom prirodom.[19] U studiji radikalnog ekologa Derricka Jensa *Endgame* možemo naći potvrdu teze da je riječ o imaginarnoj prirodi. Zbog zagađenja i života u gradovima, većina nas, priznaje Jensen, nema predodžbu o tome što je to uopće “priroda”. Derrick Jensen piše:

“Napustivši davno naš razum, i davno zaboravivši što znači biti slobodan, većina nas nema predodžbu o tome kako je živjeti u zbiljskom svijetu. Dok gledam mriještenje lososa, naviru mi suze. Nikad nisam vidio rijeku punu ribe...”

“Kao i sa slobodom, tako je s iznimnom ljepotom i plodnošću samog svijeta: teško je voljeti što nikada nisi upoznao. Teško se uvjeriti kako se vrijedi boriti za nešto za što možda ne vjeruješ da je ikad postojalo.” (Jensen, 2006: 439).

Duboka uvjerenja koja subjekt predodređuju, pojavljuju se najčešće kao eksterni poreci, potpuno strana bića, koja se u samo središte identiteta instaliraju kao slučajni predmeti.[20] Da bi priroda uistinu bila oblikujuće središte ona mora ostati imaginarna, a subjekt se ne smije suočiti s njezinom traumatičnom jezgrom. Ljubav prema prirodi, onome “što nikada nisi upoznao”, slična je ljubavi prema bogu i religijskoj identifikaciji u kojoj se ne otkrivaju

neke istine, već se mehanički pristaje na jedan poredak (bira se nešto umjesto ništavila, tumači Lacan). Narav vjerovanja ogoljuje priznanje Blaisea Pascala: "Klekni, pomiči usne u molitvi, i vjerovat ćeš" (Althusser, 1971: 165). Priroda se odabire kao jedan simbolički poredak, koji subjektu pomaže u procesu identifikacije. U Jensenovu priznanju otkriva se kako je duboko uvjerenje subjekta vezano uz nejasnu predodžbu. Ljubav prema prirodi može biti legitimacija zločina, baš kao što su se zločini poduzimali u ime ljubavi prema naciji, zemlji ili vjeri. "Ljubav ne podrazumijeva pacifizam" zaključuje Jensen (2006: 239) koji zagovara nasilje kao legitiman oblik otpora protiv civilizacije.

Potreba za radikalnom ekologijom proizlazi iz reakcije na pseudoprakse ekološke svijesti, recikliranje, kupovanje organskih proizvoda ili proizvoda koji nisu testirani na životinjama, podržavanje zelenih rješenja, itd. Radikalna ekologija se želi distancirati od teorija i praksi koje samo perpetuiraju sadašnje stanje. Jensen kritizira Greenpeace ekologiju, kao režimski kooptiranu. Kod većine osviještenih progresivnih subjekata, riječ je o gestama kojima je cilj riješiti pojedinca osjećaja krivnje zbog uništavanja prirode, ili ekonomskog podčinjavanja zemalja Trećeg svijeta. No, niti najradikalniji protivnici znanstvenotehnološkog razvoja, radikalni tehnofobi, ne uspijevaju se odmaknuti od te ideologijske matrice. Iako im je cilj oduprijeti se ultimativnoj postmodernoj politici identiteta, i oni ju zapravo legitimiraju. Ta politika ima dva izvoda. Prvo, ekonomsko-politički problemi prikazuju se kao problemi tehnologije. Jensen ne kritizira američku kapitalističku ekonomiju. Odgovornost se prebacuje na *Civilizaciju*, pri čemu se apostrofira bilo koja civilizacija, jer Civilizacija kao takva "nikad nije niti može biti održiva" (Jensen, 2006: 35). Priroda postaje plutajući označitelj, veliko Drugo, koje se nekontekstualizirano čini apsolutnim. Istovremeno, poziv na akciju krajnja je izvedba radikalnog individualizma, moći pojedinca koji može nešto *učiniti* svojim *djelovanjem*. To je drugo obilježje tipično za politike identiteta, stavljanje rješenja u ruke pojedinaca koji mogu djelovati anticivilizacijski, iskoračiti iz ideologijske matrice, zagovarati partikularnu istinu prirode.

Radikalna tehnofobija je zapravo darvinistička. Antispecizam je, upozorava Žižek, oblik do apsurdna dovedenog zastupanja "prava jedne specifične ljudske vrste i njezinog proliferirajućeg mnoštva" koje je poprimilo oblik radikalnog darvinizma (Žižek, 2008b). Životinjskom carstvu nedostaje bilo kakva duhovna supstanca, koju joj pripisuju antispecisti poput Jamesa J. Leeja koji je djelovao pod utjecajem romana Daniela Quinna. U tom romanu majmun telepat postaje učitelj koji "traži učenika, koji mora imati iskrenu želju da spasi svijet" (Quinn, 1995: 1). Isto se može reći i za losose u Jensenovu primjeru. Ono što se gubi u imaginarnim porecima je istina kao apsolutni univerzum partikularnog. Romantizacija

prirode, Jensenova romantična slika lososa, zapravo je pokušaj iskoračivanja iz univerzuma partikularnog, bijeg od zbiljske prirode (zbiljskog majmuna u Quinnovu slučaju). Utoliko je očito kako i sama romantizacija prirode u Jensena nije zamisliva bez specifičnog horizonta politike identiteta i vrijednosti individualnih sloboda.[21]

Radikalne elaboracije ukazuju na procjepe s jedne strane ideologijske matrice koja najčešće već podrazumijeva neuspjeh (kod Postmana je to očito, ali i Jensen može samo teoretizirati o radikalnom ukinuću Civilizacije), potvrđujući se kao praksa osobne satisfakcije. [22] To je ona legitimacijska gesta naizgled radikalnog odbijanja da se sudjeluje u toj "igri", ali koja ne ugrožava ekonomsku i političku moć vladajućih jer se zadržava na praznim označiteljima, sukobu tehnologije i prirode. Kapitalizam danas uglavnom tolerira i podržava sve oblike prosvjeda protiv tehnološkog zagađenja, zato što se kritičari tehnološkog razvoja, čak i kad prividno ulaze u kapitalistički ekonomski teritorij (recimo bojkotirajući kampanje koje ne poštuju ekološke standarde) – ne približavaju određenoj granici. Ono što izostaje jest svijest da se svako djelovanje danas smješta unutar hegemonijskih ideoloških koordinata. Kritičari tehnološkog razvoja, poput Postmana, ali i Jensena, ne postavljaju pitanja o ekonomskopolitičkoj hegemoniji. Niti radikalna tehnofobija ne približava se hegemonijskoj jezgri jer i ona polazi od univerzalnih istina, kao što je "istina" tehnološkog determinizma. I Jensen i Postman, iako zagovaraju različite metode, polaze od kritike tehnologije, a ne društveno-ekonomskih uvjeta. Ono što tehnofobija nudi zapadnom čovjeku (što i Žižek locira kao problem radikalnih politika otpora od "ljudskih prava do prava životinja") pretvaranje je političko-ekonomske borbe u pseudo-dramu subjekta. Individualizam i tehnološki determinizam karike su koje povezuju tehnofobne ideje suvremenog luditskog pokreta s horizontom informacijskog kapitalizma.

Na ovaj je paradoks ukazao dokumentarni film *Das Netz* (Lutz Dammbeck, 2003) o teroristu Unabomberu koji je od kasnih sedamdesetih do sredine devedesetih slao pisma-bombe na američka sveučilišta i aerodrome. Unabomber je pseudonim kojim se koristio Ted Kaczynski, inače uspješan matematičar, koji je smatrao kako ova civilizacija ne treba tehnologiju. U dokumentarcu autora zanima kako je moguće da su neke žrtve ovog terorista tehnofoba bile dijelom istog sveučilišnog kontrakturnog miljea. Unabomberovu bi teorijsku elaboraciju mnogi potpisali, kada ne bi znali kako je riječ o elaboratu koji je doživio i konkretnu praktičnu primjenu. I ovaj dokumentarac njegovim antitehnološkim idejama pristupa s određenim poštovanjem. U manifestu *Industrijsko društvo i njegova budućnost* koji je napisao Ted Kaczynski odzvanjaju ideje Herberta Marcusea, Jacquesa Ellula, Lewisa Mumforda i Neila Postmana. Nakon što je pročitao njegov manifest, anarhoprimitivist John

Zerzan ga je podržao, iako je kritizirao njegove metode. Ipak, riječ je o teroristu, a ne teoretičaru, zbog čega jedan od sugovornika u dokumentarcu, John Brockman, odbija razgovarati o *tom luđaku*.

Naizgled suprotstavljeni subjekti, kao i vizije o utjecaju tehnologije, povezuje ista struktura osjećaja, razumijevanje odnosa prema prirodi i tehnologiji. Slika žrtava nezaustavljive tehnomašine temeljna je slika tehnološkog napretka ne samo u vizijama neoludita Neila Postmana, anarhoprimitivista Johna Zerzana, radikalnog ekologa Derricka Jensena, terorista Unabombera i Jamesa J. Leeja, već i u praksama sasvim suprotnog predznaka. Sličnosti ukazuju na to kako, paradoksalno, i sam informacijski kapitalizam nalazi legitimaciju u jednom obliku anticivilizacijskog diskursa koji je bio upisan u najranije razumijevanje mrežnih identitetskih politika. Taj su diskurs inaugurirali tehnokrati poput Johna Brockmana, kontrakulturnih otpadnika koji su postali predvodnici nove elite. Stuart Brand – autor jedne od prvih virtualnih zajednica Well – cyber-prostor opisao kao *LSD-halucinaciju*. Mitchell Kapor i John Perry Barlow u svojem su kanonskom eseju "Across the Electronic Frontier" rane 1990. godine cyber-prostor opisali kao "elektroničku granicu koju naseljava par iskusnih tehnologa koji mogu tolerirati graničnost i divljinu računalnog sučelja i kronični nedostatak korisnih karti i metafora" (Kapor i Barlow, 1990).[23]

Čak i najradikalniji tehnološki optimisti polaze od iste pretpostavke kao i pesimisti. Jednu od najoptimističnijih vizija tehno-budućnosti ponudio je transhumanizam, koji je prije religija ili vizija, nego filozofija, no jedan od njezinih utemeljitelja, Max More, naziva ju upravo "vrstom filozofije koja ima za cilj dovesti nas u posthumano stanje". More, utemeljitelj Ekstropijanskog Instituta, tvrdi da transhumanizam preuzima humanističko nasljeđe, poštovanje razuma i znanosti, predanost napretku i poštivanje ljudskog života. No istovremeno on se razlikuje od humanizma, jer "prepoznaje i anticipira radikalne aliteracije u prirodi i mogućnosti našeg života koje proizlaze iz različitih znanosti i tehnologija kao što su neuroznanosti, neurofarmakologija, produljenje života, nanotehnologija, umjetna superinteligencija" (More, 1990). "Kako tehnologija napreduje zadnjih nekoliko desetljeća, a strojevi postaju superinteligentni, suočit ćemo se s dramatičnom fazom tranzicije" koju Ray Kurzweil i Max More nazivaju singularnošću (More/Kurzweil, 2002). Singularnost je, tvrde, socio-tehnološki projekt koji teži stvaranju inteligencije koja nadilazi ljudsku inteligenciju, a koja će našu civilizaciju "preuzeti" 2049. godine. Znanstvenik na polju robotike i umjetne inteligencije, Hans Moravec (inspiriran literaturom Isaaca Asimova), potvrdio je ova predviđanja u studiji *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence* u kojoj najavljuje kako će roboti evoluirati oko 2030-40. godine.[24] Moravec najavljuje kako će

tada čovjek biti u mogućnosti "učitati svoj um na računalo" (Moravec, 1988).

Iako naizgled suprotstavljeni, ovaj krajnji tehnioptimizam polazi od iste pretpostavke kao i tehnopesimizam, da *tehnologije imaju utjecaja na društvo i čovjeka*. Luditi i transhumanisti, pretpostavljaju autonomne i samooblikujuće tehnologije koje su u trenutku svojeg *izuma* duboko izmijenile društvo. Primitivisti i ekstropijanci, primjećuje Hakim Bey, zalažu se za uspostavljanje eshatona, a jedina je razlika vrijeme u koje ga smještaju, jedni u prošlost, a drugi u budućnost (Bey, 1995). Od McLuhana do Zerzana, postoji želja da se utvrdi točka pada, krize čovjeka koja je povijest dovela na "mračnu stranu". Marshall McLuhan je smatrao da je ta točka pada izum tiska, za Neila Postmana telegrafija je prva stvorila kontekst u kojem je informacija postala "slobodna od bilo kakvog konteksta" (Postman, 2010: 152) i zato opasna, Zerzan je jezik proglasio točkom pada, a neoluditi smatraju kako je "kompjutor naprava koju treba zatući" (Koroman, 1999). Jedni najavljuju "novo doba", a drugi negoduju zbog smrti starog.

ROBOT-RADNIK. ZNANSTVENA FANTASTIKA I REALNO

Znanstveno-fantastični zapleti teže prikazati civilizacijske transcendencije, no oni se uspostavljaju kao bilo koje diskurzivno polje koje se bavi artikulacijom stvarnih odnosa i društvenih uvjeta. Diskurzivno *znanje* o tehnologiji u znanstvenoj fantastici naravno nije produkt transparentne reprezentacije *realnog*, ali se u odnosu na reprezentacije koje se odnose prema stvarnom svijetu tako da nastoje prikriti svoju artifičijelnost (realistički roman/film) znanstvena fantastika otkriva kao diskurs aktualne strukture osjećaja. Tehnodeterminizam koji ograničava i najradikalnije otpadničke pokrete, oduzimajući kritici kontekst u kojem se ona pojavljuje kao problem, naći ćemo u njegovom rudimentarnom obliku u znanstvenoj fantastici, gdje je tehnologija uistinu "subjekt" koji se od instrumenta pretvara u agenta instrumentalizacije čovjeka. (U filmu *Matrica* (1999) tehnologija i jest "agent Smith", u serijalu *Ratovi zvijezda* (1977-2005) ona je "mračna Sila".)

Ukoliko je točno ono što tvrdi Raymond Williams, da različite generacije "život osjećaju ipak nekako drugačije" (2006: 41) tada moderna, postmoderna i mrežno doba različito diskurzivno oblikuju odnos subjekata prema tehnologiji. To su dijakronijske razlike koje postaju očite ukoliko usporedimo tehno-ikone moderne s onima postmoderne. Primjetit ćemo kako je modernistički robot ne samo ikonički drugačiji od cyberpunkovskih kiborga i androida, već kako se ove tehno-ikone diskurzivno oblikuju oko drugačijih stavova,

vrijednosti, strahova i vjerovanja. S druge strane postoji i sinkronijsko nepodudaranje, odstupanje od strukture osjećaja ili otpor prema dominantnoj strukturi osjećaja koji oblikuje diskurse o tehnologiji. Te antagonizme nalazimo u svakom razdoblju. Ni u jednom razdoblju, pa ni u moderni ne postoji konsenzus oko kvalitete progresa. Moderna, doba prividno posvećeno slavljenju znanstveno-tehnološkog napretka, prepuna je skeptičnih glasova. Na njih upozorava Zoran Kravar u studiji *Antimodernizam*. Otpori se javljaju u obliku zazivanja predmodernog iskona u djelima koja slave vitalistički kaos, vezu čovjeka i Zemlje, zlatno doba. Antimodernistička su djela, primjerice, *Pusta zemlja* Thomasa Stearnsa Eliota i *Canti* Ezre Pounda koji je proklinjao "pakao trgovinskoga industrijalizma" (Kravar, 2004).

Umjetnost i antimodernistička kritika otvoreno elaboriraju otpore, nezadovoljstva i skepsu oko "predaje civilizacije tehnologiji". No i popularna kultura upućuje na te disonantne tonove. "Fantazija", upozorava Slavoj Žižek u studiji *The Plague of Fantasies*, javlja se kao pokušaj prevladavanja nekog društvenog antagonizma (Žižek, 1997: 11-12). U popularnoj se kulturi često materijalizira nesvjesno strukture osjećaja. Ono što je vidljivo izmiče jednoznačnoj elaboraciji, dok se ono nesvjesno nalazi u lapsusima, omaškama, skrivenim značenjima koja ukazuju na društvene antagonizme. Zbog toga su ove elaboracije slične pismu u pripovijetci Edgara Allana Poea (gdje je pismo izloženo na stolu, odlično skriveno). Jedan takav klasičan uvid u antagonizme oko tehnologije nudi animirani film *Führerovo lice* iz 1942. godine. Film je parodija nacizma i fašizma, no on istovremeno na ikoničkoj razini *de facto* reprezentira američku tvorničku traku kao totalitarno oružje za izrabljivanje radnika. Iako crtić na denotativnoj razini prikazuje jednu noćnu moru Paje Patka o nacističkoj Americi, njegovi se problemi javljaju nepovezani s nacističkom problematikom. Ukoliko uklonimo nacističku ikonografiju svijeta u kojem se patak našao, ostaje fordistička tvornička traka na kojoj doživljava slom, jer u toj Americi *on radi bez prestanka*.

Razdoblje moderne intenzivno je zaokupljeno projektom industrijalizacije i elaboracijom političkog projekta *ukidanja rada* kao oslobođenja čovjeka, bliskoj ljevici i desnici. Nije samo taylorizam utjecao na oblikovanje strukture osjećaja industrijskog doba. "Instalacijska metoda" Alekseja Gasteva odigrala je važnu ulogu u razvoju sovjetske verzije taylorizma.[25] Ruski konstruktivisti stvaraju pod utjecajem ideje progresa, aktualne nakon 1917. godine i ruske revolucije koja je ciljala ruralnu naciju transformirati u industrijsku. Film Dzige Vertova *Čovjek s filmskom kamerom* (1929) jedna je elaboracija vizije *društva kao stroja* koje se treba utemeljiti na automatizaciji, mehanizaciji i ekstremnom funkcionalizmu. Mnoštvo tehničkih uređaja služi dokumentiranju revolucionarnog stanja. Ako postoji junak Vertovljeva filma, tada je to tehnologija i ruski narod koji se njome služi, a povlašteno mjesto

u tom slavljenju rada, zajednice i tehnologije imaju žene (Mayne, 1991). Radnice se na traci prikazuju dok sa smiješkom na licu prate frenetičan ritam stroja. I umjetničko djelo svojom se formom stavlja u službu strojne metafore, industrijalizirajući i mehanizirajući percepciju. Režija ne služi kako bi se ponudio neki specifičan pogled na svijet. Umjetnik je inženjer, a cilj je da se što više *udalji* iz procesa proizvodnje dok *mehaničko oko* nastavlja snimati umjesto njega.

No kulturalne reprezentacije uvijek su uhvaćene u mrežu diskurzivnih praksi koje su odgovorne za poimanje tehnologije[26]. Ni u jednom razdoblju odnos prema tehnologiji nije jednoznačan. Diskurzivno znanje nikad nije produkt transparentne reprezentacije *realnog* (Hall, 1973). Kultura je proizvodnja i razmjena, pa i bitka oko značenja koncepata, slika, ideja i osjećaja specifičnih za neko razdoblje. Na tu je kvalitetu modernističke umjetnosti obilježene oduševljenjem prema projektu progresa upozorio Paul Virilio primijetivši kako je futurizam mogao nastati samo u Italiji gdje je jedino prošlost aktualna, ali i opterećujuća (Virilio, 1994). Različite interpretacije društvenog značenja tehnologije, na koje je upozorio Zoran Kravar čitajući one autore koji se suprotstavljaju modernističkom optimizmu prema progresu, u znanstvenoj se fantastici nalaze jedni uz druge, u obliku skrivenih, neizrečenih i podrazumijevanih značenja. Tehno-ikone: robot, kiborg, android i avatar, fantastične su antropomorfizacije tehnologije, zanimljive upravo zato što ukazuju na antagonizme oko uloge tehnologije u industrijskom i postindustrijskom kapitalizmu.

Popularna kultura u tom je smislu spremnik motiva koji upućuju na disonantne tonove oko karaktera progresa. Modernistička metafora *društva kao stroja* nalazi se u jednom antropomorfiziranom i udvojenom obliku. S jedne strane tu je robot, "stroj kao čovjek", antropomorfizirana industrijska traka. S druge strane modernizam je zaokupljen i slikom "čovjeka kao stroja" koji upućuje da je ta dehumanizacija smještena u proces proizvodnje, gdje se čovjek koji se čini sličan robotu zove *radnik*. (Karel Čapek riječ robot je izveo iz češke riječi radnik.) *Metropolis* Fritza Langa iz 1927. godine znanstveno-fantastični je film u kojem se robot pojavljuje kao apsolutno Drugo liberalnom subjektu, individui koja ima pravo slobodnog izbora.[27] No istovremeno, Lang u Metropolisu, pogotovo na ikoničkoj razini, slika socijalnu nepravdu (dehumanizaciju radnika na *M stroju*). Film na ikoničkoj razini reprezentira kapitalističko društvo u kojem radnici rade u nehumanim uvjetima poput zatvorenika. Takva reprezentacija nije neuobičajena za to vrijeme. Ugledavši neke radnike, junakinja Rossellinijevog filma *Europa '51* uzvikuje "Mislila sam da vidim osuđenike!" (Deleuze, 1990). Proletarijat u Langovu filmu, H. G. Wells je kritizirao kao "potpunu besmislicu" (Wells, 1927). Možda se takav proletarijat može naći u Kini, tvrdi Wells, ali ne i

u Americi. Wells vjeruje kako radnici u Americi ne mogu biti deprivilegirani na taj način, jer kapitalistička privreda počiva na njihovoj konzumentskoj moći.

Metropolis nije socijalistički film. Na razini zapleta, kršćanstvo, a ne radnička borba, nameće se kao rješenje socijalnih sukoba. Pitanje klase se svodi na pitanje odnosa zapadnog čovjeka prema tradicionalnim vrijednostima koje izumiru u modernom projektu racionalizacije, povjerenja u znanstveno-tehnološki napredak. Priča zagovara suradnju klasa. Paradoksalno, zaplet se oblikuje oko ideje da sam kapitalist, otuđen i nehuman poput stroja, potiče radnički ustanak s namjerom da neorganizirano radništvo u revoluciji uništiti samo sebe. Klasni ustanak Lang prikazuje kao najgore što se radnicima može desiti, nasilje koje može ugroziti živote njihove djece (pobuna kulminira poplavom koja prijeti radničkoj djeci), a koji bi samo odgovarao onima koji su odgovorni za najveću društvenu nepravdu – dehumanizaciju. No ovaj fantastični film oblikovan je oko jedne strukture osjećaja za koju je karakterističan strah od instrumentalizacije, robotizacije čovjeka, dehumanizacije radnika u procesu proizvodnje. Robot se pojavljuje kao *konstitutivna izvanjskost* kapitalizma. Podjela izvan-ja/ne-ja (čovjek i društvo/stroj) ukazuje se kao podjela iznutra, društveni antagonizam (humanizam nasuprot dehumanizaciji kapitalizma, imperativa profita). Znanstvena fantastika ipak, jedan ekonomsko-politički sukob, klasni animozitet diskurzivno oblikuje kao tehno-eshatološko pitanje. Pitanje društvenog antagonizma oko racionalizacije proizvodnje i projekta ukidanja rada, postavlja se kao fantastična elaboracija pitanja dehumanizacije radnika *putem stroja*.

Robot je *par excellence* tehno-ikona modernizma. Riječ robot prvi je puta upotrijebio Karel Čapek u znanstveno-fantastičnoj drami *R.U.R. (Rozumovi univerzalni roboti)* iz 1920. godine. Rozum (razum) je industrijalac koji zastupa ideju progresa, a njegovom se svjetonazoru suprotstavlja Helena, članica Lige za humanost, kritizirajući znanost i čovjeka koji se *igra boga*. Helenina sluškinja, primjerice, sasvim jasno progovara s pozicija kreacionizma, zaključujući kako “izumi kvare čovječanstvo jer su protivni bogu”. Klasni sukob se u *Metropolisu* prikazuje kao sukob koji proizlazi iz tehnološkog. Kod Čapeka se javljaju nacionalnost i rasa kao alati kapitalističke podjele među radnicima i robotima. Jedan od proizvođača robota u trenutku kada pomisli da su ugušili pobunu priznaje kako je postojao plan stvaranja unutarnjih podjela među njima. Takav bi projekt počivao na proizvodnji novih vrsta robota koji bi imali “nacionalnost i rasu”. Drama uprizoruje društveni antagonizam oko pitanja *utjecaja* tehnologije i ideje racionalizacije proizvodnje, no kod Čapeka se sukob prirode i tehnologije oblikuje kao klasni sukob, univerzalizirajući problem robota kao problem klase, rase i nacije.

KIBORG I ANDROID - ŽUDEĆI STROJEVI

Metafora *društva kao stroja*, a onda i roboti kao *čovjekoliki strojevi* nisu jednostavno fantazije. Riječ je o naracijama koje upućuju na društvene antagonizme oko metode racionalizacije rada i njezine implementacije u fordističkim tvornicama. Kibernetika je za fantastične reprezentacije odigrala onu ulogu koju je imala industrijska proizvodnja za oblikovanje robota kao modernističke tehno-ikone. Kibernetika je u pozitivne znanosti uvela razumijevanje uma i tijela kao odvojenih sfera, pa kibernetičko poimanje čovjeka predstavlja jedan postmodernistički oblik idealizma (Hayles, 1999). Kibernetika je teorija informacije koja životinju, čovjeka i stroj interpretira kao sustave za procesuiranje informacija. (Poznato je kako je kibernetičar Gregory Bateson postavio pitanje "nisu li slijepi čovjek i njegov pas jedan sustav"?). Taj će problem cjeline i njezinih dijelova (pogrešnog povezivanja subjekata s njihovim tijelima) u svojoj materijalističkoj filozofiji izložiti Deleuze i Guattari. Subjekti nikad nisu dovršeni već uvijek u procesu žudeće-proizvodnje (1983: 5). Žudeći stroj je bilo koji tijek, poput onog majka-dijete gdje majčina dojka i djetetova usta čine dijelove jednog stroja (Deleuze i Guattari, 1983: 42-50).[28] Ovaj, u svojem temelju kibernetički model psihologije ličnosti podrazumijeva dematerijalizaciju, rastjelovljenje subjekta. To su aktivne pretpostavke neizgovorenih znanja kolektivne strukture osjećaja koje ćemo u raznim oblicima naći u znanstvenofantastičnim zapletima i reprezentacijama.

Drama *R.U.R.* već komplicira odnos prema neživom, uvodeći problem prava homopoetičkog stroja. To će se pitanje aktualizirati u doba kibernetike. Tehno-ikone kiborg i android narativne su elaboracije *čovjeka kao skupa informacija*, ali i *čovjekolikih strojeva*. Jedan je tehnološki poboljšani čovjek, a drugi humanizirani stroj, no oba su specifične fantazmatске elaboracije postindustrijskog doba u kojem su čovjek i informacija postali tako bliski, da ih N. Katherine Hayles smatra srodnim oblicima *treperavih označitelja* (Hayles, 1999).

Transhumanizam će upravo u znanstvenoj-fantastici naći svoju najpopularniju izvedbu jer se u oni nadopunjuju u ideji odvajanja tijela od uma. Transhumanizam je pogled koji daje prednost informacijskim obrascima pred materijalnim instancama, smatra svijest osnovom ljudskog identiteta, tijelo tretira kao zamjenjivu protezu kojom učimo manipulirati, i najvažnije, podešava ljudsko biće kako bi bilo bezbolno sjedinjeno s inteligentnim strojem (Hayles, 1999: 3).

Pitanje klase prisutno u modernizmu, nestaje. No antagonizam ostaje u obliku specifičnom za društva koja klasne sukobe (radnik/industrijalac) transformiraju u sukob koji građane

suprotstavlja jednom menadžerskom obliku kontrole, maskirajući pozicije moći strukturom mreža i fleksibilnom arhitekturom zatočeništva, kao vrstama modulacije. Dok je u disciplinarnim društvima svaki prostor zatočeništva (tvornica, bolnica, zatvor, škola) imao svoje zakonitosti, različiti mehanizmi kontrole neodvojive su modulacije, koje oblikuju sustav varijabilne geometrije, čiji je jezik uvijek isti, numerički (Deleuze, 1990). Titravost je obilježje čovjeka *kontrole* koji je danas zatočenik novih zatvora. Čovjek je "valovit, titrav, u orbiti", piše Deleuze (1990).

Fikcija je odvojila dva svijeta, zbilju i matricu, tijelo i informaciju. To je suvremena izvedba Platonova mita o pećini kao zavodljivom virtualnom svijetu. Užitek mehanizacije pokreta, kojeg nalazimo u filmu Dzige Vertova *Čovjek s filmskom kamerom* (radnice koja je sa smiješkom imitirala mehaničke radnje stroja slažući cigarete u kutije), sličan je užitku postmodernističkog kibernauta koji uranjanja u informacijsku matricu. Vertovljeva je radnica determinirana fizičkim prostorom i tijelom, dok će se u romanima Williama Gibsona, posebice u trilogiji *Neuromancer* (2003), tijelo diskurzivno oblikovati kao *tamnica*, zatvor kojeg se kibernetičar oslobađa uranjanjem u matricu. *Subjektivnosti bez tijela* postoje u vremenu ali ne i u prostoru transcendentirajući kategorije koje je Kant smatrao osnovnim kategorijama ljudskog iskustva. Takvi su diskursi svoju punu elaboraciju doživjeli u znanstveno-fantastičnom žanru koji je oslikao čitav imaginarij nematerijalnog postojanja bića na Mreži. Cyberpunk je fantastični elaborat o fikcionalnim svjetovima u kojima likovi doživljavaju kompjutorsku matricu kao mjesto zanosu, pa i erotske intenzivnosti, zbog čega će Michael Heim cyberpunk usporediti s tradicijom ekstaze španjolskih mistika (Heim, 1993).

Kultni elaborat platonističkog dualizma film je *Matrica* braće Wachowski. Zbilja (Zion) i matrica (virtualna realnost) odvojene su, a ta je dvostrukost nepoznata i skrivena sve dok glavni lik ne doživi deinicijaciju, proguta crvenu pilulu i poput Alise sazna "koliko je duboka zečja rupa" (*Matrica*, 1999). Varljiva je sličnost cyberpunkovskog dualizma uma i tijela s Baudrillardovim konceptom simulakruma. Nije bez razloga Jean Baudrillard odbacio ideju režisera koji su film *Matricu* smatrali elaboracijom njegovog djela (Baudrillard, 2004). Ono što Baudrillarda zanima jest gotovo suprotno od Matrice, a to je ideja da se subjekti mijenjaju "pod utjecajem" tehnologije, da logika tehnologije utječe na prirodu subjekta koji počinju djelovati "preko modela" stroja (Baudrillard, 2001a). U filmu *Matrica* logika stroja nije transformativna za subjekte, oni nisu kognitivno promijenjeni, već jednostavno biološki razoreni (postaju hrana strojevima). Postmodernističke digitalno-mrežne imaginarije filma *Matrica*, obilježava platonistički dualizam i *subjekti za koje se vjeruje da znaju* i da mogu

proniknuti u načine na koje djeluje hegemonijska matrica, upravo kao što su to znaju i *kauboji konzole* Williama Gibsona. U *Matrici* obmanjeni su oni subjekti koji ne znaju kako djelovati poput stroja, koji ne poznaju strojni jezik, zbog čega će im se svijet matrice činiti prirodnim svijetom.

Usprkos općem dojamu, Baudrillard ne pripada tom dualizmu digitalno-mrežnog svijeta. Baudrillarda zanimaju *fatalne strategije* objekata kojima ovi zavode subjekte mijenjajući njihovu prirodu. Zbog takvog inzistiranja na dihotomiji tehnologija/tijelo, svoju će pažnju Baudrillard posvetiti romanu *Sudar* J. G. Ballarda o sektu fanatika koji seksualno uzbuđenje doživljavaju u automobilskim sudarima (Baudrillard, 2001c). No tu je *Sudar*, i pogotovo Baudrillardova interpretacija ovog romana, bliži radikalnom funkcionalizmu Vertovljeva društva kao stroja, nego *Matrici* i platonističkom dualizmu uma i tijela. Roman *Sudar* još priziva modernističku strukturu u kojoj se dehumanizacija zbiva putem specifičnog obrtanja uloga stvari i subjekata, instrumentalizacije i mehanizacije humaniteta. Logika objekata u Ballardovoj fikciji utječe na subjekt "preko modela" stroj-seks, u kojem seks postaje pražnjenje, eksplozija, sredstvo do funkcionalnog orgazma.

Ipak, znanstvena fantastika, a pogotovo cyber-punk, kako je zapisao Brian McHale, postmoderni je žanr *par excellence*, ono što je krimić bio za modernu (McHale, 1987: 16). U postmodernističkim fikcijama nalazimo elaboracije antagonizama oko devalvacije tijela i fizičkog prostora koji su u postmoderni poprimili nove oblike. *Prostori tokova* i *bezvremeno vrijeme* upozorio je Manuel Castells, transformiraju zbiljski prostor i biološko vrijeme (Castells, 2000). No u novijim znanstveno-fantastičnim zapletima, filmovima poput *Avatara*, *Igrača* i *Surogata* (koji svi nastaju 2009. godine) materijalnost realnog svijeta i tijela vraćaju se kao obnovljena ali redefinirana pitanja politike identiteta. Zbilja poprima obilježja artificijelnih digitalnih svjetova. Dok je cyberpunk bio elaboracija informacijske matrice, u novim znanstveno-fantastičnim diskursima sama realnost biva oblikovana prema digitalno-mrežnim modelima. Ti zapleti diskurzivne su argumentacije transkodiranja same realnosti prema modelu Mreže, zbog čega ih je potrebno čitati kao ilustracije specifične strukture osjećaja i ideologije Mreže. Dualizam Realnog i virtualnog svijeta dekontekstualizira se prema mrežnoj, protokolarnoj strukturi.[29] Pandora u *Avataru* (a virtualni prostori *Society* i *Slayer* u *Igraču*) *klikabilni* su materijalni svjetovi. Protagonisti (Jake Sully i Igrač) prelaze iz jedne mreže u drugu – gdje više nema razlike između digitalnog i fizičkog svijeta, već postoje samo različite dimenzije mreža.

AVATAR I LACAN. SUČELJE ZA KOMUNIKACIJU S PRIRODOM

Obično se Realno diskurzivno oblikuje kao neka divlja priroda koja je simbolizirana. Na taj način priroda je oblikovana i u *Avataru*. *Simboličko* je poredak koji tako potpuno obavlja čovjekov život mrežom, još prije nego što on i dođe na svijet, da je to zakon koji će ga pratiti do smrti, pa čak i preko smrti, upozorava Lacan (1983a: 61). No simboličko je uvijek necjelovito. Realno je poredak koji ga podriva, koji je izvan jezika, i odupire se simbolizaciji (Evans, 1996: 162). Realno je onaj poredak u kojem se simboličko urušava, ne uspijeva u svojoj namjeri da oblikuje zbilju. Realno je nemoguće, upozorava Lacan (jer ga je nemoguće integrirati u simbolički poredak). Realno je traumatično i povezuje se s materijalnim supstratom – područjem biologije, tijelom. Razumijevanje znanstvene fantastike kao nesvjesnog podrazumijeva suodnos triju Lacanovih poredaka, Realnog, Simboličkog i Imaginarnog (Lacan [1966] 1983d). Zbiljski otac je biološki otac, zbiljski penis je fizički penis koji je u suprotnosti prema imaginarnoj i simboličkoj funkciji ovog organa (Evans, 1996: 162). Realno za Lacana nije priroda, koja je onda simbolizirana, već neuspjeh ili inkonzistencija koja treba biti popunjena fantazijom i simbolima. Realno, da bi bilo prihvatljivo, mora biti ispunjeno simboličkim i imaginarnim slikama. Ključ za razumijevanje *Avatara* jest razumijevanje Imaginarnog. Fantazija se obično shvaća kao neka eskapistička naracija koja transcendentira zbilju. No imaginarno i Realno su vrlo bliski poretki. Fantazije i simboli su nam potrebni kako bismo preživjeli traumatični karakter (praznu jezgru) Realnog. Lacan se prisjeća čuvene maksime La Rouchefoucaulda: 'ima ljudi koji nikada ne bi bili zaljubljeni da nisu čuli da se govori o ljubavi' (Lacan, 1983a: 45). Cilj psihoanalize je da to učini očitim, da uputi na traumatičnu jezgru i potakne kod subjekta ono malo stvarnosti koju želja održava s obzirom na simboličke sukobe i imaginarne fiksacije kao sredstva njihovog slaganja.

Psihoanaliza je srodna kritici znanstvene fantastike jer upućuje na isto "intersubjektivno iskustvo u kojem se želja prepoznaje" (Lacan, 1983a: 62). Želja je uvijek želja drugog. Cilj je gorko priznanje onog što u Rouchefoucaulda ljubav duguje simbolu, a isto vrijedi i za znanstvenu fantastiku. To je gorko priznanje da se subjekt proteže daleko izvan onog što pojedinac 'subjektivno' doživljava' (1983a: 46), da je ono što smatramo najiskrenijim osjećajima, ali i najdubljim fantazijama, zapravo "nesvjesno", koje je strukturirano kao "govor drugog" (1983a: 46). Znanstvena fantastika nije neka subjektivna fantazija, već jednako određena govorom drugog, kao svako drugo nesvjesno.

Ono što je Lacan postavio kao strukturu i granicu psihoanalize, simbol i jezik, granica je

fantazmatskih slika. Znanstvenu fantastiku se može promatrati kao Freudove “slike na granici Umwelt-a i Innenwelt-a” koje psihoanalitičaru nude uvid u “govor u punoj snazi”, dešifriraju govor kao jezik simbola (1983a: 63). Obično je govor “izgnan” iz konkretnog iskaza, no Freud je pronašao prvobitni jezik simbola u histerijama, fobijama, labirintima kompulzivnih neuroza, snovima, lapsusima, itd. U znanstvenoj fantastici nalazimo isti jezik koji upućuje na nesvjesno, hermetizme i dvosmislenosti važne za otkrivanje suvremene strukture osjećaja. Lacan je optužio psihoanalizu koja se nasljeđujući Freuda i njegovu interpretaciju snova, bavila imaginarnim, dok bi se, upravo kao i diskurzivna analiza znanstvene fantastike, trebala baviti simboličkim, jer tu se krije ključ ideologije koja vlada nekom reprezentacijom. Isto bi se moglo zamjeriti jednodimenzionalnom čitanju znanstvene fantastike.

Znanstveno-fantastični zapleti djeluju poput tumačenja u psihoanalizi koje ne pripada niti analitičaru (filmu, romanu) niti pacijentu (publici), a opet djeluju kao formirajući diskursi. Istovremeno i sam zaplet, interpretacija analitičara/pisca/scenarista nije njihova navlastita, zbog čega “autentični govor nesvjesnoga” ne pripada niti analitičaru niti pacijentu, već je stvoren “sretnim susretom, sretnim strukturnim, verbalnim podudaranjem analitičareva i pacijentova nesvjesnog diskursa” (Felman, 1992: 281). Dekodiranje značenja se ne odvija na svjesnoj razini primatelja (dešifriranja poruke), niti se kodiranje odvija u činu upisivanja (šifriranja) autorskog teksta (Hall, 1973). Ipak ove reprezentacije *djeluju* na specifičan način.

Hollywoodski hit *Avatar* (2009) Jamesa Camerona, u tom je smislu, jedna od najvažnijih narativizacija suvremene dihotomije priroda/tehnologija. Divljaci su u *Avataru* reprezentirani poput tipičnog kolonijalnog Drugog, poluživotinje i poistovjećeni s prirodnim poretom. No, kao i u mnogim holističkim, new-ageovskim mitologijama, divlja se priroda pokušava integrirati u simbolički poredak. Dihotomija priroda/tehnologija i ovdje je obilježena holističkim kvazi-spiritualizmom. Papa Benedikt XVI je odbacio film zbog njegove pseudo-doktrine transformiranja prirode u *ново božanstvo*, a ekologije u milenarizam. To se obožavanje prirode, pristupanje tom ponovno pronađenom božanstvu, temelji upravo na odbacivanju tehnologije, koja je za film važna na nekoliko razina. Mark Fisher primjećuje da postoji nešto “ironično u identifikaciji s Na’vijima koja ovisi o vrlo naprednoj tehnologiji koja način života Na’vija čini nemogućim” (Fisher, 2010). Paradoks diskursa koji je označio povratak materijalnom svijetu i prirodi jest da spaja transhumanizam i neoludizam. Posthumanističko oduševljenje tehnologijama rastjelovljenja, postojanja u obliku informacija, koje je definirao Hans Moravec u obliku učitavanja uma na računalo, prisutno je

mnogim postmodernističkim naracijama poput *Matrice*. No *Avatar* spaja taj posthumanizam s naizgled nespojivom mitologijom *povratka prirodi* specifičnom za holističke, ekološke i *New Age* pokrete.

Film je katalog primitivističkih klišeja. U tome nastavlja niz sličnih filmova. Osobito se nameće paralela s filmom *Ples s Vukovima*. No u tome je *Avatar* uistinu blizak i animiranom dječjem filmu *Pocahontas*, kao što sugerira ironična internetska parodija scenarija. Jedan od klišeja je i naizgled naivan i djetinjast običaj Na'vija da razgovaraju s drvećem, no to je i temelj moći i pobjede pobunjenika. Moć drveta s kojim možeš razgovarati elaboracija je klasičnog primitivističkog motiva grljenja drveća (u engleskom slengu se za environmentalistu koristi izraz *tree-hugger*). No ono što je paradoksalno u toj ljubavi prema prirodi jest da Sully može postati Na'vi samo upotrebom sučelja za avatarsku *zamjenu tijela*, tehnologije koja je odgovorna za imperijalizam, kolonizaciju i ekspanzionizam vojno korporacijskog kompleksa. Ako i nije u potpunosti opravdan strah Katoličke crkve od environmentalizma kao nove religije, niti ono što *Avatar* reprezentira također nije dobra vijest. Umjesto izbora – priroda ili tehnologija – *Avatar* nudi *treći put*, odabir virtualne tehnologije kao alata povratka prirodi. Priroda je fetiš, plutajući označitelj na koji se prebacuju vjerovanja – kako bi se zadržalo razum u doba razornog ritma tehnologije i informacija, zadržavajući istovremeno distancu prema tom velikom Drugom službenog diskursa.

No obožavanje prirode kao fetiša paradoksalno omogućava svojim sljedbenicima neograničenu upotrebu tehnologije. Dok se priroda slavi kao novo božanstvo, istovremeno se tehnologijsko zagađenje diskurzivno oblikuje kao *dio igre*, nesreća civilizacije, alat kojem se jednostavno ne može pobjeći. Upravo zbog toga što je tehnologija neizbježna, potrebno je imati neki osobni ritual, poput razgovora s drvećem, koji će nas amnestirati zbog sudjelovanja u tehnologijskom zagađenju. Novo razumijevanje prirode kao još jedne društvene mreže idealno je za održanje *statusa quo*, situacije u kojoj se može živjeti svoj fikcionalni na'vijski identitet *kao prirodan identitet*, ne odričući se tehnoloških igračaka. Ovaj film daje uvid u rascjep između djelovanja i vjerovanja koji nalazimo kao rascjep karakterističan za ciničnu poststrukturalističku ideologiju. Istovremeno, on upućuje na prirodu kao praznog označitelja na koji je uputilo i Jensenovo priznanje karaktera ljubavi prema prirodi kao karaktera svakog vjerovanja. Povratak prirodi je moguć i putem sučelja, jer se priroda oblikuje kao klasičan fetiš. Priroda nije *realno*, već imaginarno mjesto, koje je danas potrebno zapadnom čovjeku kako bi cinično *nastavio umišljati da ne vjeruje zaista u ideologiju* znanstveno-tehnološkog napretka.

Jedan od rijetkih kritičara koji je film pohvalio, Henry Jenkins smatra kako on u odnosu na transhumanističke znanstveno-fantastične zaplete, kao što je zaplet filma *Matrica*, predstavlja "suosjećajnu reprezentaciju posthumanizma" (Jenkins, 2010). Transhumanisti zagovaraju novu eru postčovjeka čiji bi temelj bilo rastjelovljenje i postojanje čovjeka u obliku informacija. No *Avatar* nudi humaniju verziju, jer se na Pandori kao utopijskom planetu koji je gotovo bez tehnologije, "ipak mnogo toga za što mi danas koristimo tehnologiju izvodi putem sučelja između čovjeka i prirode", tvrdi Jenkins. Poput stabla s kojim možeš razgovarati, riječ je o sučeljima koja spajaju, a ne transcendiraju čovjeka i prirodu. No upravo je ova elaboracija učinila očitim karakter prirode kao fetiša koji se doživljava kao alat duhovne transformacije, sve dok se on prakticira u strogo kontroliranim uvjetima koji globalne probleme zagađenja prirode prevladava djelovanjima na osobnoj razini.

"Sučelje s prirodom" potrebno je za novi tip turističkog imperijalizma, "turizma kao terorizma" kako je Hakim Bey nazivao zapadnjačke paket aranžmane koji izbjegavaju svako inficiranje "primitivnim" (Bey, 2002). Jack Sully čini ono što će učiniti uistinu pametna korporacija - nakon što država odustane od vojno-korporacijskog projekta eksploatiranja rudače i otvori Pandoru za turizam. Nakon brutalnog industrijsko-modernističko-imperijalističkog projekta slijedi *tekuća modernost*, fluidni oblik nadzora ekonomski ovisnih koji se u društvima kontrole stavljaju u službu bogatih. Kao i u filmovima *Ples s vukovima* i *Pocahontas* primitivni narodi samo su facilitatori transformacije zapadnjaka, statisti koji i nemaju drugu svrhu već asistirati na putu duhovne obnove. Zadaća suvremenog mita u tom smislu nije uistinu obožavanje prirode, koje je užasnulo Katoličku crkvu. (Jer štovati prirodu najprije bi značilo propitivati kapitalistički način proizvodnje.) Ovdje se priroda propituje, ali samo kao oblik parcijalne subjektivnosti (*počnimo od sebe*) i vlastite duhovnosti umnažanjem mreža za proizvodnju identiteta.

Nadalje, paradoksalan holistički-transhumanizam dokazuje ono što smo već ustanovili, da su tehnooptimizam i tehnofobija dio iste ideološke operacije tehnološkog determinizma. Tehnodeterminizam jest ideologija koja se nastoji prikazati kontingentnom, maskirati društvene probleme prikazujući ih kao *tehnološke*. Tehnodeterminizam diskurzivno oblikuje informacijsko, tehnološko zagađenje, kao proces dehumanizacije od kojega ne možemo pobjeći[30].

Gesta odbacivanja tehnologije ne samo da ne rješava probleme informacijskog društva, već upravo perpetuira tehnološko zagađenje, gomilanje informatičke tehnologije (koja nam već

treba i za *sučeljavanje s prirodom*). Holistički-transhumanizam simptom je Realnog u kojem su fizički prostor i linearno vrijeme devalvirali. U tom Realnom tehnološki deprivilegirani nemaju taj luksuz geste odbacivanja, poput Postmanove geste odbacivanja informacija koje zagađuju. (Za ekološko zagađenje danas su velikim dijelom odgovorne zemlje Trećeg svijeta koje nemaju mogućnosti razvijanja ekoloških tehnologija.) Ideologijska operacija tehnodeterminizma i apsurdnog holističkog-transhumanizma počiva na prikrivanju činjenice kako danas “neki žive u prostoru tokova, a neki u prostoru mjesta” (Castells, 2000). Iako se neuključenost (kao nova verzija primitivizma) romantizira, a prostor mjesta oblikuje kao mjesto transformacija zapadnjaka, komunikacija između dviju dimenzija nije obostrana – od primitivnih se uvijek očekuje da igraju ulogu prirode.

Utopijski svijet *Avatara* klasičan je mit o bijelom mesiji (koji je doživio kritiku ljevice) i *New Age* spiritualizma (pod udarom kritike desnice), no prostor i vrijeme tih mitova upućuju kako se tehnologija diskurzivno oblikuje na nov način. Ta se fikcionalizacija, koja spaja nespojivo, odnosi na koncept mreža kao temelja *društva kontrole*, gdje se moć više ne definira kao moć posjedovanja prostora, već kao mogućnost uključivanja i isključivanja iz prostora tokova, *programiranja i skretanja* tih tokova (Castells, 2009). Slavoj Žižek u svojem je komentaru filma zaključio kako “tehnička briljantnost [samo] služi prikrivanju temeljnog konzervativizma” (2010). No upravo tehnologija ima glavnu ulogu u filmu i strukturi osjećaja cinične postideologije. Za Na’vi narod priroda nije *sučelje*. Fizički, lokalni prostor i biološko vrijeme ne predstavljaju dio tokova moći *umreženog društva*. U suvremenom spajanju prividno nespojivih mitova – transcendencije tijela putem tehnološkog i mita povratka prirodi – inscenira se dualizam realnog i virtualnog – koji otkriva kako je najvirtualnije mjesto danas – biološko tijelo i fizički prostor. Naravno, fizički prostor i linearno vrijeme nisu nestali, no agenti koji posjeduju moć, a to nisu pojedinci već grupe, uspješno transcendentiraju vrijeme i prostor *tehnološki*. Moć leži u rukama onih koji *programiraju* i *usmjeravaju* mreže, oblikuju prostor tokova i bezvremeno vrijeme (Castells, 2000, 2009).

Pandora je fantastična elaboracija jedne apstraktne, ali tipične virtualne zajednice kao zajednice subjekata koji se više ne povezuju prema geografskom ili nacionalnom ključu, već prema osobnim afinitetima. Manuel Castells je virtualne zajednice definirao kao nove “privatizacije društvenosti” (Castells, 2003: 144). Za virtualne zajednice tipičan je pomak od primarnih odnosa, obitelji, i sekundarnih odnosa, udruživanja, na zajednice sagrađene na “tercijalnim odnosima”, ‘personaliziranim zajednicama’ utjelovljenim u mrežama i usredotočenim na pojedinca (Castells, 2003: 143-144). Autori *Avatara* računaju s poznavanjem konteksta socijalnih mreža poput mreže *Second Life* (2003) ili mrežnih igara

uloga *World of Warcraft* (2004), od koje *Avatar* i preuzima ikonografiju. *World of Warcraft* fantastična je virtualna zajednica, jedna od najpopularnijih igraonica danas. Paradoksalno i ta virtualna zajednica mjesto je koje subjekti doživljavaju kao *prirodno mjesto*. *Avatar* i *World of Warcraft* elaboracije su predtehnološkog eshatona u kojemu subjekti igraju ulogu *prirodnih* identiteta. Iako je riječ o fantastici, očito je kako igra, kao i film diviniziraju prirodu i zagovaraju jedan predcivilizacijski svijet. I ovdje postaje očitim imaginarna i simbolička funkcija prirode.

Igra ukazuje na to kako nije riječ o nekom eskapizmu igrača koji uranjanjem u virtualne svjetove gube vezu s realnim. Upravo suprotno – *World of Warcraft* kao i *Avatar* – potvrda su važnosti dematerijaliziranih tijela, moći informacije, kao i devalvacije fizičkog tijela i fizičkog prostora. Ovdje nije samo riječ o onom na što upozorava Žižek, da je svaki fetišist zapravo racionalist, pa da igrači odabiru virtualni svijet “kako bi ublažili učinak stvarnosti” (Žižek, 2008b). Ovdje se radi o virtualnom prostoru kao prostoru moći u doslovnom smislu. Dematerijalizacija prostora igre (ekonomije, politike, osobnih i kolektivnih identiteta) nije uzrok, već posljedica devalvacije fizičkog prostora. Korisnici nisu neki naivni eskapisti, već realisti jer virtualni prostor jest *realna slika statusa i važnosti fizičkog prostora*. Djeca i odrasli koji provode vrijeme u virtualnim svjetovima nisu asocijalne osobe koje gube *kompas* uranjanjem u drugorazredne fiktionalne prostore. Izvjesnije je kako će djeca kojoj je zabranjeno igrati igre, kao i odrasli koji ih odbijaju igrati, biti deprivilegirani i to uvida u funkcioniranje društveno-ideološkog aparata.

Virtualni se prostor doživljava kao uzrok devalvacije fizičkog prostora, no smjer utjecaja je zapravo obrnut. Fizički prostor je izgubio na važnosti. Upravo zato on može postati mjesto “duhovne obnove”. *World of Warcraft* realni je virtualni svijet, ako virtualno shvatimo kao jednu od mogućih aktualizacija razumijevanja vremena i prostora. *World of Warcraft* nije ništa virtualniji od prirode koja je danas posredovana nizom protokola koji omogućavaju zapadnjacima da njome sigurno kroče, a o čijim je posredovanjima Hakim Bey pisao kao o “terorizmu turizma” (2002). Kao i svaka geografska oaza Trećeg svijeta, *World of Warcraft* postaje mjesto na kojem zapadni turisti doživljavaju duhovnu transformaciju, dok njihova ekonomska nezavisnost i sloboda počivaju na kodovima kreditnih kartica i lozinkama za zaštitu privatnosti.

TETRIS-EFEKT ILI AVATAR? PROCESI PRIPROMLJAVANJA MREŽE

Nintendova reklama iz osamdesetih godina za video igru Tetris elaboracija je jedne izmijenjene percepcije igrača, a koja je u psihologijskim istraživanjima nazvana *Tetris-efekt*. Reklama prikazuje dječaka koji se dosađuje razgledavajući prirodu na izletu s roditeljima, sve dok, pod utjecajem Tetris-efekta ne počinje prirodne objekte percipirati kao generirane blokove iz igre. Planina Rushmore, Stjenjak i kanjon Colorada postaju manipulativni blokovi slagalice Tetris (Friedman, 2002). Ono što psihologijska istraživanja namjeravaju pokazati kao izmijenjenu percepciju pod utjecajem igara, reklama diskurzivno oblikuje kao otpor jedne generacije. Nesumnjivo podilazeći svojoj publici, Nintendova reklama primjer je borbe oko diskurzivnih značenja *utjecaja* kompjutorskih igara. Dok psihologijska interpretacija upozorava na opasnost kognitivnog transfera virtualno-realno, Nintendo komunicira gotovo opozicijsku ideju – promijenjena percepcija jest moć igrača. Moć je biti u mogućnosti transcendentirati fizički prostor i linearno vrijeme, razumijevati tijelo i prirodu kao skup informacija, razmišljati na način na koji to čine Gibsonovi “kauboji konzole”.

Nije jednostavno riječ o imaginarnom odnosu igrača prema svijetu igre, niti reklamnom diskursu koji manipulira tim osjećajem. Reklama na jednoj razini komunicira i s idejom da djecu treba odvesti u prirodu kako bi ih se oslobodilo utjecaja i posljedica dugotrajnog igranja kompjutorskih igara. Reklama kodira jednostavnu ideju – djeca ne žele *biti oslobođena*. Treba se prisjetiti mehanizama popularne kulture koja uvijek uključuje i jezik autentične kulture, zbog čega će ona biti reprezentativna za strukturu osjećaja nekog razdoblja. To je proces koji je Stuart Hall nazvao kodiranjem i dekodiranjem, kao “oblikom lingvističkog trbuhozborstva” (Hall, 2006: 303). Slavoj Žižek ustvrđuje nešto slično. Kako bi ideologija bila učinkovita svaka hegemonijska univerzalnost mora uključiti barem dva sadržaja: “‘autentični’ popularni sadržaj i njegovu ‘distorziju’ u odnosu na dominaciju i eksploataciju” (1999: 184).

Ova reklama tako uključuje ideje jedne autentične kulture igrača kompjutorskih igara. Iluzija koju želi demaskirati iluzija je o kompjutorskim igrama kao negativnim čimbenicima izmijenjene percepcije. Takva iluzija previđa kako je već i priroda postala *spremnik informacija* i turistička “smočnica” za razgledanje. Značenje prirode uistinu jest već informatološko. Da bismo razumjeli ontologiju tehnologije, kako je upozorio Martin Heidegger u eseju “Pitanje o tehnici” (1977), potrebno je shvatiti kako je bit tehnologije od industrijske revolucije nadalje, da otkriva prirodu kao *ostavu*[31]. Priroda se, upozorava Heidegger, javlja na neki “računski utvrdljiv način i ostaje ispostavom kao sustav

informacija" (1977: 236). Iako Rajna postoji kao rijeka određene njemačke pokrajine, piše Heidegger, ona je prije svega turistički objekt, "naručljiv objekt razgledanja za neke izletnike, koje je tamo ispostavila kakva industrija dopusta" (1977: 230). Iako Heidegger kritizira takvo *ispostavljanje* prirode, koje će transhumanisti pozdraviti, važno je kako i ova transhumanistička reklama i Heidegger apostrofiraju *utjecaj* tehnologije. Kao i izletnici na Rajni, na što upozorava Heidegger, tako i roditelji u Nintendovoj reklami žive u iluziji jer oni još uvijek vjeruju da gledaju *prirodu*, da je njihov izlet *bijeg od civilizacije* ili manje pretenciozno – *boravak u prirodi*. No ta je priroda turistički teatar, sučelje za komunikaciju s prirodom. Upravo zbog toga obrata – roditelji, a ne dječak žive u iluziji – koji pripada stvarnoj strukturi osjećaja, diskurs Nintendove reklame uspijeva *djelovati* na svoje gledatelje.

Transhumanistička interpretacija prirode kao označitelja čijim se varijablama može manipulirati na način na koji se manipulira digitalnom informacijom nije Heideggerova industrijski shvaćena priroda koja se javlja na *računski utvrdljiv način*, kao ispostava industrije (energije ili turizma). Iako je interes da otkriju ontologiju tehnologije obostran, Heidegger i transhumanisti razlikuju se ne samo u ocjeni karaktera tog "usuda otkrivanja". U postindustrijskoj refleksiji priroda nije samo numerički prikazana informacija, već i fleksibilna informacija u stanju neprestane mutacije. U tom smislu postoji bitna razlika koju možemo promatrati kao razliku u strukturi osjećaja kroz doba modernizma, postmodernizma i mrežnog doba. Ključna važnost *Avatara* jest da u nečemu ipak transformira već utemeljen imaginarij transhumanističkih mitologija. Poput Nintendove reklame i film *Avatar* priziva tu mitologiju (ekspanzija na nove svjetove omogućena je translacijom uma na računalo-avatare). No, *Avatar* materijalni svijet predstavlja ne samo kao digitalnu matricu, već i Mrežu. Dok Nintendova reklama elaborira postmodernističku strukturu osjećaja, tipičnu i za film *Matrica*, *Avatar* postojanje dvaju svjetova, prirodnog i informacijskog simulakruma, predstavlja kao slobodni odabir društvene mreže. Znanstveno-fantastične zaplete koji ideologiju problematiziraju kao manipulaciju informacijskom matricom, programom ili kodom, zamjenjuje avatarska mitologija prirode kao mreže, još jednog *sučelja* za odabir identiteta. Nova mitologizacija povratka prirodi upozorava na važnost zbilje i *susreta u živo* koji su danas ugroženi socijalnim mrežama, mrežnim igrima uloga i drugim platformama koje nude komunikaciju i/ili fikcionalizaciju zbilje.

Potvrdu za tu promjenu u strukturi osjećaja nalazimo i u reklami *Avatar* koju je *Coca-Cola* lansirala iste 2009. godine. Reklama potvrđuje strukturu osjećaja aktualnog holističkog transhumanizma kao paradoksalnog spoja tehnofobije i tehnofilije. Poruka reklame

komunicira na dvije razine. Na prvoj se nalazi gotovo luditski slogan: "Najsmislenije peer-to-peer veze uspostavljaju se u živo". No na drugoj, ikoničkoj razini poruka je sasvim drugačija – susret u živo koji se desio slučajnim posezanjem za istom bocom *Coca-Cole* posluženom za šankom restorana – spaja subjekte dvaju svjetova – prirodnog subjekta (mladića) i imaginarno biće – trola iz igre *World of Warcraft*. To imaginarno biće kao i drugi avatari u reklami *treperavi* su *označitelji*, bića koja neprestano osciliraju između dvaju svjetova, digitalnog i materijalnog. Treperavi označitelji, izraz koji je uvela N. Katherine Hayles, upućuju na sklonost digitalnih znakova *metamorfozama*. Ikonička reprezentacija treperi, metamorfozira između fizičke osobe i njezinog grafičkog avatara (smjenjuju se trepereći trol i lijepa djevojka).

Osim što reklama potvrđuje jednu strukturu osjećaja, ona upućuje i na antagonizme koji su aktualni u tom *avatarskom* poimanju prirode i tehnologije. Dok se na denotativnoj razini komunicira popularna kritika virtualnih prostora, na konotativnoj razini poruka je gotovo suprotna. Gledatelja se upućuje kako treba imati povjerenja u virtualni prostor jer se smislene, izravne veze mogu ostvariti i u mrežnim igrama uloga, između dvaju grafički reprezentirana avatara. Drugim riječima, dihotomija virtualno/realno relativizira se na jedan specifičan način – zbilja postaje jedna od mnogih mreža. Nematerijalna komunikacija u virtualnim prostorima legitimira se tradicionalnom romantičnom vezom koja nastupa kao veza fizičkih osoba u stvarnom svijetu, no nakon što su se one upoznale na Mreži. Brisanje granice virtualno/realno prevladavanje je sukoba tehnofoba i tehnofila, onih koji smatraju kako je potrebno vratiti se u fizički prostor i onih koji se druže na Mreži. No čini se da se to brisanje granice između dvaju svjetova ipak zbiva na štetu virtualnog.

Reklama je povratak tradicionalnim vrijednostima zajednice koja više nije ekskluzivna prema mrežnim virtualnim prostorima koji su očito postali mjesta socijalizacije, no ta se inkluzija zbiva samo ukoliko ta mjesta ne dovode u pitanje tradicionalni poredak. (U tom smislu ova je reklama tradicionalno-patrijarhalna verzija *Heinekenova* socijalnog darvinizma, reklame u kojoj djevojci koju glumi Jennifer Aniston mladić otima zadnju pivu s visoke police.) Izjednačavanje virtualnog i stvarnog odvija se u obliku povratka konzervativnom poimanju identiteta. Istovremeno ostaje simptomatično neizrečen subverzivni potencijal mrežnih susreta, potencijal koji su primjerice imale zajednice homoseksualaca u rano doba Mreže.

Struktura odnosa u zbilji uistinu nije promijenjena virtualnim, bestjelesnim druženjem, već suprotno – društvene mreže, kao socijalne platforme – postaju virtualne materijalizacije konzervativne politike identiteta, koja naizgled pruža mnoge mogućnosti (političke, rodne,

kulturalne), no svaki od tih izbora definiran je središnjom neoliberalno-konzumerističkom matricom. Ne samo da je partnera moguće upoznati i ukoliko se *krećete* na socijalnim mrežama, već su i odnosi u materijalnoj zbilji strukturirani na jedan komodificirani način društvenih mreža.[32] Izjednačavanje zbiljskog i virtualnog i u reklami nalazimo u obliku retorike *pripitomljavanja* Mreže, pomirbe zagovornika odnosa *u živo* i zajednica koje su Mrežu najavile kao alat transcendentiranja tradicionalnih društvenih poredaka, a to se pripitomljavanje *de facto* zbiva i s Mrežom i mrežnim identitetima. Umjesto da avatari budu fikcionalne, izmaštane reprezentacije svojih vlasnika, oni potvrđuju nedostatak imaginarne distance koja bi trebala razdvajati zbiljske osobe i njihove virtualne dvojnike.

Imaginarnom prostoru se tako oduzima mogućnost negiranja, subverzije *kiborske politike* kao mogućnosti dekonstrukcije politike identiteta koju u rano doba mreže predviđa Donna Haraway. Upravo fikcionalni karakter nematerijalne osobe predstavlja mogućnost igranja identiteta kao dekonstrukcije heteronormativnosti. "Radije bih bila kiborg nego božica" piše Haraway, smatrajući rastjelovljenje politički revolucionarnim (Haraway, 1991: 162). (Poznata humoristična sintagma o Internetu glasi: "na Internetu nitko ne zna da si pas".) No avatarski diskurs legitimacije društvenih mreža, imperijalističke reprodukcije postojećeg poretka, negiranje je mogućnosti alternativnih identitetskih politika. Reklama uistinu upućuje na jedan proces i na to da stvari nisu iste. No što taj proces negira jest mogućnost da stvarine *budu iste*.

Budućnost društvenih mreža uistinu postaje budućnost *platformskih politika* koje reproduciraju postojeće ekonomske odnose moći, nameću obaveznu identifikaciju i uvode oblike cenzure. Postoji razlika između ranog doba Mreže i utopijskih vizija i današnje strukture osjećaja. Ove dvije reklame upućuju na tu razliku. Dok su Nintendova reklama i transhumanistička mitologija naglašeno fabricirale moć *izmijenjene percepcije*, u avatarskoj mitologiji se komunicira *sličnost* Mreže i zbilje. Gradi se most između političkih modela identifikacije (tehnofobije i tehnofilije). No susret sa strašnim trolom koji se otkriva kao privlačna partnerica označio je transformaciju Mreže u Mrežu koja nije više način *savladavanja* prirode, društvenog poretka, dekonstrukcije identiteta, već potvrda *statusa quo*.

BILJEŠKE

[1] Treba li Internet pisati velikim ili malim slovom? Odluka ovisi o strukturi medija, razlici starih i novih medija, o čemu će biti riječ u drugom poglavlju. Odluka dijela jezikoslovne struke da se Internet piše malim slovom proizlazi iz nerazumijevanja i tretiranja Interneta kao svakog drugog medija, a ne komunikacijskog kanala. Internet je vlastito ime Mreže ("mreže svih mreža"). Internet pisan malim slovom odnosi se na bilo koju mrežu koja nastaje implementacijom internetskih protokola. Odluka da se imenica piše malim slovom obrazložena je potrebom da se imenuje medij, poput televizije, radija, itd. No Internet u tom smislu i nije medij, na što upozorava Ognjen Strpić (2008). Više o ovoj temi može se saznati i u raspravama na Usenet-grupi hr.sci.jezik. Uz termin Internet, ovdje ćemo se koristiti i izrazom Mreža, u istom značenju.

[2] Kulturu radio-amatera Adorno i Horkheimer ipak moraju odbaciti jer su radijski amateri još uvijek bili "odozgo organizirani" (1989: 128).

[3] Kako je cilj medijskih studija spriječiti pogrešne premise koje često ograničavaju kritičku analizu, neki teoretičari medija zastupaju ideju kako bi se medijski studiji danas trebali definirati kao *softverski studiji* (Fuller, 2008; Manovich, 2008). Softverski studiji bi se temeljili na materijalnom opisu i analizi digitalnih medija od njihovih fundamentalnih razina računarstva, nadalje, kako bi se proniknulo u proces kulturalnog transkodiranja pri kojem "računalni sloj utječe na kulturalni" (Manovich, 2001: 63).

[4] Sadržaj pisma je govor, upozorava McLuhan, sadržaj novina je pisana riječ, sadržaj telegrafa je tisak, sadržaj govora je misao, filma – roman, kazališna predstava ili opera, itd. (McLuhan, 2008).

[5] Upravo kao što se pojednostavljeno razumijevanje Marxova djela zadržalo na razumijevanju formule otuđenja. Radnik je, tvrde kritičari, u trgovinskim ekonomskim odnosima sveden na stvar, otuđen (od proizvoda svojeg rada). No Marx je na više mjesta zapisao kako je čovjek uvijek objektiviziran na neki način. Problem je što se u ovoj objektivizaciji inzistira na prirodnosti odnosa rada i robe – rad postaje roba kao svaka druga, dok ona to nije jer ona stvara višak vrijednosti na čemu se temelji kapitalizam (o čemu je Marx pisao u eseju "Nadnica, vrijednost, profit").

[6] McLuhan upozorava na mračnu stranu tehnološkog, mogućnost da se postane pijunom u rukama tehno-medija. "Čovjek ne predstavlja više od spolnih organa svijeta strojeva, kao što pčela predstavlja spolne organe svijeta biljaka jer u konačnici funkcija čovjeka je da stroju

omogućuje da se oplođuje i razvija nove i nove oblike”, tvrdi McLuhan (2008: 45). Iako svijet strojeva uzvraća čovjekovu ljubav, nudeći nam ekstenziju središnjeg živčanog sustava, zbog nezaštićenosti tog živčanog sustava sam “kornjačin oklop”, medijska struktura, može se okrenuti protiv čovječanstva i postati “zloban” (McLuhan, 2008: 45). Proučavanje medija tako se nameće kao temeljna strategija preživljavanja u tehnologiziranim društvima koja su uglavnom nesvjesna moći medija. (McLuhan je smatrao kako tek umjetnici mogu naslutiti promjene, dok je drugima temeljni spoznajni alat teorija medija.) Takvo poimanje povijesti, svijesti, kulture i društva kao tehnoloških proizvoda rezultiralo je ne samo tehodeterminizmom, već i primitivističkim i evolucionističkim zaključcima (McLuhanova teza “nazadno je nadmoćno”) koji ignoriraju političke, ekonomske i kulturalne uvjete tehnološke moći.

[7] Termin tehnološki determinizam uveo je teoretičar Thorstein Veblen 1920. godine, iako je ideja starija. (Murphie/Potts, 2003: 12)

[8] Walter Ong u studiji *Orality and Literacy: The Technologizing of the World* iz 1982. godine definira psihodinamiku kao “kretanje uma”, oblikovanje uma u različitim strukturama pismenosti i usmenosti. Ong je razlikovao psihodinamiku usmenosti, psihodinamiku pismenosti i psihodinamiku elektroničkih medija koji predstavljaju svojevrsni povratak usmenosti, pa Ong piše o televiziji kao mediju “druge usmenosti”.

[9] Marx i Engels tu ulogu intelektualca interpretiraju kao ulogu determiniranu ekonomijom slobodnog vremena. U *Njemačkoj ideologiji* stoji: “Podjela rada, koju smo već prije zatekli kao jednu od glavnih sila dosadašnje historije, ispoljava se sada i u samoj vladajućoj klasi kao podjela duhovnog i materijalnog rada, tako da unutar te klase jedan njen dio istupa u svojstvu mislilaca te klase (njeni aktivni konceptivni ideolozi, koji čine *glavnim izvorom svoje prehrane stvaranje iluzija te klase o samoj sebi*), dok se drugi prema tim mislima i iluzijama drže više pasivno i receptivno jer su oni u stvarnosti aktivni članovi te klase i imaju manje vremena za to da stvaraju iluzije i misli o samima sebi. (Marx/Engels, kurziv KPV, 1979: 321-322)

[10] U postindustrijskim društvima dolazi do pomaka od proizvodnje prema uslugama i informacijama, te više nije ključno posjedovanje proizvoda, već informacija. To potiče Daniela Bella da u studiji *The End of Ideology* (1960) zaključi da živimo u doba kraja ideologija gdje se ljevica i desnica na Zapadu slažu oko osnovnih političkih pitanja, i gdje su demokracija i kapitalizam trijumfirali. No, iako živimo u postindustrijskom društvu, to ne znači kraj sukoba i društvenih kriza. Francuski sociolog i Castellsov učitelj, Alain Touraine

primjećuje kako je odnos između kapitala i rada nadomješten odnosom tehnokracije (posjednika važnih informacija i znanja u korporacijama i državama) i civilnog društva, tj. građana (Touraine, 1998).

[11] Tu je Hakim Bey puno manje mitologizirao prirodu. Iako i Bey i Zerzan primjećuju kako živimo u Matrici, da nam je zbilja na neki način nametnuta, Zerzan to stanje poistovjećuje sa simboličkim poretkom, civilizacijom, dominacijom Smisla; dok Bey nametnutost vidi kao posljedicu određene ideologije. Kapitalizam zapadnog društva stvara odvojenost, a ne neki simbolički poredak. Za Zerzana problem je toliko općenit da ne može imati veze s konkretnim političkim sustavom, to je problem pojedinca kojeg on sam mora i riješiti. S obzirom da je već uporaba jezika stvorila društvene podjele i otuđenost, u renesansi i suvremenoj Americi, za Zerzana u osnovi prevlada isti problem.

[12] Konačan oslonac ideologijskog užitka je Lacanova *fantazma*, manjak u Drugome.

[13] Način na koji neke kulture konceptualiziraju svoja iskustva, temelj je istraživanja kognitivne lingvistike. Za Georgea Lakoffa, Marka Johnsona i Marka Turnera "opće konceptualne metafore" neophodne su u razumijevanju temeljnih pojmova (života, smrti, vremena). Iako su metafore nesvjesne, a njihovo korištenje automatizirano, možemo primijetiti kako postoje stalni odnosi između "izvornih" i "ciljanih domena". Te odnose Lakoff naziva "mapiranjem", pri čemu se aspekt ciljane ideje, razumijeva u terminima drugog aspekta, ili izvora. (Vidi studije: George Lakoff i Mark Johnson: *Metaphors We Live By*; George Lakoff i Mark Turner: *More than a cool reason. A field Guide to Poetic Metaphor.*)

[14] Riječ ludit potječe od engleskog termina koji se odnosio na tekstilce koji su u devetnaestom stoljeću uništavali tkalačke strojeve jer su radnicima oduzimali posao (Koroman, 1999). No danas se izgubio društveni kontekst koji je ipak bio presudan za otpor tehnologiji engleskih tekstilnih radnika. Radnici se nisu doslovno pobunili protiv strojeva, već protiv društvenih uvjeta u kojima su postali višak, ekonomski i kulturalno deprivilegirani.

[15] U tom su smislu tipične emisije Branimira Bilića, poput one "Mediji i gaženje ljudskog dostojanstva" (HRT 1, Puls Hrvatske, 10. 10. 2011.).

[16] Za Postmana, koji je politički konzervativac, zdravo društvo je bilo doba osamnaestog stoljeća, kojeg naziva dobom *posloženog špila karata*. "Ne treba se čuditi", dodaje Postman

“što nam je osamnaesto stoljeće podarilo nove standarde izvrsnosti u korištenju razuma, o kojima najuvjerljivije svjedoče radovi Goethea, Voltairea, Diderota, Kanta i Humea i drugih” (Postman, 2010). Naravno, Postman nije imao namjeru raspravljati o feminističkom pitanju, već duhovnoj usmjerenosti, kontroli i moralnoj transparentnosti. No može li se o tome uopće raspravljati ukoliko je očito kako je to društvo ekskluzivno?

[17] Tehnopol je, piše Postman, oblik kulturalnog AIDS-a, zbog čega bi ovaj akronimom trebali koristiti i za *sindrom manjka antinformacije*. Opet slično, zbog bombardiranja informacijskim virusom i pada obrambenog sustava, Miroslav Radman upućuje apel za osnivanje *Svjetske organizacije za kulturno zdravlje* jer se danas trebamo liječiti od *kulturnih bolesti* (2010).

[18] Prije napada na Discovery Channel Lee je objavio listu zahtjeva, u kojoj je između ostalog pisalo: “Discovery Channel i njegovi pripadni kanali MORAJU u svojim udarnim terminima dnevno emitirati programe koji se temelje na romanu Daniela Quinna *My Ishmael*, stranice 207-212... Naglasak mora biti stavljen na to kako ljudi mogu živjeti BEZ da rađaju prljavu ljudsku djecu s obzirom da već postojeća nastavljaju zagađivati i sama predstavljaju zagađenje” (Walker, 2010).

[19] Priroda je za Jacquesa Lacana Realno, “jedan od triju poredaka putem kojeg svi psihoanalitički fenomeni mogu biti opisani” (Evans, 1996: 163). Lacan Realno definira kao čvrstu jezgru koja se opire svakoj simbolizaciji, a upravo zato što nema nikakve karakteristike, proizvodi niz efekata. “Realno je nemoguće”, tvrdi Lacan, “jer ga je nemoguće integrirati u simbolički poredak” (Evans, 1996: 163). Realni objekt (Lacan ga naziva *objet petit a*) čista je praznina koja proizvodi žudnju.

[20] Slavoj Žižek tumači kako se “*objet petit a*, manjak, preostatak Realnog koji stavlja u pokret simboličko kretanje”, često odabire gotovo slučajno jer on “po sebi nije ništa posebno” (Žižek, 2002: 220), zbog čega ga Žižek naziva “MacGuffin”, prema jednom bezvrijednom objektu u filmu Alfreda Hitchcocka, koji ima jedino ulogu da pokrene priču (2002: 220).

[21] Nije li, pita se Žižek, referirajući se na Petera Singera koji je zaključio kako je bolje ubiti staricu nego životinju, konačna istina antispecizma ona da je naš svijet ljudskih prava ujedno i svijet životinjskih prava? (Žižek, 2008b).

[22] Istovremeno, Jensenova knjiga je duboko određena američkom popularnom kulturom,

televizijskim serijalom *Ratovi zvijezda* i kompjutorskim igrama (na koje se odnosi i njezin naslov).

[23] Diskurs Mreže kao granice cyber-prostor prikazuje kao mjesto za individualca, uglavnom muškarca. Magazin *Wired*, zaslužan za oblikovanje diskurzivnih znanja o tehnologiji, često su uspoređivali s časopisom *Playboy*.

[24] Transhumanističke ideje inspirirale su umjetnost. Umjetnik koji djeluje pod imenom Stelarc, svoj je umjetnički projekt posvetio transhumanizmu. Najveći je (obostrani) utjecaj pokret ipak imao na znanstvenu fantastiku, pogotovu na cyberpunk romane i filmove.

[25] Aleksej Gastev bio je direktor moskovskog Centralnog radničkog instituta. Istraživao je učinkovitost rada i obučavao radnike da izvode mehaničke operacije na najučinkovitiji način. Instalacijska metoda je i oblik društvenog inženjeringa, oblikovanje osobnih automatiziranih ponašanja kroz "biološka podešavanja", "kulturalna podešavanja", itd. Gastev je djelovao pod nadzorom Lenjina i uz blagoslov revolucije. Staljinizam će odbaciti ideju "društva kao stroja". Nakon dolaska Staljina na vlast 1924. godine i avangardne prakse u umjetnosti će biti kritizirane kao dekadentni formalizam. Žižek će zbog tog obrata provokativno zaključiti da je "staljinizam spasio čovječnost čovjeka" (2007).

[26] Izraz tehnologija koji označava sistem mehaničkog i industrijskog umijeća, do industrijskog doba zapravo je značio vještinu (grčka riječ *tehne*, a latinska *ars* odnose se na umijeće, vještinu).

[27] Metropolis je urbana distopija 2026. godine, no to je prije svega reprezentacija fordističkog društva duboke klasne podjele između radnika i industrijalaca. Glavni negativac je industrijalac Fredersen koji uz pomoć korumpiranog znanstvenika, stvara robota Mariju. Robot je nalik na radnicu koja zastupa mirno rješenje klasnih sukoba i propovijeda dolazak Krista, Medijatora.

[28] Produktivna žudnja, upozoravaju, može se razumjeti ne uz pomoć "edipovskog teatra", već Marxove političke ekonomije i Freudove psihoanalize kao *ekonomije žudnje*.

[29] Društveni projekt *Grafedia* datira iz 2005. godine. *Grafedia* materijalni svijet želi učiniti *klikabilnim*, pozivajući pojedince da stvaraju poveznice među dvama svjetovima. Bastardni su oblici virtualno-materijalnog grafit na zidu s porukom *click here* ili zapaljena cigareta s ispisanom mrežnom adresom.

[30] Tamno mjesto koje optimistična vizija skladnog civilizacijskog prevladavanja jaza između tehnologije i prirode u filmu *Avatar* zaobilazi, okosnica je filma *Igrač*(*Gamer*) Marka Neveldinea i Briana Taylora. Neveldine i Taylor obrazlažu biopolitičke aspekte rastjelovljene politike mreža, gdje se socijalna transformacija zbiva u sferi klase i roda (a ne rase). *Slayer* i *Society* – kao medijski posredovani spektakli dvije su verzije mrežnih igara uloga koje se sada odvijaju u stvarnom svijetu (neka vrsta virtualne zajednice *Second life* i kompjutorske igre *The Sims*) u kojima igrači (kontrolori) upravljaju avatarima (deprivilegiranim ljudima). Kao *Avatar*oantipod *Igrač* je distopijska verzija vladavine Mreža u kojoj moć određuju strukture i odnosi između mreža.

[31] "Po-stava znači ono sabiruće imenovana stavljanja, koje čovjeka postavlja, tj. izaziva, da ono zbiljsko na način naručena postavljanja otkriva kao 'ostavu'" (Heidegger, 1977: 234), ili doslovno *smočnicu*.

[32] Reklama se referira i na praksu lociranja mobitela prijatelja u fizičkom svijetu uz pomoć tehnologije za satelitsku navigaciju.

II. POSTOJI LI POLITIKA OTPORA NAKON DECENTRALIZACIJE?

MEDIJ

Naravno, pitanje postavljeno u naslovu ovog poglavlja je paradoksalno. Kako možemo sumnjati u političke potencijale sustava koji jednu centraliziranu masmedijsku komunikaciju pretvara u decentraliziranu? Povjerenje u demokratske potencijale Mreže proizlazi iz arhitekture koja omogućava da se svako računalo poveže sa svakim računalom u Mreži. Ovaj je strukturalni pomak za mnoge označio početak ere demokratizacije medija. Kako bismo uopće postavili pitanje iz naslova, neophodno je obrazložiti kako su to mediji postali decentralizirani. (Danas se još uvijek susrećemo s banalnim pitanjima poput onog "tko je vlasnik Interneta?")

Temeljni pojam, *medij*, razumijeva se u užem i širem smislu. Šira definicija medija, koja je u vezi s originalnim značenjem termina (mediji dolazi od imenice medium, od lat. *medius* – srednje, posredujuće), odnosi se na svaki izraz, kanal komunikacije koji je posrednik nekog značenja. U širem, netehnološkom značenju u kojem ovaj izraz koristi i semiotika, mediji su svi oblici komunikacije koji prenose određene kodove komunikacije putem nekog kanala; tako se i govor, pisanje, geste, izrazi lica, odjeća, gluma i ples, pa i prometni znakovi smatraju medijima komunikacije.[1] U užem, tehnološkom smislu mediji su sredstva komunikacije omogućena tehnološkim razvojem (materijalnim uređajima, aparatima prijenosa) i institucijama povezanim s tim tehnologijama. Formiranje medija televizije i radija povezano je s akustičko-optičkom tehnologijom, ali i s institucionalnim okvirom. Posljednjih šezdesetak godina medijski su studiji analizirali medije upravo u tom smislu, proučavali su tisak i tiskane medije, fotografiju, oglašavanje, kinematografiju, radio i televiziju, izdavaštvo itd. Medijski su se studiji tako bavili institucijama i materijalnim i kulturalnim proizvodima tih institucija: oblicima i žanrovima vijesti, filmskim žanrovima, sapunicama, itd. (Lister i dr., 2003/2009). No digitalni mediji i Mreža dovode u pitanje definiciju medija. Riječ je o medijima koji više nisu mediji u institucionalnom smislu, a njihovi proizvodi nisu proizvodi institucija. Čak i strukturalno Mreža uvodi pomutnju u razumijevanje pojma medij. Medijski studiji su razlikovali masmedije ili medije masovne komunikacije, kao što su tisak, radio i televizija od komunikacijskih medija, kao što su telefon i telegraf. Dok masmediji komunikaciju oblikuju kao komunikaciju od centra (središnje institucije) prema periferiji (korisnicima), komunikacijski mediji omogućavaju

izravnu komunikaciju korisnika, *jedan na jedan*[2]. No Mreža je prvi medij koji je istovremeno i komunikacijski medij i masmedij. Mreža je masmedij s obzirom na masovnost poruka i publike, a istovremeno je i komunikacijski kanal jer omogućava korisnicima da uspostave direktnu komunikaciju bez posredovanja centralnog čvorišta.

DIGITALNI MEDIJ

Ovdje se služimo jednim netipičnim opisnim terminom *digitalni mediji i Mreža* koji se odnosi na ono što medijski studiji nazivaju novim medijima, komunikacijsko-informacijskim tehnologijama, računalno posredovanom komunikacijom, interaktivnim medijima. Postoje problemi s mnogim terminima koji su ipak u upotrebi. Računalno posredovana komunikacija termin je koji se ograničava na jedan tehnološki uređaj, dok je danas u upotrebi mnogo uređaja za produkciju, reprodukciju i odašiljanje digitalnih podataka. Termin novi mediji je u prednosti jer plural naglašava da je riječ o raznim praksama, procesima i uređajima. Najveći nedostatak termina novi mediji jest da implicira ideju društvenog progresa putem progresa nove tehnologije i medija. Ako uzmemo u obzir da je svaki medij jednom bio nov, *novost* ovih medija počiva jedino na činjenici da se oni pojavljuju i razvijaju u našoj suvremenosti (ali i to je već upitno, s obzirom na starost digitalne tehnologije). Problem je to šireg svođenja spoznajno-teorijskih pitanja o karakteru društva novih medija na pragmatičku definiciju aktualnosti (Paić, 2008: 75), gdje se već svaki novi medijski žanr čini revolucionarnim. Već tvorac izraza mediologija Regis Debray piše: "mediologija bi željela osvijetliti funkciju medija, ali izbjegavajući opsjednutost današnjim medijima" (1999: 32).

U novomedijskim studijima nekoliko je teorijskih diskursa i termina opterećeno problemom pragmatizma aktualnosti i ideologijom aktualnog. Najproblematičniji je diskurs interaktivnosti. Termin je u potpunosti izgubio vezu s originalnim značenjem, pa se interaktivni mediji izjednačavaju s digitalnim medijima.[3] Kako je nemoguće pasivno igrati kompjutorsku igru ili kretati se Internetom, interaktivni mediji smatraju se inicijatorima procesa demokratizacije medija. No jedino što sa sigurnošću možemo zaključiti dok promatramo korisnike tzv. interaktivnih medija, interaktivnih igara, interaktivnih (hiper) tekstova ili interaktivnih mrežnih stranica, jest da su oni aktivni na jedan mehanički način. Kinetiku ruke i kursora (miša) ne možemo izjednačavati sa *sudjelovanjem* u izvedbi. Igrajući igru ili čitajući tekst, čitatelj i igrač uvijek na neki način sudjeluju. Interaktivnost je vrijednosna kategorija čak i kada ne podrazumijeva demokratizaciju medija već i suprotnu kvalifikaciju. Upravo zbog navodne aktivnosti publike (*interakcije igrača sa svijetom igre*)

kritičari će upozoravati na opasnosti interaktivnih medija. Slični problemi opterećuju i termine hipertekst, otvorenost, sudjelovanje, opća međupovezanost. Termin hipertekst odnosio se na korpus književnih djela koja su se pojavila početkom devedesetih godina prošlog stoljeća. Kod ovog je termina lako uočiti pragmatičnu ideologizaciju koja prati kooptaciju tehničke terminologije u okvir humanističkih znanosti. Hipertekstualna teorija je nelinearnu organizaciju smatrala prirodnijom organizacijom podataka, zbog čega se dolazi do radikalnih pragmatičnih zaključaka kako je "tiskani okvir" bio "neadekvatan" za velika književna djela poput romana Jamesa Joycea (Bolter, 2001: 152).[4]

Ukratko, postoji niz termina koji se više-manje odnose na isto. Složeni termin digitalni mediji i Mreža omogućava nam da naglasimo kako su dva trenutka u novijoj povijesti redefinirala medije. Posljednjih dvadesetak godina obilježio je Internet, *Mreža svih mreža*, no paradigma je definirana i starijim procesom digitalizacije iako se ta distinkcija često zanemaruje. Termin digitalni medij je tehnološki precizan jer apostrofira onu temeljnu razliku novih i starih medija. No termin nije dostatan da opiše ukupnu promjenu jer je osim digitalizacije, za tu promjenu važna i mrežna paradigma, mrežni protokoli, platforme, i uopće mrežna struktura. No prvo, što uopće znači digitalni znak? Da bi znak bio digitalan on mora biti *numerički reprezentiran*, građen od digitalnog koda koji je i temelj njegove fleksibilnosti. (Znak može biti konvertiran u binarni kod, no numeričke vrijednosti mogu biti i u decimalnom sustavu, 0-9.) Sva ostala obilježja proistječu iz numeričke reprezentacije.[5]

To da su digitalni tekst, zvučni zapis ili fotografija numeričke reprezentacije (a ne fizički objekti) znači da "mogu biti formalno (matematički) opisani" i da su "podložni algoritamskoj manipulaciji" (Manovich, 2001: 27). Analogni podaci vezani su uz fizički objekt, dok su digitalni dematerijalizirani. Kako su digitalni objekti *samo* nizovi brojeva na tvrdom disku, oni su manipulativni, "programabilni" (Manovich 2001: 49). Ključna karakteristika digitalnog znaka koja omogućava fleksibilnost jest dematerijalizacija znaka. Novomedijski znakovi su objekti koji su dematerijalizirani, odvojeni od svojih fizičkih oblika kao npr. knjiga od tiska, fotografija od negativa, film od role, itd. Michael Heim piše o revoluciji pismenosti jer su kod digitalnog teksta elementi enkripcije odvojeni od samog fizičkog sloga, što omogućuje lako mijenjanje, automatizaciju i neposrednost pisanja (Michael Heim, 1987). N. Katherine Hayles digitalne znakove naziva treperavim označiteljima zbog njihove "tendencije prema neočekivanim metamorfozama, utišavanjima i disperzijama" (Hayles, 1999: 30). Znak je postao manipulativan, programabilan.

Razlike digitalnog i analognog znaka najvidljivije su u sferi ikoničkih znakova koji su zbog

svoje sličnosti s objektom kojeg reprezentiraju uvijek imali privilegirani status *prirodnih* znakova. Lažna fotografija mrtvog Osame bin Ladena ilustrira razne mogućnosti manipulacije digitalnim objektom. Iako je političkom odlukom zabranjeno objavljivanje fotografije, ona je na neki način publicirana, jer iako je riječ o lažnoj fotografiji ona *vjerno* prikazuje ranjavanje Osame bin Ladena. Film i fotografija su danas ušli u novu fazu artifičijelne ikoničke reprezentacije jer su digitalne snimke *samo predlošci za animaciju*, kako upozorava Manovich, pa hollywoodski filmovi ne samo da omogućuju postprodukciju, naknadnu obradu slike, već omogućavaju udvojenju percepciju.

Walter Benjamin je snimatelja opisao kao kirurga koji ne zadržava distancu prema predmetu, kao što to čini slikar, već duboko prodire u tkivo (Benjamin, 1986). Zanimljivo je kako je proširenje percepcije zbiljskog svijeta, hiper-realizam prizora Benjamin nazvao *iluzionizmom*. Od doba mehaničke reprodukcije i snimatelja kao kirurga koji secira *tijelo* pacijenta, promijenio se status ikoničkih znakova. Snimatelj je kirurg, jer mu je omogućeno da uđe u mikro i makro svjetove, na što je upozoravao Benjamin. No danas je snimatelj iluzionist i u drugom smislu. Stvarni prizor koji se odvija pred kamerom uklopljen je u grafičku animaciju koja prizor već smješta u fantastični postproduksijski kontekst. Na snimanju filma *Avatar* 2009. godine, koji je i uveo ovu inovaciju, snimatelj promatra glumce koji se nalaze pred plavim zaslonom, no istovremeno putem kamere on ih već promatra u fantastičnom okviru. (S druge strane, onaj umjetni osjećaj koji ima glumac dok glumi za kameru, na koji je upozoravao Benjamin, sada je još jači.) Stvarnost koja je prikazana ne samo mikro i makro svjetovima, već i iluzijom fantastičnog konteksta, konkurira zbilji što će biti razlog pesimizma Jeana Baudrillarda i Paula Virilioa, koji o postmoderni pišu kao eri krize percepcije.

No, dok se kritika digitalne kulture uglavnom zadržava na reprodukciji digitalnog znaka, digitalni film i fotografija označili su duboke promjene u procesu proizvodnje. Pored terminološke nejasnoće i pragmatičnog pristupa, ozbiljan problem medijskoj teoriji predstavlja i (ne)razumijevanje opsega promjena u eri digitalnih medija na što je upozorio Lev Manovich u svojoj studiji *The Language of New Media* (2001). Popularno razumijevanje povezuje digitalne medije uglavnom s korištenjem kompjutera (mobitela, i drugih digitalnih uređaja) za distribuciju i prikazivanje, no ne i uz produkciju. No objekti reproducirani u fizičkom obliku, nastali su na računalu, njihova je produkcija nezavisna od tih fizičkih oblika kao npr. fotografija od tiska, knjige, role filma itd. Za razliku od starih medija, digitalni mediji zahvaćaju i uključuju gotovo sve ranije medije. Danas su svi mediji novi mediji, jer se proizvodnja konačnog artefakta odvija u digitalnom okruženju.

Većina kritičara iluzionizma novih medija ne primjećuje kako računalo postaje univerzalni alat za produkciju, što korisnike stavlja u poziciju producenata. Dok se isticanje *interaktivnosti* ograničava na razumijevanje (navodno aktivne) konzumacije, ono što je uistinu revolucionarno nalazimo u sferi proizvodnje. Digitalna produkcija fotografije i filma znači još veću emancipaciju artefakta od aure, njezine jedinstvenosti, singularnosti u prostoru i vremenu. Mehaničku reprodukciju koju su Adorno i Horkheimer smatrali odgovornom za standardizaciju potrošnje (neposrednom posljedicom standardizirane industrijske proizvodnje), unifikaciju i industrijalizaciju kulture, Benjamin je pozdravio kao mogućnost novog utemeljenja umjetnosti. Umjetnost u doba mehaničke reprodukcije, podsjeća Benjamin, nalazi utemeljenje u politici, što je demokratizirajući potencijal, iako ona, sada otrgnuta od rituala, može poslužiti i u totalitarne svrhe (tu je Benjamin apostrofirao fašizam i propagandu). Iako se uglavnom ističe mogućnost manipulacije u sferi potrošnje znakova, zanemaruje se digitalizacija kao demokratizacija ne samo konzumacije, već i proizvodnje medija.

Nalazimo dvije tendencije u političkim procesima medijske demokratizacije. U eri digitalnih i mrežnih znakova pratimo promjenu u sferi proizvodnje znakova i u sferi distribucije znaka. Specifična *proizvodnost* tendencija je digitalnih znakova, a proizlazi iz njihove numeričke reprezentacije. Dok je fiksirani artefakt linearan i sekvencijalan (što primjerice znači da tekst podrazumijeva čitanje od stranice do stranice), unificiran (svaka stranica izgleda isto), digitalni artefakt je fleksibilan, a njegovim je izgledom moguće manipulirati. Specifičnost je digitalnog teksta da su sve faze proizvodnje – stvaranje, pohranjivanje i distribucija teksta – u rukama korisnika. Drugo obilježje politike znakova jest *distribuiranost*, a vezana je uz Mrežu kao distribuirani dijagram.

MREŽA KAO DISTRIBUIRANI DIJAGRAM

Nakon procesa digitalizacije podataka koji je znak transformirao iz materijalnog u nematerijalni, numerički i fleksibilni (treperavi) znak, od kraja osamdesetih godina prošlog stoljeća svjedočimo transformaciji znaka prema decentraliziranoj arhitekturi Mreže.[6] Mnogi autori digitalizaciju i umrežavanje smatraju homogenim i srodnim fazama razvoja jednog te istog medija. Manuel Castells je primjerice izdvojio tri osnovne karakteristike Mreže. To su fleksibilnost, odsutnost zapovjednog središta i maksimalna autonomija svakog čvorišta (Castells, 2003: 19-47). No fleksibilnost je obilježje svih digitalnih znakova i nije nužno povezana s Mrežom (digitalni podaci mogu biti pohranjeni na računalu ili nekom

drugom uređaju), dok digitalna paradigma ne podrazumijeva Mrežu (odsutnost zapovjednog središta, niti maksimalnu autonomiju svakog čvorišta).

Ako je za digitalni znak odlučna numerička reprezentacija, zbog koje je znak treperav, fleksibilan, modularan, varijabilan, itd., mrežni znak je distribuirani označitelj za čije je oblikovanje odlučna arhitektura Mreže. U izvrsnoj studiji *Protocol. How Control Exists after Decentralization* Alexander R. Galloway Mrežu opisuje kao distribuirani dijagram. Izraz dijagram Galloway preuzima u onom značenju u kojem ga koristi Gilles Deleuze, a koji ga i sam preuzima od Michela Foucaulta. Svako društvo ima svoj(e) dijagram(e), tvrdi Deleuze, no dijagrami suvremenih društava (Deleuze će tek kasnije u eseju "Postskriptum...", koristiti izraz "društva kontrole") razlikuju se od dijagrama disciplinarnih društava koje je opisao Foucault (Deleuze, 2006: 35). Tu razliku, tvrdi Galloway, utjelovljuje Mreža kao distribuirani dijagram, odgovoran za definiciju novog ideološkog aparata kontrole.[7] Dijagram kao apstraktni stroj, nije više Foucaultov Panoptikon, "već mapa, kartografija koja supostoji s čitavim društvenim poljem" (Deleuze, 2006: 34). Ta kartografija se danas nalazi utjelovljena u Mreži kao strukturalnom obliku bez centra (Galloway, 2006b: 3). U eseju "Postskriptum uz društva kontrole" (1990) Deleuze će detaljnije uputiti na to kako su disciplinarna društva bila temeljena na ograđenim prostorima od kojih je svaki imao svoja pravila (tvornica, bolnica, škola, napose zatvor), dok će u društvima kontrole različiti mehanizmi kontrole biti zapravo neodvojive varijacije jednog te istog numeričkog jezika. U takvim društvima moć se prakticira kao dozvoljavanje ili odbijanje pristupa informacijama.

Odlučno za razumijevanje načina na koji kontrola opstoji nakon decentralizacije, načina na koji numerički jezik uvjetuje sudbinu subjekata, jest razumijevanje strukture distribuiranog dijagrama. "Svaki čvor u distribuiranoj mreži može uspostaviti komunikaciju s drugim čvorom, bez da se prijavljuje hijerarhijskom posredniku" tumači distribuiranu strukturu Galloway (2006b: 15). Distribuirana struktura Mreže nije nešto dovršeno i nepromjenjivo. No ova direktna komunikacija dvaju računala preoblikovala je suvremenu komunikaciju u vodoravnu, nehijerarhijsku (engleski izraz je *peer to peer*) komunikaciju. Temelj ove strukture su protokoli, prvenstveno TCP i IP protokoli (engl. Transmission Control Protocol, Internet Protocol) koji omogućavaju odašiljanje podataka od jednog računala do drugog preko Mreže. Njihov dizajn omogućava da svaki kompjutor ili mreža mogu "razgovarati" sa svakim drugim – stvarajući nehijerarhijske odnose (Galloway, 2006b: 8). Informacije na Mreži ponekad jesu kontrolirane, a tomu najbolje svjedoči "veliki kineski vatrozid" koji se služi blokiranjem IP adresa na mrežnim serverima, DNS filtriranjem i preusmjeravanjem, filtriranjem ključnih riječi, filtriranjem TCP paketa i sličnim ograničenjima

(Zittrain/Edelman, 2003). Neke točke Interneta mogu biti kontrolirane, no to se teško može učiniti, a da se ozbiljno ne zadire u ona prava i slobode na kojima počivaju zapadne demokracije.

Manuel Castells Mrežu je nazvao decentraliziranim medijem, dok Galloway upozorava kako Mreža nije decentralizirani sustav već distribuirani sustav, jer ne postoje obavezna čvorišta, već poruka može putovati različitim putovima. Decentralizirani sustav možemo zamisliti kao sustav zračnog prometa, gdje neke točke služe kao centralna čvorišta koja preusmjeravaju promet. Distribuirani sustav bio bi sličniji međunarodnom sustavu autocesta (Galloway, 2006b: 31-32), gdje je ključno da se različitim putovima može stići do cilja. Pitanje je možemo li rutere tretirati ipak kao relativno fiksne točke u mreži, ili je uistinu riječ o distribuiranom sustavu ako i te točke promatramo kao točke koje je moguće zaobići? No ključno je da više ne možemo govoriti o centraliziranom sustavu.

Popularno razumijevanje Mreže, kao i kritike Interneta koje smatraju kako je on konačna potvrda vladavine masmedija, problematične su ukoliko uzmemo u obzir duboke promjene u strukturi medija. Internet jest medij u *tehnološkom* ali ne i *institucionalnom* smislu. Iako institucionalni mediji mogu biti zastupljeni na Internetu, svatko spojen na Internet može komunicirati i objavljivati, Mreža je neinstitucionalni medij. Mreža je u tom smislu sličnija telefonskoj mreži, nego masmedijima jer svatko spojen na Internet može *uputiti i primiti poziv*. Nespecifičnu ulogu Mreže kao medija komentirao je Mark Poster parafrizirajući Heideggerovu misao o ulozi tehnologije. "Internet je sličniji društvenom prostoru nego kakvoj stvari; njegovi su učinci sličniji učincima Njemačke nego učincima čekića" (Poster, 1996). Mrežna komunikacija bliska je otvorenosti izravnog razgovora, *akustičnom prostoru* koji je Marshall McLuhan opisivao kao prostor u kojem se informacija ne javlja s nekih čvrstih položaja već odasvud. Za McLuhana to je bio svijet glazbe, mita, potpune uronjenosti, no televizija koju je slavio McLuhan zapravo ne omogućuje izravni odgovor. Televizija je medij *prisluškivača i nijemih zrikala*, zaključuje Paul Levinson, zbog čega je tek Internet od globalnog sela napravio "časnu metaforu", a od "zrikala" sudionike (Levinson, 2001: 79). Centralizirani masmediji (televizija, radio, novine) omogućuju odašiljanje ograničenog broja poruka (iz centra) homogenoj masovnoj publici, dok decentralizacija donosi višestrukost poruka i izvora (Castells, 2003).

Umnažaju se poruke i izvori, što postaje temelj predodžbe o kaotičnom Internetu, no Internet je krajnje kodificirana, protokolarna Mreža, što je vidljivo i iz opisa Alexandera R. Gallowayja. Temelj razumijevanja Mreže kao medija otpora jest činjenica da je Mreža prvi

medij koji integrira komunikaciju i produkciju, konzumaciju i distribuciju. Mreža je spoj komunikacijskih medija i masmedija, zbog čega Manuel Castells u svojoj posljednjoj studiji piše o *masovnim samokomunikacijama*. Komunikacija je masovna, što znači da može doprijeti do globalne publike, ali je to ujedno i samo-komunikacija jer korisnici sami kreiraju poruke i definiraju primatelje (Castells, 2009: 55). Promjena strukture medija toliko je dramatična da bismo u doba centraliziranih medija bili u sličnoj situaciji jedno ako bismo svi posjedovali tiskarski stroj ili telefon koji se pretvara u radio, upozorava Clay Shirky (2009). Mreža je medij u kojem subjekti istovremeno konzumiraju i proizvode, čitaju i pišu. "Svaki puta kada Mreži pristupi jedan konzument, pristupio je jedan proizvođač", tumači Shirky.

JESU LI YOUTUBE SNUFF-FILMOVI UNIVERZALNOST BEZ TOTALITETA?

Tri su razdoblja kritičke refleksije o Mreži i elaboracije njezinih političkih potencijala obilježena dualizmom za i protiv Mreže. Rano doba virtualnih zajednica utopijsko je doba Mreže kao *informacijske autoceste*, demokratizacije javnog prostora putem distribuirane horizontalne strukture medija. Taj je optimizam krajem devedesetih godina prošlog stoljeća smijenilo *internetsko usporavanje*, opći defetizam potaknut kolonizacijom Mreže tržišnom logikom. Razloge za pesimizam mnogi i danas nalaze promatrajući društvene mreže koje, čini se mnogima, služe samo za razmjenu besmislenih virtualnih darova. Procjenjuje se, primjerice, kako je trgovinom virtualnih darova 2010. godine Facebook ostvario promet od petnaest milijuna dolara ili tri dolara po svakom korisniku (Filloux, 2010).

Ipak, kada su već rani implementatori postali razočarani *mrežnim nihilizmom* (Lovink, 2007), javlja se novi optimizam koji je povezan s ulogom društvenih mreža u revolucijama i prosvjedima diljem svijeta: arapskom proljeću, moldavskoj revoluciji, iranskim prosvjedima, pa i hrvatskim prosvjednim marševima i studentskim blokadama. Wael Ghonim, središnja figura egipatskih prosvjeda izjavio je: "Ako želite slobodno društvo, dajte mu Internet!" Jesu li *Facebook revolucije* i *Twitter prosvjedi* novi modeli politika otpora? Nekima se, poput Clayja Shirkyja čini kako su upravo Facebook i Twitter pomogli građanima jer su prosvjednici koristeći se ovim mrežama uspjeli premostiti cenzuru represivnih sustava (Shirky, 2009). Shirky tvrdi da je riječ o "promjeni same prirode politike" pod utjecajem "smrti vertikalnog sustava vijesti".

Optimistične interpretacije Mreže kao alata demokratskih promjena počivaju na dvjema pretpostavkama: prva je ideja *osnaživanja korisnika* – korisnici se od "pasivnih" gledatelja,

slušatelja i čitatelja transformiraju u "aktivne" participante. Druga je pretpostavka intrinzične otvorenosti Mrežne viralne kulture prema *drugosti*, karakteristika Mreže da uključuje različite subjekte, zajednice, identitete i svjetonazore. Antropolozi novih medija elaboriraju prvu posljedicu otvorenosti mreže, promjenu uloge korisnika omogućenu najprije strukturom rane Mreže, a zatim još radikalnijom promjenom pozicije publike u doba Web 2.0 alata koji "povezuju ljude na nove načine" (Wesch, 2007). Michael Wesch u svojem "Antropološkom uvodu u YouTube" ovaj medij naziva "slavljem nove i do sada nezamislive zajednice" (2008). Weschov video i sam ulazi u polje te *amaterske kulture*, jer klasičnom sociološkom metodom *istraživanja sa sudjelovanjem*, istovremeno i kreira fenomen. (Weschov film *The Machine is Us/ing Us* (2007) koji u dvije minute elaborira prednosti digitalnih i mrežnih alata jedan je od najgledanijih edukativnih filmova na YouTubeu.) Ta se kultura rađa s prvim velikim hitom *Numa Numa* koji je 6. prosinca 2004. godine objavio simpatični Gary Brolsma. Gary u filmu sjedi ispred svojeg računala sa slušalicama na glavi "sinkronizirajući" jednostavnu pjesmicu grupe *O-zone* ne pjevajući, već gestikulirajući usnama, mašući glavom i ramenima na iskren i dirljivo smiješan način. Fenomen je izazvao oduševljenje, pa je Michael Wesch ocijenio kako je Brolsma "glavni momak na plesnom podiju, na ovom globalnom pultu za miksanje". Nakon bezbrojnih prerada i parafraza (video je reproduciran 700 milijuna puta), *Numa Numa* je postala klasični primjer viralnog videa i simbol kulture amatera.

Druga je pretpostavka šira elaboracija Mreže koju daje Manuel Castells u studiji *Uspón umreženog društva*. Castells je suvremeno društvo definirao kao društvo organizirano oko bipolarne suprotnosti Mreže i Sebstva. Castells suprotstavlja apstraktni *univerzalni* instrumentalizam Mreže povijesno ukorijenjenim, partikularnim identitetima (2000: 39). Nešto slično zaključio je i Pierre Lévy koji je Mrežu opisao kao univerzalni prostor koji ne dozvoljava nikakve totalitarizme. Mreža je, tvrdi, postideologijski prostor jer uključuje sve subjekte i omogućava izražavanje ljudskih različitosti (2001: 91-102). Danas ponovo teoriju društvenih mreža prati optimizam. Društvene mreže i platforme YouTube, Facebook, Twitter i Flickr Manuel Castells nazvao je novom generacijom *masovnih samo-komunikacija* koje jednosmjerne tokove komunikacije usmjeravaju prema modelima sudjelovanja (2009).

Od najranijih teorijskih elaboracija virtualnih zajednica, Mreža se opisuje kao mjesto povezanosti, interakcije, sudjelovanja. Howard Rheingold je u studiji *The Virtual Community* opisao virtualnu zajednicu kao zajednicu ljudi koja nastaje "kada ljudi dovoljno dugo javno diskutiraju s jakim ljudskim osjećajima, što im omogućava da oblikuju mreže osobnih odnosa" (1993: 20). No čak su i te rane virtualne zajednice poput zajednice Well koju opisuje

Rheingold, smatrajući kako je riječ o “elektroničkoj agori”, bile elitne na barem tri razine: jezičnoj, rasnoj i rodnoj. Na jezičnoj razini, tim zajednicama dominira engleski jezik, a upotreba akronima, neologizama i tekstualno-grafičkih hibrida (*emoticon*) još je pojačala jezičnu ekskluziju. Istovremeno, već ranim virtualnim zajednicama vladaju rasni stereotipi na koje je upozorila Lisa Nakamura u eseju “Race In/For Cyberspace” (2002). Nakamura upućuje na to da reprezentacija azijskih identiteta u virtualnim zajednicama ne odudara od stereotipnih reprezentacija u popularnoj kulturi. Igranje identitetima koje je rana teorija pozdravila kao mogućnost dekonstrukcije rodni i rasni dualizama ozbiljno je uzdrmano i esejom “A Rape in Cyberspace” (1993) u kojem je publicist Julian Dibbell opisao slučaj virtualnog silovanja.

Elaboracije Mrežne otvorenosti i osnaživanja korisnika, rijetko uključuju politički nekorektne i moralno nejasne pojave kao što su političke skupine, pornografske stranice, skupine koje glorificiraju anoreksiju ili stranice za potporu samoubojicama. Takve pojave ozbiljno stavljaju na kušnju koncept Mreže kao medija otvorenog *prema različitostima*. *Snuff* film, do nedavno urbana legenda, mit i motiv znanstvene fantastike koji je u filmu *Videodrom* u jednoj fantastičnoj izvedbi filmizirao David Cronenberg, uistinu je objavljen 2007. godine na mreži YouTube. Mladići danas poznati kao *manijaci iz Dnjepropetrovska* snimili su i objavili video *3 Guys and 1 Hammer* u kojem se vidi kako su do smrti pretukli jednog beskućnika. Nakon objave snimke pojavljuju se deseci i deseci viralnih snimki pod naslovom *3 Guys and 1 Hammer reaction* koje prikazuju užasnuta lica gledatelja dok promatraju originalnu snimku.

Ne možemo zaključiti kako je Castellsova elaboracija Mreže kao prostora masovnih samokomunikacija pogrešna. Zapravo i ovakvi filmovi upućuju kako je ona točna, bez decentralizacije nije moguće zamisliti njihovo objavljivanje. Pierre Lévy je također *de facto* u pravu. Bez obzira na sve ekskluzije na koje su nas podsjetili Lisa Nakamura i Julian Dibbell, Mreža zbog svoje strukture, jest mjesto otvoreno za sve različitosti. Ako usporedimo Mrežu s bilo kojim drugim medijem, Mreži se ne može prigovoriti kako ona nije mjesto “višestrukih perspektiva” ili “naracija” koje se nalaze u “neutralnim” prostorima u kojima ovi višestruki narativi “mogu mirno koegzistirati”. No postoji paradoks u samom temelju svake miroljubive kohabitacije, paradoks otvorenosti, na koji nas podsjeća Slavoj Žižek. Ukoliko Drugi dobije mogućnost da ispriča svoju priču, to ne znači da će jaz između Drugoga i nas nestati. Nerijetko će upravo to upoznavanje s tuđom pričom značiti produbljivanje sukoba (Žižek, 2008b).

Društvenom fenomenu Mreže i Manuel Castells i Pierre Lévy pristupaju kao materijalizaciji specifičnih društvenih uvjeta. Castells vrlo uspješno izbjegava fatalističke tonove i utopijske zaključke o Mreži povezujući njezinu povijest s novim socio-ekonomskim poredcima, ali i političkim posljedicama liberalnog projekta slobodnog društva koje počiva na individualizmu. Castells tumači kako je Mreža realizacija novih društvenih struktura koje se temelje na mrežnoj arhitekturi moći – ekonomskih odnosa, politike identiteta, komunikacijskih praksi, itd. (U tom smislu Castells slijedi misiju medijskih studija, a s njime bi se vjerojatno složio i Williams koji se suprotstavljao determinizmu teze da je televizija promijenila naš svijet.) No Castells i Lévy ipak ponavljaju neoliberalnu matricu opisujući Mrežu kao prostor “postideologije”.

Politički nekorektni stavovi ili traumatični mrežni događaji poput ukrajinskog *snuff* filma, obično se interpretiraju kao otkloni od, inače demokratske i inkluzivne matrice.[8] No oni su *de facto* elementi koji potvrđuju univerzalnu/distribuiranu matricu. Napetosti koje podrivaju simboličko značenje Mreže dokaz su kako je svaka perspektiva u sebi nepotpuna. Uvijek postoji neki kratki spoj između univerzalnog i partikularnog, jer pojedinačnosti uvijek destabiliziraju ‘prirodni’ poredak društvenih odnosa. Zbog toga poziciju univerzalnosti ne bi trebalo shvatiti kao poziciju onoga koji “pluta iznad različitosti, posredujući ili okupljajući sve” (Žižek, 2004a: 89), a to je Castellsov apstraktni univerzalni instrumentalizam Mreže koji se suprotstavlja Sebstvu ukorijenjenom u nekom partikularnom identitetu, kao i Lévyjev univerzalizam Mreže kao prostora postideologije. Već bi univerzalnu poziciju trebalo shvatiti kao “poziciju koja zna kako nadići polje, dodatnom još radikalnijom razlikom, razlikom koja siječe svaki pojedini dio iznutra” (Žižek, 2004a: 89).

Univerzalnost Mreže prije bi bila dokaz kako se prava priča Drugog uvijek odvija izvan slobode i izbora koji se nude u sklopu cinične ideologije tolerancije i otvorenosti. Ono što je potrebno jest propitati koncept univerzalnosti, koji je sam u sebi totalitaran na način na koji je totalitarna svaka druga ideologija kao “pogrešno prepoznavanje sebe kao univerzalnog” (Žižek 1996: 217). Borba za otvorenu strukturu Mreže nije borba za postideološku toleranciju i otvorenost, ne samo jer je Mreža prostor netolerancije, već i zato jer je retorika postala sastavni dio postmodernističke inkluzivne politike različitosti i višestrukih (rodnih, rasnih, itd.) identiteta, političke korektnosti, “prava na naraciju” koje su u sklopu cinične ideologije postale samo zamjene za “univerzalne istine”.

HEGEMONIJA OTVORENIH MEDIJA

U intervjuu za magazin *Wired* 2010. godine Mark Zuckerberg je izjavio: "Moja misija, stvar do koje mi je stvarno stalo, jest učiniti svijet otvorenim" (Singel, 2010). Nije li Facebookova sloboda zapravo *prazna gesta*, simbolička razmjena u kojoj nam je ponuđen "slobodan izbor" uz napomenu koji je izbor pravi? Sloboda platformi ograničena je njihovim uvjetima korištenja koji ne dozvoljavaju pornografiju i anonimnost. Poznat je slučaj iz 2007. godine kada je Facebook uklonio slike dojenja sa stranica grupa posvećenih toj temi.[9] Drugu zabranu Facebook često provodi. Poznato je i kako je Facebook od mnogih slavnih osoba zatražio da dokažu svoj identitet. (Od ruskog oligarha Mihaila Hodorkovskog, navodno su zatražili kopiju osobne iskaznice, koju je ovaj slao iz zatvora u Sibiru.) Facebook čak ne dozvoljava slavnim osobama da se služe imenima koja nisu upisana u njihove dokumente. (Od Salmana Rushdija su zahtijevali da se na Facebook stranicama služi svojim pravim imenom Ahmed Rushdie, no popustili su nakon što je Rushdie "proglasio rat Marku Zuckerbergu" (Morozov, 2011)). No politički doseg ovog ograničenja postao je jasan za vrijeme arapskog proljeća kada je korporacija suspendirala jednu od protestnih grupa zbog toga što su se neki administratori služili pseudonimima.

Donna Haraway i druge cyberfeministice smatrale su Mrežu političkim alatom za dekonstrukciju roda i novih emancipatornih politika. Bestjelesna komunikacija otvara mogućnost prevladavanja logocentričnog govora i patrijarhalnog poretka (Haraway, 1991). No s arapskim proljećem postaje očito kako je anonimnost subjekta ključ te rastjelovljene politike koji subjektima omogućava da govore slobodno. Zabrane pornografije i anonimnosti nisu svjetonazorska ograničenja, već ograničenja koje proizlaze iz logike komodifikacije korisničkih profila. Anonimni korisnici nemaju vrijednost u sustavu ciljanog oglašavanja. Zabrana pornografije također nije ideološka u klasičnom smislu, jer prije statistički reflektira važnost i status pornografije. (Mnogi bi korisnici vjerojatno odustali od servisa ili zabranili djeci korištenje servisa da ne postoji to ograničenje.) Kafkijanska procedura brisanja profila daje naslutiti važnost korisničkih podataka za Facebook. Facebookom kruži šala da je najlakše profil ukloniti kršenjem uvjeta korištenja, odnosno objavljivanjem pornografije. Važnost subjekta u procesu ciljanog marketinga može se jednostavno kvantificirati. U jednom istraživanju učinaka takvog marketinga stoji kako je "prosječna cijena stjecanja novog vjernog kupca 1,07 \$" (Flowtown, 2011).

Prazne geste danas su dio *kulture tolerancije*, nove ideologije za koju je uobičajen *diskurs depolitizacije* (Brown, 2008: 10).[10] Kapitalizam jest univerzalan, nije više utjelovljen u

nekoj kulturi – kapitalizam nije ime neke “civilizacije” – već ime za stvarno neutralnu ekonomsko-simboličku mašinu (Žižek, 2008b: 131). Povezivanje, dijeljenje načela su otvorenog društva koje nije više ograničeno nekim partikularnim identitetom. Zuckerbergova izjava je vrlo slična onoj Billa Clintona koji u vrijeme prosvjeda u Seattleu sam poziva državnike da *saslušaju prosvjednike*. Jedna od najciničnijih praznih gesta bila je ona tvrtke Vodafone. Nakon što je svrgnut Mubarakov režim u Egiptu, u lipnju 2011. godine Vodafoneovu je marketinškom timu na Internet *procurila* pilot reklama u kojoj se implicira da je tvrtka svojim tehnološkim rješenjima inspirirala egipatsku revoluciju. Reklama poručuje: “Mi nismo poslali ljude na ulicu, mi nismo pokrenuli revoluciju... Samo smo podsjetili Egipćane koliko su moćni”. Falsifikacija je paradoksalna jer je Vodafone jedan od triju velikih mobilnih operatera koji su odlučili isključiti komunikacijsku mrežu prema naredbi Mubarakovog režima. Mobiteli i Mreža prestali su s radom na tjedan dana, što je uzrokovalo ne samo kaos u komunikaciji, već i probleme u opskrbi i prijevozu ozlijeđenih do bolnica.

U tim su siječanjским danima 2011. godine, kada je Vodafone *inspirirao Egipćane*, mnogi ozlijeđeni prosvjednici iskrvarili na smrt zbog toga što nisu mogli pozvati hitnu pomoć. Nije li Vodafoneova reklama više od pogreške stručnjaka za odnose s javnošću, postideološka omaška menadžmenta koja je omogućila Realnom da uzdrma simbolički poredak? Reklama jest i laž i manipulacija, ali ona je i više od toga – ona je simptom postideoloških sustava koji uistinu jesu univerzalni, ali u jednoj desupstancijalizaciji politike. Mašina se prilagođava svim uvjetima. Kapitalizam danas može bez demokracije, pa ne isključuje ni cenzuru (kao u slučaju Facebooka), kao niti filtriranje Interneta koje podržavaju i strukturalno omogućavaju najveće korporacije poput Googlea (koji je pristao i sudjeluje u cenzuri kineskog Interneta), Yahooa! (koji je u sudjelovao u prokazivanju novinara aktivista) i Microsofta (koji je oblikovao program koji omogućava cenzuru). Amnesty International jest 2006. godine pokrenuo kampanju kojom pokušava zaustaviti cenzuru na Internetu, kao što se i Europski parlament izjasnio protiv cenzure na Mreži. No nisu li i te simboličke geste samo potvrda globalnog poraza? Mogućnosti Mreže ograničavaju se ne samo u Trećem svijetu, gdje je Mubarak naredio ukidanje Interneta, već i na Zapadu gdje etatističko-korporativna politika oblikuje interese vladajuće klase. Kapitalizam naturalizira jedan simboličko-reklamokracijski mehanizam, no u situaciji u kojoj se našao Vodafone ta je mašinerija jednostavno prešla neke granice.

Spajanje mobilne telefonije i ideje slobode šire je od Vodafoneove reklame – mobiteli se reklamiraju kao uređaji koji nude slobodu. No doslovno primjenjujući jednu

reklamocentričnu simboličku interpretaciju slobode u trenutku kada je ideja slobode u egipatskoj kulturi obremenjena političkim značenjima, ukazuje se politička dimenzija tamo gdje se prije činilo da je nema. U ovom slučaju postaje nakaradna jedna uvriježena kapitalistička praksa privatizacije javne sfere. Ta je privatizacija (jednog tehnološkog alata komunikacije) postala privatizacija simboličkog kapitala revolucije koja se njime služila. Ali ukoliko doslovno prevedemo reklamni slogan mobilne telefonije tehnologija jest sloboda u liberalnom smislu. Između tradicionalnih totalitarizama protiv kojih su se prosvjednici pobunili i liberalnog društva u kojem sloboda znači "negativnu slobodu" pojedinca koji ne odgovara nekim "višim ciljevima ili kolektivnom životnom smislu" (Prpić i dr., 1990: 29-30) – sloboda se uistinu svodi na odabir mobilnog operatera.

Vrijeme arapskog proljeća 2011. godine pokazuje kompleksnost ideološke interpelacije pojedinca kao subjekta određene ideologije. Da bi ideologija bila učinkovita korisnici se sami moraju legitimirati kao pristaše toga sustava. Poznato je kako je egipatski narod zahvalio društvenim mrežama na njihovoj ulozi u revoluciji. Na prosvjedima su sudionici nosili natpise "Hvala ti Facebook". Jedan je od sudionika svoju kćerku rođenu za vrijeme *Facebook revolucije* nazivao po ovoj društvenoj mreži. Autentična kultura, živo svjedočenje je ono koje legitimira *istinu* o Facebooku kao revolucionarnom alatu. Novi mrežni optimizam potaknut ulogom društvenih mreža u revolucijama počiva na djelovanju univerzalne kapitalističke mašine.

Hegemonija je prisutna u onim trenucima u kojima kompanije nameću korisnicima određene modele komunikacije. Primjerice, takvu smo zaoštavanju svjedočili u slučaju Beacon u studenom 2007. godine, kada je Facebook uveo novi model komercijalizacije privatnih informacija. Beacon, kao dio Facebookova sustava oglašavanja, prikupljao je podatke s vanjskih partnerskih mrežnih stranica kako bi omogućio ciljano oglašavanje na korisničkom News Feedu. Nakon tužbe korisnika, Beacon je modificiran na način da ga korisnici mogu (iako ne moraju) isključiti.[11]

No hegemonija je djelatna i onda, ili naročito onda kada se naturalizira ideja komodifikacije javne sfere. Korisnici Facebooka u Egiptu dovoljno su dugo živjeli u totalitarnom sustavu, da im se čini kako je navodna depolitizirana ekspertiza administracija, po uzoru na zapadne demokracije, rješenje lokalnih antagonizama. Zbog toga se i komodifikacija javne sfere putem Facebookovog modela oglašavanja ne problematizira. U arapskom proljeću, koje je nesumnjivo koristilo društvene mreže za organizaciju demonstracija, korisnici su prepoznali postideološko društvo kao svoju budućnost. Čini se kako kulture podređenih i vladajućih

ovdje nisu na suprotnim stranama, jer se posttotalitarni sustavi zapadne demokracije nameću kao idealan oblik politike "otvorene" prema svim svjetonazorima.

No ono što slave građani posttotalitarnih sustava u trenucima kada slave društvene mreže, jest jedna interpretacija Mreže i ideje otvorenosti Mreže. Platforme nude alate i komunikacijske prostore za organiziranje vlastite digitalno-umrežene produkcije, agregiranje, praćenje odabranih kanala, itd. No one ograničavaju načine na koje danas koristimo Mrežu, restaurirajući instituciju *vratar*a i nadzornika koji odlučuju koje sadržaje treba propustiti. Iako Zuckerberg "želi učiniti svijet otvorenim", očit je jaz između platforme slobode povezivanja i dijeljenja i slobode p2p mreža. Mreža je javni prostor koji, kao i svaki drugi javni prostor, predstavlja javno dobro. Facebook je platforma koja se nalazi na Mreži koja je decentralizirani, distribuirani medij. Ono što se zbiva ponavljanje je privatizacije javnog dobra i komodifikacije javne sfere koja se desila i u drugim segmentima. Nastoji se naturalizirati komercijalni karakter Mreže i alata, učiniti prirodnim javni prostor Mreže kao komodificirani prostor i uslugu koji pruža platforma. Facebook je odigrao ulogu sličnu trgu Tahrir. Paradoksalno bi bilo reći da je trg revoluciju *organizirao*. Na njemu se, kao i na mreži Facebook, revolucija *zbivala*. Prosvjednici nisu koristili Facebook zbog njegova revolucionarnog potencijala, već zbog činjenice da je to najpopularnija društvena mreža u Egiptu. Poput *squattiranih* javnih prostora na društvenim mrežama se revolucija *zbivala*, iako su ih neki korisnici doživjeli kao *alateza* organiziranje revolucije.

U tom smislu su i Facebook, Twitter i YouTube kapitalistički mediji, ni po čemu različiti od Vodafonea koji je isključio mobilnu mrežu po nalogu Mubarak. Mogli bismo jednostavno zaključiti, kao što su zaključili neki prosvjednici, da je Facebook "dobra" korporacija, dok Vodafone nije. No i jedna i druga mreža privatiziraju javnu sferu. Facebook to čini centralizirajući jedan prvotno distribuirani, horizontalni medij i komodificirajući ga, dok je Vodafone kao i svi mobilni operateri privatizirao jedan već od prije centralizirani i privatizirani, institucionalizirani komunikacijski medij – telefoniju. Vodafone jest privatizirao *slobodnu mobilnu komunikaciju*, kao što je Facebook privatizirao javni komunikacijski mrežni prostor. Postoji razlika jedino u mediju, i naravno, simboličkom prekršaju Vodafonea koji je hrabro izjavio da je odgovoran za revoluciju. Facebook je sedmog dana prosvjeda u Egiptu objavio priopćenje u kojem se ogradio od bilo kakvog utjecaja na prosvjednike. "Situacija u Egiptu stvar je koju narod i vlada Egipta sami moraju razriješiti", stajalo je u priopćenju. No Facebook se ipak uključio u sukob, no ne tako da je odabrao stranu, već ludistički, slijedeći logiku koja je potpuno alijenirana i od prosvjednika i režima.

Ono što hegemonija platformskih politika želi prikriti je dubok jaz između Facebooka i decentralizirane strukture Mreže. Facebook je uklonio grupu zbog anonimnosti što je posljedica politike koja djelomično centralizira komunikaciju u sklopu decentraliziranog medija Mreže. Cenzura koja se desila na Facebooku uzrokovala je migraciju na neke druge servise, što je dokaz kako revolucija, iako jest dobrim dijelom bila vezana uz platforme i društvene mreže, zahtijevala samo javni prostor anonimne i slobodne komunikacije. Jaz između prosvjednika i korporacija je posljedica privatizacije javnih prostora, iako se čini prirodnim da Facebook ima svoje uvjete korištenja jer korisnicima nudi jednostavne alate i omogućuje ljudima da se povezuju. Okupacija javnog prostora, jer Facebook jest javni prostor, nije moguća zbog strukturalnih ograničenja koja društvenim mrežama daju ogromne ovlasti oblikovanja komunikacije u navodno javnom prostoru.

Može li Mreža biti alat radikalnih politika otpora? Manuel Castells u svojoj je studiji *Communication Power* (2009) odgovorio potvrdno. Kao temeljni mehanizam politika otpora Castells vidi lokalne otpore koji su osnaženi Mrežom kao novim revolucionarnim alatom. Korporacijsko-etatističkim interesima može se izbjeći, tvrdi Castells, ukoliko se lokalne probleme učini dijelom strateških pitanja. Za Castellsa, Mreža je materijalna podrška kontra-kulturi, pokretima otpora globalnom poretku. Fluidnost Mreže *po sebi* je za Castellsa demokratska. Temeljni se problem pojavljuje kada stvari nisu fluidne – ne postoji propusnost između dviju kultura – kulture podređenih i vladajućih (aktera koje naziva *programerima* i *prekidačima*). Glavna negativna pojava tada se čini Silvio Berlusconi, figura koja je do nedavno držala u svojim rukama i medije i politiku, ugrožavajući time *fluidnost* kao temeljni mehanizam demokracije. Znači li to kako samo treba distribuirati moć u ruke što većeg broja aktera i učiniti lokalne probleme dijelom političkih agendi moćnih aktera? Kritičari su Castellsu spočitavali naivnost zbog vjerovanja da su mreže ujedno i alat hegemonije i kontra-kulture. Ideologija se prakticira i kao specifičan oblik zaborava poslovnih modela na kojima počiva ekonomija društvenih mreža. No hegemonija djeluje i onda kada se čini da korisnici i korporacije nisu u sukobu. To je trenutak kada politički subjekti pozdravljaju Facebook kao suučesnika u egipatskoj revoluciji.

MREŽA KAO JAVNA SFERA

Platforme i uvjeti korištenja predstavljaju specifičan oblik depolitizacije javne sfere na koju je upozoravao Jürgen Habermas. U eseju "Tehnika i znanost kao 'ideologija'" (1968). Habermas daje viziju izlaska iz dualističkog promišljanja pozitivnog ili negativnog *utjecaja*

tehnologije. Habermas postavlja pitanje – koja je alternativa tehnoznanstvenom napretku, ukoliko ovaj zastupa neku čovjeku stranu ideologiju? Nova znanost (pojmovi prirode i drugačije znanstvene činjenice) i nova tehnologija, tvrdi Habermas, ne samo da su nemogući, već su i nepotrebni jer znanost i tehnologija nisu same po sebi politične, pa niti ne mogu determinirati razvoj nekog boljeg društva nog poretka. Umjesto nove tehno-znanstvene paradigme, potrebno je radikalno društveno djelovanje, javna rasprava kao proces prevođenja između znanosti i politike.

Habermas razrješava paradokse lijeve kritike koja ponavlja teoriju medijske manipulacije što se zbiva u obliku *skrivenog projekta* tehnologije. Ideologija, upozorava Habermas, ne može biti dio tehnološkog već društvenog poretka koji je odgovoran i za tehnološko koje treba mijenjati: odnose u proizvodnji, društveni sistem, institucionalni okvir. U eri Mreže i digitalnih medija potvrđuje se kao važan problem upravo oblik društvene prakse koju je Habermas nazvao “poznanstvljenjem politike”. Danas živimo u društvu u kojem se zbiva opasan proces obrtanja odnosa politike i znanosti (kojoj je pridružena tehnologija kao praktična izvedenica teorijskih zamisli). U suvremenim društvima, tvrdi Habermas, političar se javlja kao “privremeno rješenje u još nesavršenoj racionalizaciji vlasti” dok se potpuno ne depolitizira područje normativnih regulacija, a inicijativa prijeđe na znanstvenu analizu i tehničko planiranje (1986: 100). Poznanstvljenje politike specifičan je oblik postideologije u kojoj se suvremenim subjektima samo čini kako se odriču ideologije. Korisnicima se čini kako njihova uloga i nije da sudjeluju u odlučivanju o strukturi i političkoj ulozi Mreže, dok se odluke o ovim pitanjima stavljaju u ruke *neovisnih* stručnjaka. Dominantna tehnodeterministička interpretacija *medija* kao *zagađivačainače* skladnog prirodnog poretka samo legitimira takvu depolitizaciju javne sfere.

Iako ih odvajaju i desetljeća, pa i različiti medijski sustavi o kojima govore, postoji simptomatična sličnost u interpretacijama Neila Postmana i Richarda Stallmana, pionira pokreta za slobodni softver. Dok Neil Postman smatra kako je još od izuma telegrafije “informacija slobodna od bilo kakvog konteksta” (Postman, 2010: 152) i zbog toga opasna, Richard Stallman manifestno izjavljuje “informacije trebaju biti slobodne”. [12] Postmanova antropomorfizirana informacija tipična je za ciničnu ideologiju, prebacivanje odgovornosti, dok je Stallmanov imperativ prije svega moto jedne pragmatične potrebe. Neil Postman optužuje informaciju zbog političke situacije na Srednjem istoku, u Južnoj Africi i Sjevernoj Irskoj, čak i zbog visoke stope brakorazvodnih parnica i pretrpanih umobolnica (Postman, 2010: 150). No vjerovati kako su u društvu *tehnopola* tehnologije i informacije odgovorne za političke probleme, najprije koristi onima koji su privatizirali dio ključnih informacija. Nije li

reproduciranje diskursa “višak informacija zagađuje”, samo varijacija političke prakse koja javnost izuzima iz ključnih odluka koje se pripisuju sferi visoke znanosti i tehnologije? I danas se čini kako je moć odlučivanja prividno “privremeno” dana političarima, dok će u idealnoj demokraciji odluke donositi znanstvenici.

Habermas razrješenje suvremenog stanja nalazi u radikalnom društvenom djelovanju, javnoj raspravi kao procesu prevođenja između znanosti (tehnologije) i politike. U prostoru javnosti mora postati nezamislivo i “nesnosno strukturalno isključivanje praktičnih pitanja” (1986: 87). Nekoliko je područja koja se danas uključuju u borbu za javnu sferu. Ta se strukturalna politizacija danas odnosi jednako na arhitekturu javnog prostora (trgova) kao i na arhitekturu Mreže. Cvjetni trg i Mreža žrtve su sličnih distorzija ideje “otvorenog” prostora. Nije li borba za javno financirano obrazovanje ujedno borba za slobodan pristup informacijama? Mreža je jedno od aktualnih područja čija se standardizacija doživljava kao dio onih odluka koje treba prepustiti stručnjacima. Arhitektura medija je definirana standardizacijom, ugovorima, organizacijskim implementacijama – procesima koji su nevidljivi prosječnom korisniku. Habermasovski odgovor na ciničnu ideologiju i prazne geste, poput one ideje otvorenosti mrežnih platformi, bio bi *djelovanje*.

TRI KULTURE MREŽE - IDEJA SLOBODNE INFORMACIJE

Kulturološki obrat, koji nalazimo u Williamsovoj analizi televizije kao tehnologije koja *nije* promijenila naš svijet, nailazi na probleme s kojima se suočava i suvremena teorija novih medija. Ukoliko je tehnologija samo izraz društvenih potreba, čije su to društvene potrebe? Nakon mediološkog obrata (potrebe analize strukture tehnologije), a zatim kulturološkog obrata – mediji su samo simptomi strukture osjećaja, nalazimo se ponovo pred problemom ideologije tehnologije. Ukoliko tehnologija nije autonomna, onda ideologija tehnologije nije ideologija tehnološkog kao autonomnog, već tehnologije kao instrumentalnog aparata – *ideološkog aparata*. Na pitanje tko ima moć i odgovornost za oblikovanje Mreže može se odgovoriti parafrazom tradicionalne marksističke maksime: vladajuće tehnologije nekog doba i načini njihove upotrebe uvijek su tehnologije i načini koji odgovaraju vladajućoj klasi. Tehnologije su uvijek izraz “potrebe koja korespondira s prioritetima upravo one grupe koja donosi odluke” (Williams, 1974: 12). Za Williamsa, koji je svoju studiju posvetio televiziji, osnovna zadaća je otkriti tko oblikuje i diseminira medijske informacije. No marksističko objašnjenje odnosa baze i nadgradnje Williamsu nije dostatno. Niti jedna slika kulture nije jednostavno odraz ekonomskih odnosa, baze, pa niti kultura Mreže ne može biti odraz

potreba moćnika, jednostavno nametnuta korisnicima. U suvremenim zapadnim društvima hegemonija nije ustanovljena nasiljem, nego procesom pregovora koji se odnosi na sustav praksi, značenja i vrijednosti koje nastoje duboko prožeti društvo kako bi za većinu ljudi postali temelj i ograničenje, ne nametnute ideologije, već *zdravog razuma* (Williams, 1980: 39). Struktura hegemonije neprestano se stvara, brani i izaziva, da bi se u određenim vidovima i mijenjala pod utjecajem podređenih skupina (1980: 38).

Rijetko je riječ o konsenzusu, već se uvijek odvija neki proces komunikacije, "artikuliranja raznih interesa" na što upućuje Habermas. Ideologija mreže kao ideologija *otvorenosti za razne identitete* – rezultat je pregovora između dominantne kulture, onih koji imaju moć donositi odluke, i korisnika Mreže. Moć je stvorena i prenošena putem foucaultovske *ekonomije* diskursa, procesa pregovora oko značenja. Iako znanje ne posjeduje istinu ono se mora prenositi kao istina da bi imalo efekta na govornike u razgovoru. Državno i korporacijsko nasilje je racionalizirano, internalizirano i legitimizirano diskursima koji oblikuju ponašanje ljudi. Nije li upravo jedna takva internalizacija na djelu u temelju debate o autorskim pravima? Kriminalizacija dijeljenja softvera, glazbe, filmova, knjiga, uglavnom produkata čiji ekonomski modeli počivaju na autorizaciji i prodaji fizičkih kopija, počiva na proizvodnji konsenzusa oko zaštite intelektualnog vlasništva koja se danas smatra samorazumljivom.

U toj debati kulturne industrije "lukavo izjednačavaju autore i one koji prodaju tantijeme" (Mitropoulos, 2007). Bitka protiv pirata obično se legitimira zaštitom autora, dok se prešućuje uloga industrije koja parazitira između autora i slušatelja, čitatelja ili gledatelja, autora softvera i korisnika. Paradoks je zapravo da sami korisnici internaliziraju kolektivnu krivnju putem diskursa "svi to radimo, ali neki ljudi od toga žive". No postoji dublji i važniji problem s konceptom zaštite intelektualnog vlasništva. Nije samo riječ o tome da kulturne industrije zarađuju na autorima. "Suprotstaviti se zakonu o autorskim pravima znači suprotstaviti se kapitalizmu", jer vlasnička prava su izumljena u ranom kapitalizmu i za njega, piše Johan Söderberg (2002). Čitava se ekonomsko-politička logika zaštite intelektualnog vlasništva temelji na imperativu da se sve stvari i iskustva svede na novčane ekvivalente, njihovu razmjensku vrijednost. "Ništa legitimno nema u vlasništvu, no retorika vlasništva pribavlja iluziju legitimacije", zapisao je Paul de Man u studiji posvećenoj društvenom ugovoru (Bousquet, 2003: 172). Nije li upravo na paradokse pitanja vlasništva i statusa informacija i znanja ukazao slučaj Arona Swartza, koji je 2011. godine završio na sudu nakon što je veliki broj znanstvenih članaka sa servisa JSTOR učinio dostupnima javnosti? Nije li sumnjivo kriminalom nazvati praksu dijeljenja koja nema za cilj osobnu

korist? Istovremeno, poznat je slučaj u kojem je Patentski zavod SAD-a ozbiljno razmatrao Microsoftov zahtjev da patentiraju pretplatu na elektroničke magazine preko Mreže.

Iako je danas samorazumljiv koncept zaštite intelektualnog vlasništva, njegova logika je zapravo paradoksalan spoj neponovljivosti autorskog djela i ponovljivosti industrijske trake. Zakoni o intelektualnom vlasništvu istovremeno podrazumijevaju originalnost umjetnika koji je tek od romantizma postao proizvođač neponovljivog događaja i logiku industrijske proizvodnje kao proizvodnje standardiziranih kopija. Na taj način, da bi industrije perpetuirale svoju moć, prisiljene su proizvoditi iluziju o originalnosti svake perpetuirane kopije. "Sustav vlasništva mora proizvesti autentični original (s lažnim vlasničkim udjelom), kako bi imao 'kopije' s ugovorno ograničenim vlasničkim udjelom", upozorava Marc Bousquet (2003: 173). Riječ je o globalnoj logici kapitalističke akumulacije koja počiva na kontradikciji potrebe za univerzalnom razmjenskom vrijednošću i retorike singularnosti. Djela nisu nikad jedinstvena u svojim temeljima jer ona su društveni proizvodi općeg zajedničkog intelekta. Laž vlasničkih prava, piše Bousquet, ima sličnu funkciju kao i laž "otkrića", jer podržavati sustav vlasništva koji je usavršila klasa vlasnika, preko i protiv svih drugih, podsjeća na ideju da je "Kolumbo otkrio Ameriku" koja mora zanemariti stotine kompleksnih društava koja su okupirala kontinent na koji se on nasukao (2003: 173).

Riječ je o debati, sukobu kulturâ koje sudjeluju u diskurzivnoj borbi, pregovorima oko značenja znanja i pristupa informacijama. Zbog društvenog konteksta koji determinira značenje horizontalnog medija Mreže pravo pitanje ne treba glasiti *je li Mreža prostor slobode ili manipulacije?* – već koje kulture sudjeluju u bitci *zakulturu* Mreže? Raymond Williams u eseju "Base and Superstructure in Marxist Cultural Theory" rješava problem jednostavnog socijalnog determinizma. Ideologija nije jednostavno odraz ideja vladajuće klase, već se bitka u svakoj kulturi vodi između dviju skupina: rezidualnih (tradicionalnih) i emergentnih kultura među kojima treba razlikovati opozicijske i alternativne kulture. Dok opozicijske žele smijeniti tradicionalne modele, alternativne kulture nude potpuno drugačiji način života, ne žele smijeniti, već biti po strani, djelovati izvan dominantne matrice (Williams, 1980, 31-49).

Danas je sukob aktualan na obje linije. S jedne strane pratimo borbu tradicionalnih kulturnih industrija koje nastoje ograničiti mogućnosti distribuiranih i fleksibilnih alata digitalnih medija i Mreže (medije kao proizvodne snage i kanale distribucije) i emergentnih kultura novih ekonomskih modela. Za Williamsa razlika između emergentnih i opozicijskih kultura postoji, iako je ona *ponekad nevidljiva*. Kultura Mreže ukazuje kako postoji ogroman

raskorak u razumijevanju opsega i karaktera promjena. Dok opozicijske kulture implementiraju nove, nematerijalne oblike ekonomije, ograničavajući ih postojećim okvirom društveno-političkog uređenja, alternativne peer-to-peer ekonomije radikalna su opozicija neoliberalnim modelima proizvodnje, konzumacije i distribucije. Iako se, na diskurzivnoj razini ne čini kako je riječ o radikalno suprotstavljenim kulturama – obje komuniciraju u terminima slobode i slobodne razmjene, razlika ipak postoji, a u toj je razlici čitljiva ideologija društva (medija, kulture) nakon decentralizacije.

Mrežu možemo promatrati kao rezultat potreba dominantnih kultura – vojske, sveučilišta i korporacija. Mreža je rezultat vojnih istraživanja, a zatim implementacije i razvoja u okrilju sveučilišta. No ideja slobodne razmjene informacija originalno potječe od utopijskog projekta znanstvene i hakerske zajednice, koje su doprinijele otvorenoj arhitekturi Mreže. Među kritičarima Mreže kao alata pogodnog za novi tip nadzora popularno je isticati njezinu vojnu povijest. Prva Mreža se nazivala ARPANET, a pokrenula ju je američka Agencija za napredne istraživačke projekte Ministarstva obrane (DARPA). Glasovi koji Mrežu smatraju alatom demokratizacije društva otvorenost Interneta će pak tumačiti kao omašku, posljedicu jedne pogreške, projekta koji je *izmaknuo kontroli* vojske i države. Richard Barbrook će tako ustvrditi kako je Američka vojska nehotice financirala stvaranje onoga što Barbrook naziva *cyberkomunizmom* (2002).[13] No i Barbrook shvaća da je Mreža bizarna mješavina – njezina otvorenost je posljedica utopijskih ideja, hipijevskog anarhizma i znanstvene etike, ali i tržišnog neoliberalizma devedesetih koji utemeljuje mrežni neoliberalizam “kalifornijske ideologije” (Barbrook/ Cameron, 1995) i fleksibilnije ekonomske modele. Ukratko, ukoliko zanemarimo ranu mrežnu elitu, koja je odigrala važnu ulogu u implementaciji Mreže i ulogu globalne tehnokratske vjere u napredak koju dijele sve kulture koje sudjeluju u oblikovanju Mreže, možemo zaključiti kako je Mreža odmjeravanje snaga emergentnih kultura poduzetnika i alternativnih kultura.[14]

Emergentne poduzetničke kulture Mreže ne perpetuiraju tradicionalne modele, već propagiraju ideologiju otvorenosti, povezanosti i sudjelovanja. No one zapravo omogućavaju preživljavanje neoliberalne ekonomije. Svrha je emergentnih tržišnih modela u doba rane Mreže bila digitalno-mrežne proizvode (digitalne knjige, glazbu, softver) učiniti “komercijalno sposobnima kao što su to bile industrije tiska” (Samuelson/Glushko, 1991). Razlika emergentnih i tradicionalnih kultura bi se mogla svesti na razliku između popularnih grupa i njihovih odgovora na praksu mrežnog dijeljenja glazbe. Metallica je gotovo “potrošila” sav svoj simbolički kapital angažirajući se protiv slobodnog dijeljenja glazbe. (Navodni problemi s alkoholom pjevača Jamesa Hetfielda djelovali su poput očajničkih

poteza restauracije dijela tradicionalnog nasljeđa.) Grupe Radiohead, Coldplay i Nine Inch Nails pak su same inicirale slobodno dijeljenje svojih albuma. Opozicijski ekonomski model, koji su grupe zastupale, počiva na premisi kako bi svi trebali moći jednostavno pristupiti glazbi. No postoji ogroman jaz između p2p mreža i emergentnih modela industrije zabave.[15]

Transformacija termina *haker* ilustracija je principa aproprijacije. Hakeri uvode novu radnu etiku koja uključuje zabavu i igru kao dio procesa učenja i proizvodnje. Iako su grafičke mogućnosti ranog računalnog procesora (PDP-1) odigrale *ozbiljnu* ulogu u razvoju računala, taj je procesor nastao 1962. godine kao alat za igru *Spacewar* Stevea Russella. *Spacewar* koju su nazivali "ultimativnim hackom" i "najboljim gubljenjem vremena u povijesti" proizvod je nove radne etike. "Hakerska etika", jest dekonstrukcija protestantizma, piše Pekka Himanen. Razumijevanje "rada kao dužnosti" bit je kapitalističkog duha koji je nastao u šesnaestom stoljeću a koji je definirao Max Weber u *Protestantskoj etici i duhu kapitalizma*. Transformaciju rada kao dužnosti u rad kao igru potaknule su alternativne kulture i hakeri. Himanen tvrdi kako je hakerski odnos prema životu radikalan i u umreženo društvo unosi "alternativan pristup" koji se suprotstavlja protestantskoj etici, radu kao obavezi (Himanen, 2002: 9). No nije li i ta etika već kooptirana u polje emergentnih kultura? Posjeduje li ona moć kulture otpora koju je imala u svojim počecima?

David Fincher je u filmu *Društvena mreža* (2010) prikazao Marka Zuckerberga kao ikonu novog kapitalista koji motivaciju ne nalazi u protestantskom osjećaju odgovornosti. Njegova je motivacija tipično geekovska, radi se o osveti zbog propale ljubavne veze. Zapravo, da bi danas Zuckerberg uspio on *mora* simbolički reproducirati sliku geeka, a ne protestanta. S druge strane zbiljska mogućnost kulture otpora hakerske radne etike kao etike koja se odbija uklopiti u neoliberalnu ekonomiju, izostaje, jer jedino što ostaje od stallmanovske i russellovske filozofije (poznato je kako Russell nije zaradio ni novčića na ovoj igri) jest duboki individualizam kao zamašnjak emergentnih tržišnih modela. Steve Jobs, beatificiran nakon smrti, postao je model inovativnog individualca i otpadnika. "Ono što je učinio za nas i našu kulturu snažno odjekuje u svakoj osobi" (BBC News, 11. 10. 2011). Interpelacija proizvodi sličnost, ali i naturalizaciju antiprotestantskog duha. Iako je Jobs uistinu promišljao progresivne alate, istovremeno je odgovoran za nove oblike autoritarne kontrole proizvoda u doba kasnog kapitalizma. Kao što kaže jedna poštapalica "Apple vam dopušta činiti ono što oni žele da činite". Jobsovo otpadništvo ne znači sukob s ekonomskim tržišnim modelima, dok je istovremeno svako stvarno otpadništvo kriminalizirano. Čak se i sami kompjutorski programeri 1950-ih i 1960-ih žele razlikovati od *crackera* – autora virusa i

uljeza koji hakiraju stranice.[16] Tako je hakerstvo kulturalno *dozvoljeno* jedino u obliku afirmativnog, ali benignog upozoravanja na propuste sustava, kao što je to slučaj s velikim hakerskim napadom na CERN-ova računala 2011. godine.[17] Povijest hakera se diskurzivno oblikuje kao povijest “posrnulih” idealista, ili onih koji se distanciraju od cyberkriminala.

Za Baumana bi izraz “raduckanje” bio prikladniji “da shvatimo promijenjenu narav rada koji je izdvojen iz veličajnog projekta univerzalne zajedničke misije čovječanstva i jednako grandioznog projekta doživotnog zvanja”. Bauman kritizira rad koji je danas “postao oblik jednokratnog čina: trik bricoleura, prevaranta” (2011: 137). No nije li to *raduckanje*, u svojoj biti hakerska etika, etika rada kao igre, ipak nosilo mogućnost radikalne politike otpora suprotstavljajući se fordovskoj krutosti kapitalističke i protestantske logike koja počiva na perpetuiranju i zaštiti originalnih kopija? Nije li ono moglo ponijeti težinu i ozbiljnost projekta razračunavanja s temeljima neoliberalnog kapitalizma na kojima još uvijek počiva i Bill Gatesova tekuća modernost i proizvodnja originalnih kopija? Ono što je i Billu Gatesu osiguralo početni zamah aproprijacija je alternativnog modela i shvaćanja rada i hakerskog duha. Iako se to često zanemaruje, niti Gates niti Zuckerberg nisu proizvođači, programeri koda (što film Davida Finchera u potpunosti negira), već mudri kapitalisti vješti u aproprijaciji. Kao što je Bill Gates simbol emergentnih kultura koje kooptiraju alternativne ekonomske modele, tako je i Mark Zuckerberg simbol vremena u kojem je ideja slobodnog koda, otvorene informacije, hakerske etike itd., kooptirana u jednom kapitalistički *prihvatljivom* obliku koji, u suštini ne predstavlja pravu alternativu. Zygmunt Bauman opisuje Billa Gatesa kao novog Henryja Forda (Bauman, 2011). Slika progresivnog industrijalca zamijenjena je slikom zaigranog individualca. Dugoročni mentalitet stalnog radnog mjesta tipičnog za radnike u Fordovim tvornicama zamijenjen je kratkoročnim mentalitetom fleksibilnih radnih mjesta. Bauman piše o fleksibilnoj ekonomiji u doba “tekuće modernosti” koja je obilježena nestalnim i promjenjivim odnosima u svim socijalnim sferama (2000). No Bill Gates i Microsoft još uvijek perpetuiraju ekonomski model utemeljen na proizvodnji kopija, licenciranih Microsoftovih proizvoda. Mark Zuckerberg u tom smislu je još jedan korak dalje u transformaciji kapitalizma i logike intelektualnog vlasništva. Iako obojica cijene fluidnost, što ih razlikuje od industrijskog “tvrđog” kapitalista Henryja Forda, postoji razlika u shvaćanju rada, proizvodnje i modela zarade. Zuckerbergov ekonomski model ne oslanja se na proizvodnju originalnih proizvoda koji su zaštićeni autorskim pravom, već na komodifikaciji informacija o samim korisnicima.

APROPRIJACIJA KULTURE OTPORA

Filippo Tomaso Marinetti 20. veljače 1909. godine u francuskom dnevniku *Le figaro* objavljuje *Futuristički manifest* u kojem stoji: "Vrijeme i Prostor su jučer umrli / Već živimo u apsolutnom, jer smo već stvorili brzinu, vječnu i stalnu-sadašnjost". Henry Ford je dopisniku Chicago Tribunea 25. svibnja 1916. godine izjavio nešto naizgled slično: "Povijest je manje-više budalaština. Ne želimo tradiciju. Želimo živjeti u sadašnjosti i jedina povijest koja išta vrijedi povijest je koju stvaramo danas" (Bauman 2011: 129). Riječ je o progresu kao globalnom otporu prošlosti, o tipičnoj *strukтури osjećaja* koja je obilježila modernu. No futurizam je oblik kulture otpora, prosvjed protiv opterećujuće talijanske prošlosti tradicije, muzeja, galerija i starina. ("Uništiti ćemo muzeje i knjižnice", stoji u *Manifestu*.) Odbacivanje prošlosti i obožavanje budućnosti geste su koje se prije svega okreću protiv postojećeg svjetonazora (dalje u *Manifestu* stoji da se futurizam suprotstavlja moralizmu i svakom kukavičluku oportunizma i utilitarizma.)

Fordova izjava jest slična *manifestnoj* futurističkoj gesti odbacivanja prošlosti, no progresivizam je inkorporiran u jednom specifičnom obliku koji nalazimo u Fordovoj izjavi. U tom je obliku on postao legitimacijski diskurs kapitalizma, tehnologije i ekonomije fordističkih tvornica, implementacije taylorističke ideje racionalizacije proizvodnje. Henryju Fordu progres je potreban kako bi maskirao jaz koji odvaja ideju racionalizacije proizvodnje od njezine realizacije (dehumanizacije i eksploatacije radnika). Kao što Mark Zuckerberg danas mora biti interpeliran kao *geek*, Henry Ford je trebao biti *progresivan* subjekt. Futuristički manifest s jedne strane i diskurzivna elaboracija fordističkog načina proizvodnje s druge, uspostavljaju univerzalni odnos između autentičnih i emergentnih kultura, odnos u kojem prva uvijek funkcionira kao simbolička legitimacija druge. Ono što je futurizam bio za industrijski kapitalizam danas su kulture virtualnih zajednica, mrežnih grupa i hakerska etika (rad kao igra) za Facebook, Apple i Google, kao predstavnike emergentnog informacijskog kapitalizma.

Da bi ideologija djelovala, upozorava Slavoj Žižek u studiji *Škakljivi subjekt*, ona mora uključiti barem dva sadržaja. Dok je prvi 'autentični' popularni sadržaj, drugi je uvijek 'distorzija' koja odgovara dominaciji i eksploataciji (1999: 184). Ono što pratimo kao oblik apropijacije autentičnih kultura na platformama poput Facebooka, upravo je ona

"...kultura podređene većine kojoj dominantna ideologija odgovara popularnim sadržajem koji izražava njihove tajne želje, no specifičan sadržaj uobličiti će te želje prema interesima vladajućih snaga." (1999: 195).

Hegemonija nije nametnuta. Ono što je problematično sama je interpretacija autentične ideje koja jest djelomično izraz žudnji podređene većine, no i distorzija originalne, zbog čega ona više nema supstancu. Iako danas sve emergentne medijske kulture počivaju na ideji otvorenosti, horizontalnoj medijskoj strukturi koja konzumente čini autorima, ciljevi tih kultura sasvim su drugačiji.

Postoji čitava scena kvazi-priručnika za "medijsko hakiranje stvarnosti" koji se uopće ne obraćaju kontrakulturi, već menadžerima velikih korporacija koje zanimaju načini na koje kontrakultura može biti kooptirana. Danas je aktualna knjiga Mikea Walsha *Futuretainment* (2009) koja nosi podnaslov "Jučer se svijet promijenio, sada je potez na tebi". Nekad su sličnu ulogu igrale nešto ozbiljnije knjige *Medijski virus* (1995) i *Iznuđivanje* (1999) Duglasa Rushkoffa, profesora medijske kulture i savjetnika za nove medije. Ove knjige opisuju autentičnu kulturu, koju je Lev Manovich nazvao "kulturom remiksa" (2004), a koja ugrožava industrijsku logiku proizvodnje i autorska prava na kojima počivaju kulturne industrije i industrije zabave. Walsh opisuje "mediajacking", dok je Rushkoff upućivao na "medijski virus" kao zapravo širu eksplikaciju ideje otvorenosti (on je aplicira i na odnose s javnošću). No svi ovi koncepti imaju nešto zajedničko – poruku koju upućuju korporacijama – *došlo je vrijeme za promjene*. Rushkoff, kojeg je angažirao Sony, ali i druge moćne tvrtke, tvrdio je da je došao kraj lažima i obmana, kako je medije poharao "virus istine". Ono što priručnici uistinu komuniciraju do sada je najučinkovitiji ideološki mehanizam kapitalizma, koji je Slavoj Žižek nazvao distorzijom autentične kulture. Na djelu je apropijacija značenja, praksi i vrijednosti autentične kulture u obliku kojem se gube temeljni elementi otpora. Remiksiranje nije kršenje pravila, piše Walsh, već samo upozorenje da se treba "prilagoditi ponašanju konzumenta". Na kraju krajeva, ova se praksa u najciničnijem obliku može naći u Dieselovim reklamama koje su za vrijeme antiglobalističkih prosvjeda diljem svijeta prikazivale prosvjednike koji nose natpise "Love Your Mom" i "More Green Traffic Lights". Approprijacija oduzima svaku mogućnost otpora.

Pregovori između tradicionalnih i emergentnih kultura danas se vode oko definicija pristupa informacijama gdje su opozicijske kulture (emergentne i alternativne, prema Williamsovoj taksonomiji) na istoj liniji diskurzivno, dok se razlikuju ideološki. Facebook počiva na specifičnoj ideji "slobode" i "slobodne razmjene informacija", koja je ograničena njihovim uvjetima korištenja, a Coldplay dijeli svoju glazbu, istovremeno instalirajući nove modele tržišne ekonomije, uvodeći inovacije u strukturu glazbene industrije. U tim pregovorima sudjeluju tradicionalne i emergentne kulture. Internet se ograničava i oblikuje prema ekonomskim modelima kulturnih industrija koje su svoju moć izgradile na principima

centraliziranih struktura i proizvodnji ponovljivih, originalnih fizičkih artefakata. Istovremeno nove ekonomije zagovaraju otvorenost, povezanost i sudjelovanje publike. Članovi grupe Metallica naivno su obznanili da ih muči ugrožavanje autorskih prava, dok Apple poziva na *ripanje, miksanje, prženje*, a Mark Zuckerberg zastupa *otvoreni svijet*. Postoje nepremostive razlike između interpretacije tih ideologema, načina na koji alternativne ekonomije, poput p2p servisa *The Pirate Bay* razumijevaju koncept *otvorenosti* i načina na koji ga razumijevaju kulturne industrije. Kako nas upozorava Lawrence Lessig, pravnik koji zagovara slobodni pristup informacijama – slogan Appleovih računala *Rip, mix, burn – after all it's your music* ne poziva da uistinu bilo koju glazbu “riplate, miksate, pržite”.
Zapravo:

“Nemate nikakvih ‘prava’ skidati, miksati a naročito ne pržiti. Možete imati, pravnici će inzistirati, dopuštenje da radite takve stvari. No ne miješajte hollywoodsku milost sa svojim pravima. Ovi dijelovi naše kulture, ovi pravnici će vam to reći, vlasništvo su rijetkih.” (Lessig, 2001: 10).

Postoje različiti oblici distorzija i ograničenja koja novi modeli postavljaju. Ta ograničenja uključuju i tradicionalnije odgovore poput ograničenja koja se temelje na fizičkom mediju, no uglavnom su to ograničenja ili u medijskim standardima koji se koriste za dijeljenje i povezivanje ili otvorenost koja podrazumijeva komodifikaciju, kao u Facebook modelu. Primjerice, odgovor tradicionalne ekonomije na fleksibilnost digitalnog prijenosnog medija koji može biti korišten za pohranjivanje glazbe zaštićene autorskim pravima jest naplata svakog fizičkog CD-a ili tvrdog diska gdje se zapravo plaća porez na fiktivnu krađu autorskih prava.[18] To je tradicionalan odgovor jer on počiva na fizičkim kopijama oko kojih se stvara iluzija da prenose originalni artefakt. Iako je ta iluzija oduvijek postojala, sada je ona još bizarnija, jer se na fizičkom prijenosniku podataka ne nalaze nikakvi podaci. Kako bi tradicionalna rješenja funkcionirala ona moraju ograničiti neograničenu ekonomiju digitalnog medija i Mreže. Emergentni tržišni modeli počivaju na uvjerljivijoj iluziji slobodnog dijeljenja i otvorene komunikacije. Umjesto da naplaćuje svoj servis, što bi bila tradicionalna praksa tržišnog modela, Facebook prodaje oglasni prostor. Viralni marketing novi je oblik komodifikacije komunikacije. Marketing omogućen metodama numeričke identifikacije, onima koji slobodno komuniciraju nameće personalizirano oglašavanje. Mnogi su spremni pristati na takva ograničenja, jer im se čini *prirodno* da vlasnici servisa za svoje usluge primaju neku naknadu. Velik je jaz između utopijskih ideja nekomodificiranih iskustava, komunikacije u javnom nekomodificiranom prostoru i emergentnih ekonomskih modela. Ti se modeli legitimiraju tipičnim ciničnim postideologizmom, prisvajajući

mitologeme autentičnog utopijskog projekta. No kako bi bili učinkoviti, oni moraju sadržavati, ako ništa drugo, onda neki oblik autentične potrebe. Jedna od takvih potreba javlja se kao potreba životnog menadžmenta.

MREŽA KAO ALAT ZA UPRAVLJANJE ŽIVOTOM

Idealni subjekt Mreže je subjekt bez identiteta koji manipulira digitalnim podacima, kao digitalnim kodom. To je subjekt koji teži *životnom menadžmentu*, upravljanju svim osobnim podacima. Jedan je korisnik na forumu komentirao: "Ne želim više misliti o kompatibilnosti... Želim da moj život bude savršeno organiziran... Ukratko, želim 'lifestream'." Subjekti na Mreži žele baratati digitaliziranim, kvantificiranim varijablama, "uhvatiti život" i "njime upravljati". Twitter, Facebook, Friendfeed, Flickr, YouTube, Diigo su takvi kanali, alati za proizvodnju i distribuciju osobnih podataka, kao i konzumaciju sadržaja koje su drugi proizveli (fotografija, videa, tekstova, itd.). Riječ je o skupu alata koji korisnicima pomažu upravljati mrežnim aktivnostima. Google kao jedan od najekstenzivnijih kanala integrira elektroničku poštu, tražilicu, geografske karte, grupe za komunikaciju, spremnike dokumenata, RSS čitače i druge alate. (Kada se govori o premoći Facebooka u budućnosti, tada se najavljuje kako će ova mreža zamijeniti elektroničku poštu i instant poruke, te postati i tražilica.)

Life streaming, u doslovnom prijevodu "tok života", odašiljanje je informacije u stvarnom vremenu. Kao globalni konzumacijsko-distribuirano-produkcijski kanali ovi mediji nude neprestani tok, praćenje "statusa" subjekta. (Poput stetoskopa koji bi bilježio, ali i odašiljao stanje organizma.) Kritičari Mreže dugo su upozoravali na tehno-stres koji je navodno posljedica velike količine sadržaja koji su čovjeku dostupni, ali ih on nije u mogućnosti konzumirati. Postoji potreba za "kanalima stabilnog sadržaja i pouzdanim procesima izbora" zapisao je Michael Heim žaleći se na stres generiran "totalnim menadžmentom" (1993: 104). No Mreža nije kaotičan sustav, niti hiperprodukcija znači kaos. Mreža i digitalni mediji upravo omogućavaju tehničku standardizaciju, personalizaciju i organizaciju podataka. Ovaj proces započeo je već osamdesetih godina prošlog stoljeća *diverzifikacijom masovne publike* kojoj se nude različiti televizijski programi (Castells, 2003). Lifestream kanali se uistinu brzo razvijaju, mnogi su zadovoljni jer im oni omogućavaju da automatski objavljuju svoje podatke na Mreži. Neki alati životnog menadžmenta isključivo su namijenjeni zabavi, poput FaceLook kioska. Coca-Cola je u ljeto 2011. godine na festivalu *Summer Love* u Izraelu po prvi puta uvela FaceLook kioske koji se koriste tehnologijom prepoznavanja lica. FaceLook

automatski šalje statute na Facebook onih sudionika koji se odluče fotografirati.

Danas se Mreža sve više oblikuje prema tome konceptu lifestream kanala koji nude alate za samoprodukciju i organizaciju, no ujedno postaju savršeni alati za ciljani marketing. Svjedočimo distorziji autentične ideje, uobličavanju želje za slobodnom komunikacijom, dijeljenjem i razmjenom podataka, odašiljanjem života, u komodificiranu kulturu životnog menadžmenta. Taj se proces odvija upravo kao proces distorzije autentične želje i potrebe, a prema interesima vladajućih. Web 2.0 je radikalizirao prakse integracije proizvodnje i konzumacije, no istovremeno s lifestream alatima, društvenim mrežama i platformama nastupa era sve restriktivnije regulacije i kontrole. Internet je, piše medijski teoretičar i aktivist Geert Lovink, nakon 2000. godine izgubio "iluziju promjene" (2007), iluziju da bi se Mreža mogla oblikovati kao mjesto izuzeto od logike kapitala. Umjesto toga restaurira se *mentalitet čuvanja vrata*, centralizacija i institucionalizacija Mreže. Obavezna identifikacija i filtriranje sadržaja ograničavaju digitalne medije i Mrežu kao sredstva proizvodnje i komunikacijski kanal. Platforme sve više nalikuju komunalnim uslugama koje su poput mnogih komunalnih usluga (voda, struja) postale institucionalno regulirane (Boyd, 2010). Mreža se privatizira na način na koji se komunalne usluge u neoliberalnoj državi privatiziraju, a regulacija prelazi u ruke privatnog sektora. Nudeći korisnicima *otvorene* platforme za komunikaciju, pod određenim uvjetima korištenja, one javni prostor oblikuju kao komercijalne servise.

Svi servisi koje spominje Manuel Castells (Facebook, Twitter, YouTube) kao masovne samokomunikacije u rukama su korporacija. Google, News Corp. (vlasnik MySpacea) i Yahoo! (Flickr) komodificiraju korisničke podatke koji postaju roba koja se prodaje oglašivačima. Nije li riječ o totalnoj komodifikaciji ljudske kreativnosti u kojoj se publika ne preobražava u pro-izvođače, već pro-konzumente,[19] pita se Christian Fuchs? Internet kao granica i informacijska autocesta najprije je mjesto *slobodnog* protoka kapitala, uz istovremeno ograničavanje protoka informacija, glazbe, filmova, knjiga, itd.[20] Autor-konzument za jedne je romantični junak nove medijske demokracije koja korisnika tjera na sudjelovanje i stvaranje, dok je za tržište komunikacijskih usluga izvor besplatnog sadržaja. Poznat je slučaj iz 1999. godine kada je sedam od petnaest tisuća "volontera" uzdrimalo info-idilu tražeći da se istraži je li im tvrtka AOL (američki posrednik Internet usluga) dužna zbog poslova koje su obavljali godinama, pišući razne mrežne dnevnike, sudjelujući u diskusijama, moderirajući rasprave i slično. Distorzija koju izvode emergentne kulture od korisnika čini "mrežne robove" uvodeći novi oblik "super-eksploatacije". Mreža nije neki ekskluzivni prostor, već ponekad upravo prostor intenzifikacije šire kulturalne i ekonomske logike

postindustrijskog društva. Zbog toga i besplatni rad nije slučajno postao problem Mreže, jer je on imanentan kulturalnoj ekonomiji kasnog kapitalizma koji, zaključuje Tiziana Terranova, postaje “mutacija rada, politike i kulture” (Terranova, 2003: 99-121).

ALTERNATIVNE KULTURE

Pitanje intelektualnog vlasništva jedno je od ključnih antagonizama u suvremenom društvu. Dijeljenje dokumenata dio je šireg pitanja zajedničkih dobara kao temelja koncepta javnosti. Zajednička su dobra (*commons*), kako upozoravaju Hardt i Negri, doživjela privatnu eksproprijaciju (2000: 301). Danas je sve zaštićeno autorskim pravom, od lijekova do hrane. Pokret za slobodni softver jedna je od aktivnih kultura otpora. Neki smatraju kako je razvoj slobodnog softvera osigurao kontradikcije u tkivu informacijskog kapitalizma i da će razvoj slobodnog softvera imati širi utjecaj na budućnost proizvodnje informacija (Söderberg, 2002). Čini se kako je slobodni softver potvrda Marxove teze da ‘na određenom stupnju svog razvoja, materijalne proizvodne snage dolaze u sukob s postojećim odnosima proizvodnje’, zbog čega se Slavoj Žižek čak pita ne signalizira li ta perspektiva “kraj tržišnih odnosa” (1998)?

Richard Stallman je 1984. godine osnovao *The Free Software Foundation* i projekt GNU koji omogućava slobodno korištenje softvera u zamjenu za distribuciju poboljšanog koda (inačice se mogu i prodavati, ali kod mora ostati otvoren). Kasnije se ovaj princip primijenio i na druge ne-softverske artefakte. Licenca zahtjeva da se softver dobiven slobodnom razmjenom podataka uvijek mora dalje distribuirati pod istim uvjetima. Richard Stallman je ponudio jednu pragmatičnu definiciju slobodne informacije:

Ja vjerujem kako bi sve općenito korisne informacije trebale biti slobodne. Pod “slobodnim” se ne referiram na cijenu, već slobodu kopiranja informacije i oblikovanja prema osobnim potrebama... Kada je informacija općenito korisna, redistribucija te informacije čini čovječanstvo bogatijim bez obzira tko distribuira i bez obzira tko prima.

Pokreti slobodnog softvera i otvorenog koda nude drugačije poimanje autorstva jer autori ne zaštićuju svoj rad od javnosti i/ili ostavljaju svoja djela otvorenima za dalju transformaciju. To je podrivačka definicija. No čak i kultura slobodnog softvera podrazumijeva autorstvo i originalnost. Za većinu slobodno znači da digitalne artefakte možemo prerađivati i dijeliti, no “istovremeno moramo poštivati autorstvo i originalnost”. Kako upozorava GNU licenca –

slobodno (*free*) ne smijemo shvaćati kao besplatno (*free*) pivo.

No peer-to-peer ekonomija radikalna je opozicija neoliberalnim modelima proizvodnje, konzumacije i distribucije. Svojim praksama dijeljenja, slobodne razmjene glazbe, knjiga i filmova, ove kulture djeluju u sklopu neograničene ekonomije digitalnih dobara. Istovremeno, iako to nije bila njihova pragmatična zadaća, one postavljaju temelje za debatu o statusu intelektualnog vlasništva. Slobodna razmjena, koja se zbiva na Mreži, polazi od načela kako su kulturalni artefakti javna dobra, te oni moraju biti dostupni svima. Richard Barbrook tehnički dizajn Mreže smatra pretpostavkom da informacija postane "dar", te da se informacije trebaju izmjenjivati i prosljeđivati slobodno (Barbrook, 2002). Često čak i kada djeluju u sklopu neoliberalne matrice, korisnici Mreže zapravo prakticiraju cyberkomunizam, upravo zbog arhitekture Mreže. Vrlo često postaje očito kako se "sav potencijal novijih tehnoloških i društvenih promjena ne može ostvariti unutar tradicionalne kapitalističke hijerarhije" (Barbrook, 2002: 63). Znanstvenici, rani implementatori Mreže, prelazili su okvire kapitalizma i dijelili informacije, ne iz nekog uvjerenja, već zbog pragmatičnosti i efikasnosti.

Čak i ne razmišljajući o tome, ljudi stalno između sebe besplatno izmjenjuju informacije. Iako se Internet proširio daleko izvan granica sveučilišta, njegovi korisnici i dalje radije zajedno surađuju bez izravnog posredovanja novcem. (Barbrook, 2002: 65)

Pitanje slobodne razmjene na Mreži je pitanje strukture medija. Slobodna razmjena počiva na distribuiranoj strukturi Mreže. Ta borba nije samo borba za *informacije*, već borba za *strukturu* koja dozvoljava dijeljenje tih informacija. (Zbog toga je McLuhanov poziv da se medijski studiji bave analizom strukture, a ne sadržaja, aktualniji nego ikad.) Novi zakoni ciljaju na promjene koje bi dovele do ograničavanja inače strukturalno otvorenih kanala komunikacije. Historija piratskog servisa *The Pirate Bay* koji godinama odolijeva gašenju, usprkos sudskim tužbama upravo svjedoči važnosti arhitekture Mreže, načela na kojima počivaju *standardi* Mreže. Dugo sud nije mogao utvrditi da je TPB distributer sadržaja. Iako je bilo očito kako TPB sudjeluje u raspačavanju materijala zaštićenih autorskim pravima, tužba se nije mogla provesti jer TPB samo posreduje *torrente*, a ne i dokumente na koje se oni odnose (Tan, 2010). Dijeljenje se odvija tako da se identificira mrežna lokacija korisnika koji istovremeno učitavaju i preuzimaju sadržaje povezane s *torrent* dokumentima. Upravo zbog distribuirane strukture Mreže, standarda i protokola koji su odredili otvorenu strukturu Mreže, tradicionalne industrije još uvijek nisu u mogućnosti riješiti problem s

kojim su suočene. No 2010. godina predstavlja prijelomnicu u toj borbi jer je te godine sud osnivače TPB ipak osudio na zatvorske i novčane kazne.

Dominantne, emergentne i opozicijske kulture, prema Williamssovoj taksonomiji, nalaze se u procesu pregovora čiji će rezultat biti odnos snaga ovih kultura. Jedan rezultat može biti onaj tradicionalnih industrija koje žele uspostaviti ekonomske zakone kakvi su vladali u trenutku njihova uspona. To u konačnici znači ograničavanje mogućnosti dijeljenja i proizvodnje – digitalne tehnologije i Mreže kao sredstava za proizvodnju i javnog kanala distribucije. Nije isključeno, o čemu piše Lawrence Lessig, da će u budućnosti Mreža radikalno ograničiti postojeće mogućnosti dijeljenja i time redefinirati svoju horizontalnu strukturu kako bi povratila neke od tradicionalnih ekonomskih modela na kojima počivaju medijske industrije. Lessig je pesimističan, te smatra da je industrija odlučna da redefinira i hardver i softver kako bi odgovarali potrebama industrija. “Kod može, a u budućnosti i hoće, zamijeniti zakone koji su bili temeljna obrana intelektualnog vlasništva u cyber-prostoru” (1999: 32).

No ideja slobodne informacije i sama je doživjela apropijaciju dominantne kulture. Tako je još vjerojatnije kako će ti emergentni modeli, makar na simboličkoj razini, također zagovarati rješenja koja su drugačija od tradicionalnih. Za razliku od ranijih oblika konzervativizma, upozorava Barbrook, emergentne kulture, koje on naziva “kalifornijskom ideologijom”, tvrde da će “vladavina digerata koristiti svima... jer oni su izumitelji sofisticiranih strojeva i oni unapređuju proizvodne metode” (2002: 56). Nije li upravo ta retorika prisutna i u bezbrojnim zahvalama Steveu Jobsu koje su u satima nakon njegove smrti skoro srušile Twitter? Digerati sami proklamiraju načela otvorenosti, slobode dijeljenja. “Koristiti tehnologiju u svoju korist”, poziv Richarda Stallmana tako je doživio apropijaciju emergentnih industrija, no one ne nude stvarnu otvorenost, već iluziju otvorenosti poput Kindlova čitača koji nudi “slobodno” preuzimanje knjiga ograničenih sadržaja, uz naplatu i limitiranje mogućnosti mijenjanja teksta; ili Facebooka kao “otvorenog” komunikacijskog kanala čija je otvorenost ograničena “uvjetima korištenja”.

Paradoks Mreže kao prostora slobode jest da ista decentralizirana struktura kojoj se pripisuje demokratizacija medijskog prostora stoji u temeljima postindustrijskog kapitalizma – emergentnih medijskih ekonomskih modela. Da bi struktura p2p mreža funkcionirala, Internet bi trebao biti javno dobro: javni kanal komunikacije, a ne ono što emergentne kulture predlažu, a to je jedna neoliberalna interpretacija otvorenosti i povezanosti. Jedna takva interpretacija se nalazi u nekoliko izvedbi. Facebook oblik centralizacije je oblik

privatizacije javne sfere, u kojoj se samo jedan servis ponaša kao nadzornik sadržaja i to samo onog dijela koji ugrožava njegove profitno-orijentirane interese (zabrana pornografije i anonimnosti). Druga izvedba je puno opsežnija, a odnosi se na zakone koji bi posrednike internetskih usluga transformirala u nadzornike sadržaja. To je slučaj s prijedlozima zakona SOPA i PIPA koji bi, ukoliko bi bili usvojeni, omogućavali sankcioniranje pružatelja usluga[21] koji bi postali nadzornici sadržaja i cenzori. Treći oblik je trenutno djelatan, a to je oblik supostojanja različitih modela koji jedan drugog u svojoj definiciji isključuju. Drugim riječima korporacija Google drugačije se ponaša u zemljama zapadnih demokracija, nego u Kini gdje sudjeluje u cenzuri.

ZAKONI. NAKON DECENTRALIZACIJE, CENTRALIZACIJA?

Mogućnosti anonimnog izravnog povezivanja dviju točaka u mreži dovode se u pitanje putem *ekonomije osobnog i općeg* – zbog općeg dobra, od korisnika se traži odricanje od osobnih prava. Iako takvo ograničavanje prvenstveno pogoduje tradicionalnim kulturnim industrijama, da bi ono steklo legitimaciju proglašava se *općim dobrom*. Mark Poster je upozorio na ovaj tip legitimacije. Ukoliko se pitanje pristupa informacijama postavi iz aspekta sigurnosti – Poster govori o sigurnosti države-nacije, onda se sigurnost države “shvaća kao istinska sigurnost svakoga” (2001: 3). Kako bi se zaštitila sigurnost nacionalne države – kao u slučaju WikiLeaks – ili privatni život – u slučajevima pedofilstva i *curenja* privatnih snimki – predlaže se ograničavanje mogućnosti digitalne i mrežne proizvodnje, konzumacije i distribucije.

No sukob je aktualan ne samo između dominantnih, vladajućih struktura i podređene većine. U siječnju 2012. godine predložena je nova legislativa u Sjedinjenim Američkim Državama – zakoni koji se nazivaju SOPA (Stop Online Piracy Act) i PIPA (PROTECT IP). Prvi je zakonodavni prijedlog u listopadu 2011. godine bio upućen Zastupničkom domu, a drugi Senatu. Cilj je ovih zakona bio spriječiti kršenja autorskih prava i krađu intelektualnog vlasništva. S ovim zakonima pratimo sukob koji nije samo aktualan kao sukob korisnika i korporacija, već i tradicionalnih i emergentnih modela. Dok prvi pokušavaju ograničiti slobodno dijeljenje glazbe, filmova, igara i programa, drugi staju u zaštitu inovacije i autora kao pokretača koji je i legitimirao uvođenje prakse zaštite autorskog prava.[22]

Pobornike donošenja zakona predvodile su dvije vodeće američke organizacije za kolektivno ostvarivanje autorskog i srodnih prava, MPAA (Motion Picture Association of America) i njen

diskografski pandan, RIAA (Recording Industry Association of America), a njima su se u lobiranju pridružile udruge tekstilnih kompanija i druge tvrtke koje žive od komercijalnog iskorištavanja intelektualnog vlasništva (Katulić, 2012). S druge strane, protiv zakona nisu prosvjedovali samo korisnici i civilne udruge, iako su oni odigrali važnu ulogu. (Pogotovo je bila aktivna udruga Electronic Frontier Foundation.) Prosvjedovale su i internetske kompanije. Google, Facebook, eBay, Twitter i drugi 15. studenog objavljuju oglas preko čitave stranice *New York Timesa* u kojem stoji: "Udruženi u zaštiti inovacija". Emergentne kulture za sada pobjeđuju u pregovorima oko značenja Mreže, a njihovi ekonomski i kulturalni modeli počivaju na drugačijoj logici od logike industrija zabave. One nastaju na jazu legitimacijskih praksi tradicionalnih industrija zabave (zaštita autora) i realnosti u kojoj distributivna struktura Mreže i fleksibilnost digitalnog medija omogućavaju nove modele "inovacija", a granicu između publike i autora čine propusnom.

Da emergentne, a ne tradicionalne kulture odražavaju aktualnu strukturu osjećaja, dokazuju reakcije i na ratificirani trgovinski sporazum ACTA (Anti-Counterfeiting Trade Agreement), koji se pojavio nedugo nakon odbacivanja prijedloga zakona SOPA i PIPA, a koji ima za cilj zaštititi intelektualno vlasništvo u širem opsegu (od fizičkih krivotvorina i lijekova, do piratskih servisa). Internetski servisi, među kojima i Wikipedia, ugašeni su na jedan dan u znak prosvjeda, poljski zastupnici u parlamentu su se pojavili s maskama Anonymousa[23] preko lica. Pogotovo je snažno odjeknula ostavka službenog izvjestitelja Europskog parlamenta Kadera Arifa koji je odbio sudjelovati u potpisivanju sporazuma zbog netransparentnosti procesa. To je uistinu bila moćna protestna gesta, no i sama organizacija koju zastupa Arif dio je jedne šire ekonomsko-političke stvarnosti koja počiva na vlasničkim pravima. Iako se u javnosti stvorio konsenzus o tome kako bi Europska unija i nevladine organizacije trebale sudjelovati u kreiranju jednog novog zakona, i ta privremena kočnica ne bi značila propitivanje fundamentalne dileme o kolektivnom karakteru intelektualnih dobara.

No kako je uopće moguće provesti kontrolu distribucije i prerada artefakata kulturnih industrija, filmova, glazbe, programa, itd.? Takva kontrola je moguća jedino ukoliko se ograniče mogućnosti Interneta. Najučinkovitiju kontrolu sprovela je Kina. No njezine metode ozbiljno zadiru u ljudska prava.[24] Teško je zamisliti, iako nije nemoguće, kako zakoni i na zapadu mogu dovesti u pitanje ta prava. Jedan od predlagatelja novih zakona, Michael O'Leary, izjavio je kako se "Internet nije 'pokvario' na mjestima kao što su Kina i Iran". Ipak, činjenica je kako ovi prijedlozi zakona ciljaju na uvođenje oblika cenzure i da se koriste metodama koje je koristila i Kina u svojem projektu koji je široko istražio i implementirao metode ograničavanja Interneta.[25] Prijedloge zakona zato su nazivali

“američkom varijantom velikog kineskog vatrozida” jer oni *de facto* krše pravo na slobodu govora, iako je prva klauzula ovog zakona ne ograničavanje tog prava (McSherry, 2011).

Prema ovom prijedlogu od pružatelja usluga bi se očekivalo da “‘obrišu’ određene stranice”. Čitave domene dospjele bi na crnu listu što bi značilo i da nestanu i tisuće stranica koje se nalaze pod tom domenom, iako one nisu kršile nikakve zakone (McSherry, 2011). SOPA u nadzor uključuje i tražilice, kompanije koje pružaju usluge plaćanja putem Mreže (kartične kompanije poput PayPala) i reklamne agencije. U praksi to znači da će američki državni odvjetnici moći izdati nalog tražilicama (Google ili Yahoo!), DNS pružateljima usluga ili internetskim oglašivačima da blokiraju mrežne stranice bez obveze da se u postupku sasluša druga strana (Katulić, 2012). Ukoliko oni nadzor ne bi sprovodili, prema novim prijedlozima, država bi imala ovlasti intervenirati, postajući nevidljivi policajac, jer bi zakon, pretpostavlja se, ipak same vlasnike potaknuo na cenzuru. Legislativa unatoč svemu ne bi bila učinkovita jer bi se problematične domene uvijek mogle preseliti na druge servere, no ona bi ozbiljno mogla ugroziti Internet i njegovu temeljnu strukturu koja omogućuje slobodu povezivanja svake točke sa svakom bez hijerarhijskog posrednika.

U pregovorima oko statusa otvorene informacije, borbi kultura tradicionalnih industrija zabave i emergentnih modela koje predvode internetske kompanije, proces pregovora se često odvija u naizgled neočekivanom diskurzivnom polju. I jedna i druga strana se poziva na *zaštitu autora*. Ograničavanje mogućnosti Mreže kao distributivnog dijagrama, ne legitimira se tržišnim razlozima, već obećanjima o sigurnosti. U prošlosti zakonodavnih pokušaja postojala su dva naizgled nespojiva legitimacijska diskursa. Zanimljivo je kako bi, da su prihvaćeni, ti prijedlozi koji su nastojali regulirati sasvim različite probleme, imali gotovo iste posljedice. SOPA i PIPA prijedlozi zakona temelje se na legitimaciji “zaštite autora”. No američki prijedlog *Communications Decency Act* (Zakon o pristojnosti komunikacija) iz 1996. godine imao je za cilj riješiti pitanje sigurnosti maloljetnika i djece. Zakon je predlagao da se reguliraju pornografske i “nepristojne” stranice.

Ovaj je prijedlog zakona John Perry Barlow nazvao “napadom na neovisnost i suverenost cyber-prostora” (1996) jer je cilj bio isti kao i u sadašnjim prijedlozima, da se pružatelji usluga, do sada u poziciji neutralnih facilitatora i strukturalnih nadglednika, smatraju odgovornima za sadržaje. I ovim zakonom bi posrednici internetskih usluga postali nadzornici koji bi trebali ograničiti pristup na stranice s “nepristojnim sadržajima” mlađima od osamnaest godina. U konačnici zakon bi doveo do centralizacije i obavezne registracije prilikom pristupa svim sadržajima Mreže. Na taj bi način mrežni servisi zapravo sve više

nalikovali institucionalnim masmedijima. Tako bi tradicionalna kultura na uskim grlima, vratima, ili kako su ih neki nazvali "Ahilovim petama Interneta", instalirala nove vratare iako je Mreža *medij bez vratara*, kako ju je nazvao Paul Levinson. No to se može dogoditi jedino ukoliko se hegemonija, u gramscijevskom smislu, prakticira kao spontani pristanak svih kultura uključenih u pregovore oko značenja Mreže oko općeg smjera koji su nametnuli vodeći.

EKONOMIJA OSOBNOG I OPĆEG. AMINA/JELENA - CINIČNI SUBJEKT U POTRAZI ZA IDENTITETOM

Mnogi su spremni žrtvovati neke osobne slobode u korist opće sigurnosti, no sloboda dijeljenja informacija legitimira se ne samo općim dobrom. Internet se opisuje kao kaotično mjesto na kojem ne možemo sačuvati svoju privatnost – osnovna je postavka kako je to mjesto posebno propusne granice između javnog i privatnog. Kao oblik legitimacije javlja se i moralna panika koja se opet temelji na retorici tehnološkog determinizma. (U domaćem slučaju curenja Severinine privatne porno-snimke masmediji su upozoravali na "tamnu stranu" Mreže). Tako je diskurzivno bio uokviren i slučaj krađe identiteta Riječanke Jelene, kojoj je objavljena slika na blogu otete sirijske lezbijske aktivistice Amine Arraf. Slučaj se prije svega oblikovao kao ugrožavanje privatnosti, krađa identiteta koja se *može svakome dogoditi*. Istovremeno mediji su postavili pitanje anonimnosti – je li opravdana anonimnost blogera? Bez obzira što se vjerojatno zbiljska osoba Amina Arraf, objavljivanjem tuđe slike željela zaštititi od represivnog sustava, ona je ipak *ukrala* nečiju sliku (Elliott, 2011). S druge strane postavlja se pitanje ukoliko je zbiljska aktivistica koja je skrivala vlastiti identitet objavljivanjem tuđe slike postala žrtvom policije, nije li krađa Jelenine slike drugorazredni događaj, u sjeni ozbiljnijeg ugrožavanja ljudskih prava?

No vrlo brzo je otkriveno kako su Amina Arraf i njezin slučaj puka fikcija koju je na svojem blogu izgradio jedan Amerikanac. Četrdesetogodišnji oženjeni doktorand na Sveučilištu u Edinburgu, Tom MacMaster, priznao je kako se pretvarao da je lezbijska blogerica u Damasku i objasnio kako je djelovao iz vlastite "taštine", no da je tada vjerovao da će ukoliko će pisati pod arapskim ženskim imenom "steći neko poštovanje mrzovoljnih muškaraca" (Addley, 2011). Ukoliko bi blog pisao pod vlastitim imenom MacMaster objašnjava, netko bi ga sigurno pitao "'Zašto mrziš Ameriku?', 'zašto mrziš slobodu?' i slične stvari" (Addley, 2011). Slučaj se pokazao kao još jedan medijski događaj u kojemu ima nešto od onog simboličkog zaostatka u kojem se ideologija otkriva kao moment lažnog prepoznavanja.

Internet u kolektivnoj strukturi osjećaja funkcionira kao mjesto na kojem se svatko može lažno predstaviti, a privatnim se dokumentima i slikama može manipulirati. No u ovom slučaju medij je odigrao ulogu simptoma jer je ukazao na društvena iščašenja. Tamo gdje se činilo kako se potvrđuje problematični karakter virtualne mrežne komunikacije, ukazale su se karakteristike zapadne cinične ideologije.

Iako je MacMaster tvrdio kako je djelovao iz vlastite taštine, i njegova fikcija (kao i u primjerima znanstveno-fantastičnih fikcija) upućuje na postojanje antagonizma u zapadnim demokracijama. Kako je pisao Michael J. Shapiro u izvrsnoj studiji *Violent Cartographies* politička kartografija je uvijek potpomognuta moralnom geografijom, setom tih etičkih tvrdnji koje organiziraju etičkopolitičke diskurse (1997: 16). Nestabilnost etičkog fokusa oblik je zaboravljivosti, no ta zaboravljivost nije slučajna, već strukturalno inducirana amnezija koju potiču dominantni oblici shvaćanja. Slučaj sirijske lezbijske aktivistice (ovdje imamo trostruku drugost – rodnu, seksualnu i postkolonijalnu), sasvim je neočekivano ukazao na potrebu Zapada da u sklopu svoje tolerancije “kao ideološke kategorije” (Žižek, 2008) proizvodi žrtve upravo putem tih diskurzivnih oblikovanja. Kako aktivistica za prava lezbijki nije postojala – funkcija ove i sličnih fikcija je da igraju ulogu konstitutivnog mita o zapadnim demokracijama. Žrtve nedemokratskih sustava konstitutivni su momenti mitologije Zapada, mjesta restauracije narativa o zapadnoj demokraciji koja stoji sama nasuprot nedemokratskim režimima, a “svaki se autentični susret s drugim ljudskim bićem oblikuje kao viktimizirajuće iskustvo” (Žižek, 2008).

Sloboda se pojavljuje kao legitimirajuća (ali prazna) gesta. MacMasterova motivacija da piše pod krinkom “žrtve”, potaknuta je željom da se izbjegne konflikt, jer, kako i sam priznaje, već i zbog toga što piše o Siriji, netko bi ga mogao pitati “zašto ne voli Ameriku i slobodu”? No cenzura i ograničavanje prava na govor ne postoje samo u Trećem svijetu, već i na Zapadu. Nije li britanski premijer David Cameron od BlackBerryja zatražio da privremeno ukine mogućnost slanja poruka kako bi se onemogućilo širenje uličnog nasilja u londonskim prosvjedima u ljeto 2011. godine? “Kada ljudi koriste društvene medije zbog nasilja moramo ih spriječiti”, poručio je Cameron, prije odlaska na razgovore s menadžmentom Facebooka, Twittera i BlackBerryja. Ako nam se čini kako razgovori nisu mogli biti produktivni za Camerona, jer motiv je Marka Zuckerberga “učiniti svijet otvorenim”, nemojmo biti naivni. Otvorenost kao tipična prazna gesta ideologije jedne emergentne kulture nije u sukobu s restrikcijama koje ta kultura prakticira diljem svijeta, od Kine do Amerike.

Shapiro je devedesetih godina prošlog stoljeća dijagnosticirao specifičan oblik zaborava,

preispisivanja američke ratne povijesti, pogotovo rata u Vijetnamu, koje je odigralo ulogu mobilizacijske retorike prije i za vrijeme Zaljevskog rata. Danas se antagonizam javlja kao sumnja u same temelje američke demokracije, opravdanosti američke vanjske politike. Amerikanac koji na Internetu izmišlja Drugo, sirijsku aktivisticu za prava lezbijki, fikcionalizira Drugo kao "ovaj/taj mračni objekt nasilja" kako je pisao Shapiro (1997: 73-106). Taj imaginarij vrlo je sličan Bunuelovom filmu kao i lacanovskom okviru medijacije, gdje je objekt žudnje zamjenski znak povezan sa subjektivim pokušajem samo-oblikovanja i privida koherencije zapadne demokracije.

Ugrožavanje ljudskih prava u Trećem svijetu postaje moment legitimacije cinične postideologije koja dozvoljava toleranciju i otvorenost prema različitostima sve dok one ne ugrožavaju hegemonijsku matricu. Zbog toga se drugost najčešće prikazuje kao žrtva – ona je benigna i neopasna za ideološku matricu. (Zbog toga je i moguće da Jelena priznaje Amininu tešku poziciju (smrt, zatočenje itd.), ali upozorava na ugrožavanje svojeg prava na privatnost.)[26] Fikcionalna otmica lezbijke i manipulacija tuđom slikom, na simptomatičan način spajaju dva legitimacijska diskursa zapadnih demokracija, ljudskih prava i slobode govora. Cinična ideologija počiva na trijumfu individualizma, mitu o toleranciji kao pravu na vlastitu priču. Internet je medij koji je materijalizirao potrebe "društva u kojem su vrijednosti individualne slobode i otvorene komunikacije postale presudne" (Castells, 2003: 12). "Internet je smišljeno oblikovan kao tehnologija slobodne komunikacije" (Castells, 2003: 15).

Zbog toga ovaj događaj upućuje na još jedan moment zanimljiv u strukturi osjećaja koja digitalne medije i Mrežu, iako je riječ o medijima slobodne komunikacije, oblikuje kao kaotične strukture pogodne za kršenje ljudskih prava. Kada se ova kritika i upućuje kao kritika sustava, tada se inzistira na moralnoj panici ugrožavanja ljudskih prava kao nadziranja svakog pojedinačnog računa. Poput paranoje oko snimanja putem nadzornih kamera, gdje bi interpretacija svake snimke vremenski višestruko nadmašila snimljeni materijal, ona na jedan način laska subjektima koji su promatrani. No nadzornike uistinu ne zanimaju subjekti, već samo podaci koji su pogodni za kodifikaciju. U tom je smislu već aktualno ugrožavanje prava subjekata na Mreži, ali ne u obliku prisutnom u slučaju Amine/Jelene, gdje se slučaj oblikovao prije svega kao ugrožavanje privatnosti kao krađe identiteta koja se *može dogoditi svakom*, već kao realno ugrožavanje ljudskih prava koje se *uistinu već zbiva i uključuje sve* u obliku ciljanog marketinga. Moć nadzornika ne leži u činjenici da svakoga mogu promatrati, niti je subjekt *kao takav* uopće važan za taj sustav. Dok se perpetuira paranoja o ugrožavanju individualnih sloboda nadzorom privatnih

podataka, nitko ne upozorava na činjenicu kako bi centri moći i nadzora *trebali* *bitipromatrani*. Korporacije od korisnika dobivaju upravo one podatke koji ih zanimaju, a korisnici te informacije važne korporacijama dijele svojevolumno. Paradoksalno, osobna prava su najprije ugrožena u procesu svojevolumnog prepuštanja personaliziranom mrežnom marketingu. Tako se potvrđuje, iako u jednom sasvim drugom kontekstu, teza Neila Postmana kako je budućnost oblik svojevrsne kapitulacije potrošača, sličnija zapletu romana *Vrli novi svijet* Aldousa Huxleyja nego *1984*. Georgea Orwella (Postman, 1992).

Na djelu je previd jer samovoljno predavanje osobnih podataka uz istovremeni strah kako će se predaja desiti u obliku ultimativnog *Velikog brata*, programa na kojemu ćemo svi postati nadzirani, moguć je upravo zato jer se hegemonija ne prakticira kao nasilno nametanje poretka, već ju provode emergentne kulture koje diskurzivno počivaju na kooptaciji dijela autentičnih kultura i praksi. Samo tako se može objasniti podatak da najveći broj snimki na YouTubeu čine privatne snimke djece, dok je istovremeno jedno od najosjetljivijih pitanja Interneta – dječja pornografija. Ekonomija općeg dobra, ograničavanja anonimne komunikacije zbog zaštite korisnika oblik je hegemonije dominantnih etatištko-korporacijskih kultura koje nameću obrasce komunikacije i oblikuju Mrežu prema svojim potrebama. Istovremeno ne rješavaju pitanje krađe privatnih podataka. (Nije li i Jelenino pojavljivanje u medijima istovremeno manipulacija njezinim osobnim podacima?)

Danas je aktualna bitka oko komunikacijskih mogućnosti Mreže – koja uključuje i važan segment – mogućnost anonimne komunikacije. To je ona pretpostavka koja je omogućila egipatskim aktivistima i aktivisticama *slobodno* djelovanje u totalitarnom režimu. Kada je Mreža uistinu otvorena ona je istovremeno i “prostor slobode”, mogućnosti “odabira identiteta” i proizvodnje “višestrukih identiteta”, itd., no i mjesto “krađe identiteta”, “manipulacije identitetom”, itd. Paranoja manipulacije osobnim podacima, koja legitimira sve izgledniju zabranu anonimnosti na Internetu i uvođenja protokola za identifikaciju, najviše koristi korporacijskom kapitalizmu dok je upitan njezin rezultat u borbi protiv manipulacije privatnim podacima. Identifikacija je uspješan ekonomski model Facebooka s kojim korisnici potpisuju ugovor prema kojem je svaki osobni profil vlasništvo kompanije. Hegemonija djeluje u trenutku u kojem subjekti sami pristaju na manipulaciju postajući sadržaj medija poput Facebooka. Strah od manipulacije osobnim podacima postaje legitimacija za ograničavanje Mreže kao javne sfere, Mreže kao trga i ulice. Sloboda javnog govora i prava na anonimni govor – danas su najugroženije slobode umreženog društva. S druge strane stvarna kršenja osobnih sloboda znače ograničavanja Mreže privatizacijom javnog prostora i komercijalizacijom osobnih podataka.

MANJE LJUBAVI - VIŠE MRŽNJE! ULOGA DRUŠTVENIH MREŽA U REVOLUCIJAMA

Mogu li se danas autentične kulture razlikovati od distorziranih oblika tolerancije, retorike sudjelovanja i otvorenosti? Tri faze u povijesti Mreže – utopijski zamah početkom devedesetih, skeptični cinizam kraja devedesetih i nedavni optimizam potaknut ulogom društvenih mreža u revolucijama, povijest je pitanja imaju li kulture Mreže snagu oduprijeti se dominantnom poretku, vlasničkim odnosima i kalifornijskoj ideologiji? Manuel Castells je zaključio kako se u umreženom društvu zbiva *eksplozija identiteta otpora*, te da su ti otpori utemeljeni u vjerovanju u vrijednost komunikacije same (Castells, 2009). Čini se kako je mrežno okupljanje i organiziranje različitih društvenih skupina potvrdilo Castellsova predviđanja. Za vrijeme arapskog proljeća, hrvatskih Facebook prosvjeda i globalnih prosvjeda protiv budžetskih rezova, ujedinjavali su se različiti subjekti, a povezivala ih je Mreža.

Politički i religijski subjekti različitih orijentacija djelovali su unisono, islamski fundamentalisti i pro-liberali u egipatskoj revoluciji, u domaćim prosvjedima desna i konzervativna Hrvatska, stupala je uz bok s anarhistima i ljevičarima. S obzirom na historiografiju aktivizma na Mreži, postoji fundamentalna razlika u razumijevanju uloge Mreže u kulturi otpora između skupina koje su djelovale od devedesetih i obilježile kulture otpora na Mreži i današnjeg mrežnog aktivizma. Od devedesetih godina do pojave društvenih mreža djeluju haktivisti, netaktivisti zastupnici elektroničkog građanskog neposluha poput skupina Critical Art Ensemble i 0100101110101101. org., koji u političkim akcijama koriste softverske alate i promišljaju i konceptualiziraju medij. Geert Lovink i David Garcia u članku “The ABC of Tactical Media” definiraju taktičke medije kao “uradi sam” (DIY) alate koji su omogućeni revolucijom u elektronici i proširenim načinima distribucije (od kablovske mreže do Interneta), a koji koriste grupe i pojedinci koji se osjećaju revoltiranim ili isključenim iz šire kulture (1997). Dakle, ono što je povezivalo sve kulture otpora, oblike *elektroničkog građanskog neposluha* (izraz su skovali Critical Art Ensemble) i *taktičkih medija* (izraz Geerta Lovinka) je korištenje *medija kao alata* kako bi se divergiralo centraliziranu jednosmjernu komunikaciju. Jedna od najpoznatijih akcija taktičkih medija je napad umjetničko-aktivističke skupine Electronic Disturbance Theater 1997. godine na mrežne stranice i servere meksičke vlade. Tada je oblikovan softver FloodNet koji je korišten za medijsku podršku zapatističkom otporu.

Prosvjednici u nedavnim događajima nisu razvijali vlastite alate, niti su koristili autonomne

p2p mreže čija bi struktura bila u njihovim rukama, već su kao alate za organizaciju prosvjeda i medijske prostore koristili popularne platforme, društvene mreže, komercijalne servise i platforme. To je pobuna koja Mrežu razumijeva na jedan potpuno drugačiji način od aktivista koji su sudjelovali u otporu zapatista protiv meksičke vlade. Te je akcije obilježio jedan spoj naivnog povjerenja u platforme (Google, Facebook, Twitter i YouTube) i širokog aktivističkog organiziranja. Prosvjednicima u Egiptu ili hrvatskim Facebook prosvjednicima nije bilo na pameti razvijanje vlastitih alata, niti poduzimanje hakerskih napada na centre moći. Ono što se zbivalo je *korištenje* korporacijskih servisa, na način na koji se fizičkom prostoru, pa i u prosvjedima i revolucijama, naseljavaju javni trgovi i ulice. Kako bi se artikuliralo političko nezadovoljstvo prosvjednici su koristili popularne servise jer su se na njima nalazili mnogi do kojih su organizatori prosvjeda željeli doprijeti.

Postoji duboka razlika između prosvjednika koji Mrežu koriste kao medij, i korisnika koji Mrežu koriste kao javni prostor, ignorirajući činjenicu da je riječ o komercijalnim mrežama. Apropijacija društvenih mreža u političke svrhe oblik je re-artikulacije, korištenja postojećih medijskih alata u svrhu kreativnog otpora poretku. Uloga Mreže u revolucionarnim gibanjima bila je ujedno šireg i užeg dosega od taktičkih medija. S jedne strane, komunikacija se odvijala na popularnim servisima, zbog čega su mnogi subjekti bili uključeni u nju. S druge strane, to je organiziranje na jednoj užoj pragmatičnoj osi. Sadržajno, neka su politička pitanja ostajala neodgovorena, zbog čega su mnogi upozoravali kako će politički biti značajno tek razdoblje nakon simboličkog ujedinjenja. U arapskom svijetu, to se danas pokazuje točnim predviđanjem. Riječ je o mrežama na kojima se članovi, iako povezani određenim stavovima, vrijednostima, svjetonazorima ne slažu oko svega. Zbog toga je Joss Hands te mreže nazvao "kvazi-autonomnim mrežama za prepoznavanje". Njihovi članovi se ne slažu u svemu, a klasteri se stvaraju samo oko partikularnih ciljeva. Istovremeno to su mreže za prepoznavanje, jer dok govorimo, raspravljamo, odlučujemo i djelujemo stvaramo veze, što podrazumijeva i prepoznavanje sličnosti i razlika (Hands, 2011). Kvazi-autonomne mreže za prepoznavanje nisu elaborirane prakse elektroničkog građanskog neposluha, već su one sličnije *flash mob* akcijama za čije su djelovanje potrebne mnoge redukcije, a koje svojim nadrealističnim minimalizmom mnogo toga ostavlja u zgradama.

Ta komunikativna djelovanja koja su oblikovana oko minimuma srodnosti, razlikuju nedavne Facebook revolucije od "privremenih autonomnih zona" kako je kulture otpora devedesetih definirao Hakim Bey. Privremena autonomna zona je također pobuna, ustanak ili gerilska operacija koja oslobađa područje, a zatim *serasplinjuje*... prije nego je Država uspije ugušiti (Bey, 2003). No sudionici se organiziraju oko širih političkih pitanja. Za Beya, TAZ

(Temporary Autonomous Zone) nomadska je grupa koja čak zamjenjuje nukleusnu porodicu, saturnalija kojoj je cilj izokretanje poretka i oblik psihičkog nomadizma subjekta nevezanog uz određeni prostor i vrijeme. Za sudionike arapskog proljeća, s druge strane, povezivanje se temelji na puno pragmatičnijim razlozima. Umjesto u svojim sličnostima, poštivanjima Drugosti i razvijanju tolerancije za različite stilove života – recentni aktivizam na mreži oblikuje se prema Žižekovoj maksimi “Manje ljubavi – više mržnje!” jer se aktivisti ne ujedinjuju u sličnostima, već otporima prema zajedničkom političkom neprijatelju (2001: 159).

Prilično je jasno kako je u novijim revolucijama riječ o neosviještenom obliku mrežnog aktivizma. No, nisu li taktički mediji također bili opterećeni jednim temeljnim problemom *previše ljubavi*, kao što je to slučaju s TAZ saturnalijama? Ideologija taktičkih medija počiva na subjektu bez kulture koji vjeruje u moć komunikacije same. To je prevladavanje partikularnog subjekta univerzalnom Mrežom, povijesno ukorijenjenih, partikularnih identiteta apstraktnim *univerzalnim* instrumentalizmom Mreže (Castells, 2000). Nije li i tada i tu na djelu dihotomija partikularnog i univerzalnog na kojoj počiva cinična ideologija? U hrvatskom slučaju refren “Dolje vlada!” (koji su prosvjednici istaknuli kao jedini program) mnogi su kritizirali kao zahtjev bez političke supstancije. No kvazi-autonomne mreže za prepoznavanje i jesu uspješne jer se temelje na minimumu zajedništva koji je dovoljan kako bi se oponiralo zajedničkom političkom neprijatelju. One se poput Beyevih TAZ-ova vrlo brzo raspadaju, no njihova je intrinzična motivacija već u sebi svjesna njihovih razlika. Beyevi, a zapravo Deleuze-Guattarijevi, “psihički nomadi” pokazuju se kao subjekti koje su doživjeli apropijaciju mainstream kulture. Nije li Facebook distorzirani oblik TAZ-a gdje se identitet interpretira kao “proizvod razlike-u-sebi, a ne prema objektu” (Deleuze/Guattari), gdje se poštuje i potiče univerzalnost mreža? Globalna kultura kao kultura komunikacije zbog komunikacije same, razmjene komunikacijskih protokola među svim kulturama svijeta, razvijena je na temeljima vjere u moć umrežavanja i sinergije koja se održava davanjem i primanjem od drugih (Castells, 2009). No nije li preziranje i odbacivanje aktualnog i postavljanje univerzalnog kao oblika prevladavanja partikularnog (utemeljenog na nacionalnim, geografskim, rodnim i drugim partikularnim identitetima) ujedno legitimacija perpetuiranja moći elita u umreženom društvu?

SLACKTIVIZAM - CHE VUOI?

Digitalni aktivizam na društvenim mrežama danas neki posprdno nazivaju *slacktivizmom*

(izraz *slacker* u engleskom jeziku se odnosi na lijenčinu, zabušanta) jer se često ograničava na deklarativnu podršku, koja ne zahtijeva nikakav napor, dok donosi osjećaj identifikacije s nekim pokretom ili kampanjom. Za razliku od osviještenih i promišljenih taktičkih medija digitalnom aktivizmu na društvenim mrežama spočitava se nedostatak istinskog aktivizma. Evgeny Morozov u studiji *The Net Delusion* navodi primjer lažne peticije za očuvanje poznate fontane Stork u Kopenhagenu, koju je 2009. godine pokrenuo danski psiholog, a koju je potpisalo 27.500 korisnika Facebooka. Za Morozova, ovaj primjer ilustrira klasični problem političkog aktivizma na društvenim mrežama, na kojima se mnogo toga zbiva bez neke predanosti idejama i politici uopće, već kako bi se zadivilo prijatelje (2011: 186-187). Ali nije li mehanizam svake simboličke identifikacije uvijek *samoidentifikacija* s nekim simboličkim poretkom, koji je u svojem temelju virtualan? Ono što Morozov pretpostavlja jest postojanje neke *zbijski predane* političke identifikacije. No nije li svaka predanost *idejama i politici uopće* oblik i izraz pogrešnog prepoznavanja? Da bi subjekt prošao identifikaciju, potrebno je da ga neka društvena zadaća ureže, a taj *urez označiteljskog lanca* uvijek je prepoznavanje u Drugome. Subjekt od Drugog prima čak i poruku koju sam šalje kako nas upozorava Jacques Lacan (1983c: 284). To je taj učinak *retroverzije* preko kojeg subjekt na svakoj etapi *postaje ono što je već bio* (zbijski, predani aktivist). U suštini aktivist se i može postati samo putem procesa subjektivacije, jer čovjekova želja je želja Drugog. Da bismo razumjeli o čemu se radi u identifikaciji, trebamo znati “preko koga i za koga subjekt postavlja svoje pitanje” (Lacan, 1983b: 88). Ako čovjek želi kao Drugi, možemo li znati jesmo li predani aktivisti, ukoliko ne dozvolimo da budemo obmanjeni nekim simboličkim mandatom? Tanka je granica između istine i znanja, upozorava Lacan jer “istina nije ništa drugo do ono što znanje može saznati da zna samo ako pokrene svoje neznanje” (1983c: 274).

Ukoliko je slacktivizam manipulativna iluzija, svakodnevno se na raznim društvenim mrežama zbiva subjektivizacija putem tipke *svida mi se*. Uspjeh društvenih mreža uopće, krije se upravo u sublimnom karakteru pitanja koje igra ulogu psihoanalitičkog pitanja koje subjekt najbolje vodi na put njegove vlastite želje (Lacan, 1983c: 293). Uistinu bitno pitanje nije ‘Što želim?’ – što korisnici mreža žele?, već *Što želiš?* (‘Che vuoi?’), ‘Što sam ja za druge?’ ‘Što oni vide u meni?’ *Svida mi se* zapravo znači ‘svidam se sebi dok se promatram s mjesta Drugog’. Ako želimo otkriti koja se motivacija krije iza djelovanja današnjih aktivista, pa i slacktivista, trebali bismo otkriti koje je mjesto odakle su promatrani, “odakle sebe promatraju tako da se sebi pojavljuju dopadljivi, vrijedni ljubavi” (Žižek, 2002: 148). Evgeny Morozov tvrdi kako su aktivisti na društvenim mrežama ne samo lažni pozeri, već i instruirani subjekti. Morozov smatra kako su američke tajne službe, impresionirane

uspjehom jedne kolumbijske grupe, počele poticati korištenje platformi za društveno umrežavanje (2011). Jesu li subjekti Trećeg svijeta instruirani, obmanjeni? Jedan od glavnih vođa egipatske revolucije bio je Googleov menadžer Wael Ghonim koji je prosvjednike mobilizirao koristeći se društvenim mrežama. (Wael Ghonim je pokrenuo Facebook stranicu "We are all Khaled Saeed" u spomen mladiću kojeg je policija pretukla na smrt.) Ukoliko je točno što tvrdi Morozov, nije li tada riječ o tome da prosvjednici u svojem djelovanju i *previše vjeruju*? Prosvjednici su u Egiptu na mnogo načina *previše* vjerovali Facebooku, Googleu i Twitteru, smatrajući kako su oni omogućili revoluciju. Morozov tvrdi kako je tu riječ o manipulaciji, direktnoj kontroli, političke elite. No nisu li te elite ono simboličko mjesto, točka identifikacije egipatskih prosvjednika, zbog čega nije bilo niti potrebno da korporacije igraju *političku* ulogu koju im Morozov pripisuje (ulogu alata tajnih službi)?

Kada Morozov i drugi koji kritiziraju aktiviste zbog njihove lažne poze,[27] zanemaruju poziciju u kojoj se oni nalaze i odnose moći koji tu poziciju determiniraju. Iluzija se upisuje u privatnu sferu (aktivisti nisu iskreni u svojem djelovanju, itd.), dok se manipulacija zbiva u sferi postideologijskog korporativnog sustava koji univerzalizira svoju postideologijsku perspektivu. Morozov promatra manipulaciju kao ideološku (korporacije koje instruiraju prosvjednike), no manipulacija je zapravo postideologijska (nepolitička, profitno orijentirana i univerzalna). "Internet je ponudio toliko jeftine i lako dostupne zabave onima koji žive u autoritarnim režimima da je postalo puno teže ljudima objasniti da bi trebali brinuti o politici", tvrdi Morozov (2011: 81). No zapravo, ne zbiva li se manipulacija upravo na suprotan način? Internet nije političko sredstvo koje stvara iluziju, već je iluzija sam nepolitički karakter Interneta – ideja da je to idealna univerzalna zajednica ljudi koji će prevladati svoje partikularne identitete.

Umjesto da se, što čini Morozov, preispituje iskrenost slacktivizma, potrebno je užitak smjestiti u samo središte aktivističke identifikacije i obrnuti pitanje. Nije dovoljno pitati se jesu li aktivisti danas iskreni, manipulirani, naivni, već može li se, sasvim eklektički, ta automatizacija, pojednostavljenje aktivističkih alata uposliti u revoluciji? Mehanizam identifikacije kao identifikacije s mjestom Drugog moćan je politički pokretač kao i oslonac manipulacije. Isti mehanizam koji je djelatan na razini osobne identifikacije vrijedi i za društvenu identifikaciju, *prolazak kroz društvenu fantazmu*.

Jedan od najvećih političkih aktivista *zviždača*, Daniel Ellsberg, kao vojni analitičar imao je tri godine pristup dokumentima koji su pokazivali kako je od najranijih dana američka vrhuška ciljano obmanjivala javnost o američkoj ulozi u ratu u Vijetnamu. Aktivist kojeg je

Henry Kissinger nazvao "najopasnijim čovjekom u Americi", odlučio je proslijediti medijima tzv. Pentagonске papire. No kako se zbila identifikacija jednog vojnog analitičara kao aktivista? Ta se transformacija dogodila u obliku imaginarne identifikacije sa slikom u kojoj se on sebi pojavljuje dopadljivim i kao simbolička identifikacija s mjestom Drugog – hipi-pokretom, kontrakulturom i aktivistima i aktivisticama koji su zahtijevali prekid rata u Vijetnamu. U dokumentarnom filmu *The Most Dangerous Man in America* (2009) – ovaj se moment posreduje kroz naraciju o romantičnoj vezi Ellsberga i aktivistice Patricie Marx. Sam protagonist u maniri autoironične geste, komentira kako je to trenutak u kojem je postao neracionalan *zbog ljubavi, zbog žene*. U imaginarnoj identifikaciji, upozorava Žižek, oponašamo drugog ukoliko mu nalikujemo, dok se u simboličkoj identificiramo upravo tamo gdje je on neponovljiv, gdje nestaju sličnosti (2002: 153). Isprva se Daniel Ellsberg na antiratnim protestima koje je pohađao *nije osjećao ugodno*, da bi ipak zbog ljubavi postao neracionalan. No to nije neracionalna gesta već upravo promišljena odluka subjekta koji više nije u mogućnosti odbijati identifikaciju s mjestom drugog, identifikaciju sa samim mjestom s kojeg je promatran, tako da se sebi činio dopadljivim i vrijednim ljubavi. Njegov se čin može učiniti autodestruktivnim, a zatim herojskim, no on se na njega odlučuje nakon simboličke identifikacije s pogledom samih aktivista i aktivistica.

ISKLJUČEN IZ SIMBOLIČKOG, JULIAN ASSANGE SE VRAĆA U REALNO KAO PARANOIDNA KONSTRUKCIJA

U slučaju WikiLeaks neki su kritizirali projekt "zbog nedostatka artikulirane politike". "Gdje je kritički umrežena zajednica komentatora?" upitao se Geert Lovink. Projektu WikiLeaks, smatra Lovink, nedostaje "smještanje činjenica u razumljiv diskurs" (2011: 29). Julian Assange – za jedne je novi Daniel Ellsberg, a za druge prvi internacionalni državni neprijatelj. No ono što je simptomatično u diskurzivnom oblikovanju slike *najopasnijeg čovjeka na Zemlji* – jer temeljna razlika između Assangea i svih ranijih zviždača je internacionalni karakter slučajeva i pravne jurisdikcije nad njim – nije njegov politički, već upravo njegov navodni moralni skandal. Assange je diskurzivno krojen ne samo kao politički neprijatelj, već i nasilnik, silovatelj, pa čak i konfliktni suradnik. Ne upozoravaju li Assangeov karakter, seksualne devijacije, umjesto na moralnu zapravo na političku blokadu, strukturnu nemogućnost utjelovljena *otvorenog društva*? Ukoliko je Assange kriminalac ili silovatelj, posljednja optužba (neugodni suradnik) podsjeća na kritiku Haškog tribunala na ponašanje Slobodana Miloševića u sudnici. (Suci su ponavljali kako su

iznenađeninepristojnošću ovog optuženika za ratni genocid.)

Ideologijski užitak je *posljednji oslonac ideologije*, upozorava Slavoj Žižek (2002: 173-177). Za prolazak kroz društvenu fantazmu, ključno je primijetiti kako užitak nije neka osobna fantazija, već mjesto ideologije, jer je simbolički poredak taj koji proizvodi fantaziju. Ideologijska fantazija jest imaginarna distorzija stvarnih uvjeta, na što je upozorio Louis Althusser. No kako se mogu protumačiti društvene fantazme poput ove? Hegemonijski poredak nije samo proizvodnja imaginarnog odnosa (WikiLeaks kao državni neprijatelj), već je traumatična prazna jezgra simboličkih poredata razlog da se proizvode imaginarne naracije (Assangeova pohotnost) kako bi se maskiralo nepostojanje bilo kakve simboličke jezgre (otvorenog društva). Moment interpelacije je onaj trenutak u kojem sami građani počinju brinuti o slici američkih marinaca u javnosti nakon što WikiLeaks 5. travnja 2010. godine objavljuje snimku *Collateral Murder* koja prikazuje kako marinci hladnokrvno pucaju po civilima i djeci. Istina je toliko nepodnošljiva da je WikiLeaks optužen ne zbog laži, već zbog istine koja *ugrožava dostojanstvo* američkog naroda. Lacan je upozorio kako je Realno poredak koji uvijek podriva Simboličko, a to se isključivanje zbiva kao isključivanje ključnog označitelja (Lacan, 1983d). Ono što je bilo isključeno iz Simboličkog vraća se u Realno u obliku halucinacijskih pojava. "U paranoidnom odbijanju prepoznavanja, nepriznato osjećanje izbija u progoniteljskom 'tumačenju' u vidu negativne verbalizacije" (1983b: 83). U slučaju WikiLeaks moralo se isključiti vojne moćnike, političare, korporacijske čelnike, čija je slika toliko neugodna da se morala potisnuti. No potisnuto se uvijek vraća u obliku halucinacija. Jedna takva je i slika moralno devijantnog Juliana Assangea.

Teorija ideologije, upozorava Žižek, jest teorija užitka. Ono što je isključeno iz Simboličkog (politička nemogućnost) vraća se u Realno. Što je značila slika Židova, koja je osim političke, ekonomske i religiozne sadržavala i moralnu blokadu (lik Židova kao pohotnog, impotentnog itd.)? Židov je umjesto da bude politička i ekonomska blokada "zdravom društvu" figurirao kao onaj izvanjski element, strano tijelo koje unosi trulež – fetiš koji poriče i utjelovljuje ne neku istinu o Židovima, već upravo strukturnu nemogućnost "Društva". Nije li to mehanizam prisutan i u fantazmi pod imenom Juliana Assangea? Optužba WikiLeaks haktivizma oblik je isključivanja Simboličkog (koncepta otvorenog društva) koje se vraća u Realno kao paranoidna konstrukcija haktivista (kao moralno devijantnih). Upravo inzistiranje na gnjusnim detaljima seksualnih epizoda, propitivanje Assangeova totalitarnog stila vođenja organizacije temelji su razumijevanja fantazme oko WikiLeaksa.

Diskurzivno oblikovanje WikiLeaksa predstavlja slučaj odgađanja razgovora o peer-to-peer

strukturi medija koja omogućava dijeljenje informacija. Dokumenti WikiLeaksa dijele se putem p2p mreža koje, za sada, predstavljaju distribuirani kanal slobodnog dijeljenja sadržaja, javni prostor govora. No debata se vodi *de facto* o pitanja identiteta jedne osobe, što je simptomatično odgađanje pitanja hoćemo li živjeti u svijetu u kojem su sve informacije dostupne bez hijerarhijskih posrednika, ili svijetu *vratar* koji filtriraju sadržaje na ulazima centraliziranih medija? Julian Assange tako postaje simptom Židova jer optužba aktivista *kaoseksualnog prijestupnika* i *agresivnog suradnika* znači dislociranje pitanja političkog prijestupa, kao točke u kojoj tradicionalna kultura uključuje alarm na društvenoj budilici upozoravajući kako je ovdje riječ o moćnim zabranama koje, ukoliko izostanu, sve postaje upitno.

Projekt OpenLeaks skupine suradnika koji su Assangea optužili za autoritarno vladanje, neće objavljivati informacije javno, već će samo igrati *ulogu posrednika* – dopuštajući pristup podacima drugim organizacijama kojima bi te informacije mogle biti važne (medijima, nevladinim organizacijama, itd.). Drugim riječima OpenLeaks, koji je nastao kao “poruka Assangeu da odstupi”, uopće neće biti *otvoren*. Riječ je o kompleksnijem slučaju od sukoba tradicionalnih i emergentnih kultura, jer je alternativna kultura WikiLeaksa koja je doživjela odbacivanje ne samo tradicionalnih kultura, već i samih kultura otpora. Geert Lovink je optužio projekt kao nedemokratski, jer je Julian Assange neovisni haker čija se ozloglašenost i ugled uvelike stapaju s WikiLeaksom, pri čemu se zamućuje razlika između onoga što WikiLeaks čini i za što se bori, te Assangeova poprilično burnoga privatnog života... (Lovink, 2011: 30). No je li upravo to stapanje osobnog života i državničko-korporativnih tajni problematično? Prekomjernosti i poremećaji normalnog stanja stvari koje je društvo pripisalo WikiLeaksu i Julianu Assangeu simptomatično plešu na granici između privatnih podataka i državničkih tajni.

Postoji zanimljiva paralela između Juliana Assangea i Marka Zuckerberga koja želi ukazati kako je riječ o personama koje cijene sličan tip društvene transparentnosti. Zuckerbergov se pogled na kraj osobne privatnosti Dougu Saundersu čini “značajno sličnim u svojoj filozofiji i učinku pogledu Juliana Assangea na privatnost vlada” (2010). Saunders tvrdi da obojica kreiraju suvremeni Panoptikon, zalažući se za isti tip *radikalne transparentnosti* – sveprisutan osjećaj da neprestano sjedimo u dnevnoj sobi, dok netko u nas pilji preko puta. No nije li upravo strah od ugrožavanja privatnosti, najveća neoliberalna prijevara – podvala korisnicima koji usprkos jednoj od najglobalnijih paranoja – pedofiliji – svojevolumeno učitavaju slike i snimke svoje djece? Kako je moguće da, iako je medij diskurzivno oblikovan kao *opasan*, on raste i snaži se upravo na žudnji za dijeljenjem, odašiljanjem *čitavog života* –

lifestream platformama?

Jednostavno bi bilo zaključiti kako je ova manipulacija moguća zato jer su želje *nametnute*, jer korisnici *ne znaju što čine*. Kompleksnije bi bilo primijetiti kako je i ovdje na djelu jedna društvena fantazma koja subjekte izjednačava s korporacijama i vladama. Zuckerbergova misija “da učini svijet otvorenim”, želja da svaki subjekt postane transparentan, motivirana je eksploatacijom privatnih podataka, dok je motiv projekta WikiLeaks učiniti transparentnim vlade i korporacije. Na ovoj Saundersovoj omašci temelji se jedna od najraširenijih fantazma Mreže – ona o ugrožavanju privatnosti, pretvaranju Mreže u novi Panoptikon. Ta se fantazma o brisanju granice privatno/javno, temelji na jasnom adresatu – subjektu mreže (nama koji se tamo nalazimo) i mutnom manipulantu. Tko je taj koji nas promatra? Fantazma počiva na slici kako nepoznat netko, promatra naše opscene fotografije. Ta sublimna slika igra ulogu ukradenog pisma u pripovijetci Edgara Allana Poea u kojoj svi nastavljamo zuriti u stol, ne primjećujući pismo na njemu. (U tom pismu piše: Korporacije ne zanimaju subjekti, niti njihove opscene fotografije, već konzumenti i njihova kupovna moć.)

FACEBOOK - RADIKALNA TRANSPARENTNOST

U korporaciji Facebook koriste termin “radikalna transparentnost” kako bi istaknuli želju korisnika da sve svoje podatke učine javnim, ali ujedno i kako bi naglasili pristup korporacije pitanju privatnosti. Od 2009. godine korisnički profili vlasništvo su tvrtke Facebook. Korporacija od 2007. godine počinje s prikupljanjem informacija o aktivnostima svojih korisnika na drugim mrežnim stranicama, kako bi omogućila personalizirano oglašavanje. Nakon tzv. Beacon skandala sustav nadzora još uvijek funkcionira, iako ga je moguće isključiti. Mark Zuckerberg je stav svoje kompanije obrazložio u intervjuu 2009. godine:

“Imaš jedan identitet... Dani u kojima smo stvarali različite slike za svoje prijatelje na poslu ili kolege i druge ljude koje poznajemo vjerojatno vrlo brzo dolaze kraju... Posjedovati dva identiteta primjer je nedostatka integriteta.” (Kirpatrick, 2010: 199).

Radikalna transparentnost doživjela je kritiku mnogih koji su smatrali kako je riječ o napadu na privatnost korisnika. “Ljudi žele kontrolirati svoj digitalni identitet”, upozorava David Kirpatrick u studiji o Facebooku (2010: 202). Kirpatrick će zaključiti kako je nepoštovanje privatnosti – tipični brucoški pristup privatnim podacima koji će užasnuti one u zrelijim

godinama. Problem je tvrdi Kirpatrick što Facebookovi menadžeri (još) ne razumiju da neke stvari treba zadržati za sebe. Niz je primjera privatnih razotkrivanja koja mogu biti *neugodna* kao što je to slučaj pisca Obaminih govora koji se našao u ozbiljnim problemima nakon što je u javnosti objavljena njegova fotografija na kojoj dira grudi kartonske statue Hillary Clinton.

Iako se i u ovoj studiji kao i u filmu o njemu, Zuckerberga prikazuje kao *geeka* slabe socijalne inteligencije, Zuckerbergov uspjeh u potpunosti se temelji na njoj (dok su njegove informatičarske vještine sporedne). Mark Zuckerberg je Henry Ford našeg vremena. Temeljno konzervativna ideja "kako je posjedovati dva identiteta primjer nedostatka integriteta" temelj je uspjeha jer počiva na zapažanju da se *ljudi žele izložiti*. Riječ je o prepoznavanju autentične ideje povezivanja, dijeljenja, žudnje nomadskog subjekta da komunicira i da se povezuje, proizvodi i organizira i odašilje svoj život.

No da bi komercijalni Facebookov model bio uspješan on mora distorzirati autentičnu ideju povezivanja. Facebookov problem zapravo nije problem *radikalne* transparentnosti kao pogreške mladog Zuckerberga koji ne shvaća kako je transparentnost nekad opasna. Problem je upravo suprotan, a to su ograničenja i zabrane pornografije i anonimnosti, koja ukazuju na to što se želi učiniti transparentnim, a što ne. Korporativna politika počiva na neproporcionalnosti između pravila koja vrijede za subjekte i korporacije. Svojevoljna izloženost subjekta ne znači i izloženost korporativno-etatističkog Panoptikona koji tu izloženost eksploatira. Korporacija se pokazuje radikalno *netransparentnom* u svojoj definiciji što znači *izloženost njihovih korisnika*. Radikalna transparentnost nije uistinu provedena na svim instancama. Komercijalizacija profila znači temeljno ugrožavanje privatnosti jer je privatnost ugrožena ne u odnosu na druge subjekte, već u odnosu na korporacije i državu. Pitanje odavanja privatnih podataka trećoj strani, gašenja političkih skupina na Facebooku, a pogotovo pitanje privatnosti – odbacivanje mogućnosti da se nešto kaže bez konzekvenci – pitanja su oblikovanja javnog prostora.

No važnost uloge Mreže kao javne sfere često se svodi na pitanje hoće li fotografija poznate ličnosti u kompromitirajućoj pozi doći do javnosti.[28] Primjerice, mnogi su nezadovoljni Facebookovim društvenim alatima koji su još u fazi testiranja. Alati bi izvještavali o tome što korisnik koji ih je odlučio instalirati na svoj Facebook čita u časopisu *The Guardian* ili *Washington Post*. Tako bi se automatski, bez odobrenja korisnika, na "zidu" pojavio naslov članka iz ovih novina koje čitamo. Takva bi transparentnost, boji se Winer, mogla završiti razvodima, pa i tužbama, ukoliko bi se takvo praćenje proširilo na sve što korisnik na Mreži

čita (Winer, 2011). "Oni istražuju informacije o tebi kako bi ih objavili", upozorava Winer (2001).

Lifestream-kanali se uistinu brzo razvijaju, mnogi su zadovoljni jer im oni omogućavaju da automatski objavljuju svoje podatke na Mreži. (Poput Coca-Colinog FaceLook kioska za prepoznavanje lica.) *Lifestream* tehnologije podsjećaju na kontrolu društva Velikog brata. No postoji velika razlika između svojevoljnog objavljivanja privatnih podataka i netransparentnog komodificiranja privatnih podataka. Subjekti se uistinu mogu dovesti u *nezgodan položaj* zbog greške u menadžeriranju *lifestream* kanala (poput objavljivanja fotografija s tulumu na pogrešnoj mreži ili slanje e-mala šefu koji je bio namijenjen kolegi). No kontrola subjekata počiva na netransparentnom ponašanju država i korporacija koje komodificiraju te podatke. Komodifikacijske prakse profitno su usmjerene i nije im cilj (iako se to može desiti) javno sramoćenje subjekata. Dapače, one subjektima najčešće nude jednu simboličku identifikaciju, u kojoj se *subjekti sami sebi čine dopadljivima*.

No hegemonijski moment je onaj u kojem korisnici pristaju biti *robom*, kada im se personalizirano oglašavanje čini praktičnim. No istovremeno se nastavljaju baviti pitanjem *je li stavljanje privatnih informacija na Facebookov zid – opasno?* Ideologija se prakticira kao naturalizacija razlike između transparentnosti subjekata i etatističko- korporativnih sustava za praćenje subjekata. Ta razlika je razlika u načinu na koji ove prostore svojim djelovanjem apostrofiraju Julian Assange i Mark Zuckerberg. S jedne strane Julian Assange žrtva je brisanja razlike između privatne i javne sfere, zbiljska žrtva Foucaultovog "disciplinarnog pogleda" koji ga na sve načine kategorizira u odnosu na normativno ponašanje – nalazeći potvrdu za njegovu političku monstruoznost u njegovom privatnom životu. Granica javnog i privatnog, koja je prijeđena na sudu, brisana je zbog Assangeova simboličkog, a ne političkog prijestupa – shvaćanja javnosti kao prostora u kojem korporacije i vlade, a ne pojedinci trebaju biti izložene pogledu. S druge strane Mark Zuckerberg razvija ideju o radikalnoj transparentnosti imajući na umu transparentnost pojedinaca kao novi oblik super-eksploatacije.

Pitanje ugrožavanja privatnosti na Mreži diskurzivno se oblikuje kao pitanje mogućnosti curenja privatnih skandala, razotkrivanja neugodnih detalja iz privatnog života. No ove privatne neugodnosti nisu u izravnoj vezi s korporacijsko-etatističkim praksama kontrole. Ovakvo diskurzivno oblikovanje problematično je ne zato jer nema razlike – svaki je medij jednako *opasan*, već upravo zato jer je Mreža medij drugačiji od institucionalnih medija. Za razliku od dnevnih novina u kojima bi fotografija pisca Obaminih govora mogla *procuriti*

jedino ukoliko bi ga paparazzi *uhvatili na djelu*, ovdje je njegovo razotkrivanje, djelomično, svojevrijedno (Facebook "prijatelj" može dijeliti trećim stranama našu fotografiju objavljenu na privatnom Facebook profilu).

Može li se pitanje privatnosti postaviti kao pitanje povjerenja među prijateljima? To su vrlo neugodne situacije, no one ne adresiraju probleme javne sfere – iz koje je izgnana anonimna komunikacija (kao mogućnost javnog govora u totalitarnim režimima), a u kojoj se eksploatira subjekte i mešetari njihovim osobnim podacima. Iako se to mešetarenje u javnosti prispodobljuje fantazmatskom slikom perverznoeg aparatčika koji nas promatra u najneugodnijim pozama, zapravo se mešetarenje odvija u obliku algoritma koji nije programiran kako bi istraživao perverzije subjekta, već kako bi potaknuo potrošnju.

Ukratko, napad na privatnost ne predstavlja radikalna transparentnost korisnika, već radikalna netransparentnost Facebooka. Realni napad na privatni prostor (ciljanim i personaliziranim oglašavanjem) upravo je u sukobu s WikiLeaksom razumijevanjem radikalne transparentnosti – koja je transparentnost ne pojedinaca, već korporacija i država. Na toj se zamjeni temelji manipulacija društva kontrole. Ono što društvo kontrole (kako je novu fazu disciplinarnih društava nazvao Gilles Deleuze) nudi jest transparentnost osoba, a ne država i interesnih skupina. Nije nemoguće zamisliti kako WikiLeaks objavljuje Facebookovu komunikaciju s egipatskim aparatčicima za vrijeme narodne revolucije ili razgovor Davida Camerona s Facebookom. No u dijelu javnosti stvorio se dojam kako je upravo WikiLeaks, a ne Facebook, dio najveće do sada smišljene globalne zavjere. Dok se kalkulira s tom paranoičnom interpretacijom, Facebookova zabrana anonimne komunikacije nailazi na prešutno odobravanje korisnika. U hegemoniji dominantnih mrežnih kultura odjekuje krilatica aktualna u doba McLuhanove galaksije: *ukoliko vam se ne sviđa program, prebacite na drugi*. Kao i u doba televizije, to nije tako jednostavno.

BILJEŠKE

[1] Tako pojam intermedijalnosti u teoriji teksta ovisi o netehnološkom razumijevanju medija. Intermedijalnost kao "postupak kojim se strukture i materijali karakteristični za jedan medij prenose u drugi" odnosi se na proces nastanka umjetničkog djela. Pavao Pavličić piše: "Slikar će na svoje platno nalijepiti komad novina koje je moguće čitati, pa će i značenje riječi koje su ondje ispisane na osobit način ući u smisao slike kao cjeline. Učenjak

će svoj traktat o fizici napisati u stihovima, i tako će se njegov spis preko vezanog govora dodirnuti s književnom tradicijom i zadobiti nova značenja" (1988: 170).

[2] Ova podjela nije samorazumljiva, a pojavom Mreže ona će ponovno postati i aktualna. Često se smatra kako je struktura i funkcija medija determinirana tehnološkim izumom koji ga omogućava. No struktura i funkcija medija nije determinirana, dapače, neki su mediji u svojim počecima imali sasvim drugačiju strukturu i upotrebu nego onu koju će poprimiti tijekom korištenja. Telefon je u svojim počecima bio sličniji radiju, dok će tijekom svojeg razvoja prerasti u komunikacijski medij. U Budimpešti se sve do kraja Prvog svjetskog rata koristio telefon Hirmondo koji je bio institucionalni aparat za transmisiju vijesti. (Određenog sata telefon bi zazvonio, korisnici bi uključili slušalice i slušali agencijske vijesti, koncerte, romane, drame, itd.) S druge strane, radio u svojim počecima uopće nije bio masmedij, niti institucionalni medij. Radio stanice bi se mogle koristiti kao mediji dvosmjerne komunikacije.

[3] Riječ je dugo bila povezana s korištenjem kompjutera koji prihvaćaju korisnikov unos dok program traje, a u opoziciji prema tzv. "batch" kompjutorima koji obrađuju samo unaprijed unesene podatke bez ometanja (Aarseth, 1997).

[4] Hipertekst s lakoćom čini ono što eksperimentalnim piscima uspijeva tek "uz veliku muku" piše James Bolter (2001: 145-151). Kada u *Tristramu Shandyju* pisac nudi čitatelju da dovrši tekst, to je, tvrdi Bolter, nemoguć zadatak, no poziv Deene Larsen u tekstu *Marble Springs* da preoblikuje i proširi tekst čitatelja čini "drugim autorom" (142).

[5] Lev Manovich u jednoj od temeljnih studija novomedijske teorije, *The Language of New Media*, navodi pet načela *novomedijskih objekata*. Numerička reprezentacija koju smo već spomenuli, temeljna je odrednica iz koje proizlaze sve ostale. Modularnost novomedijskih objekata omogućava mijenjanje dijelova, bez da se mijenja cjelina. (Primjerice u programu za obradu slike moguće je promijeniti sve crvene boje u zelene.) Numerička reprezentacija i modularnost omogućuju automatizaciju nekih operacija na računalu. (Primjerice u programu za obradu slike moguće je automatski poboljšati kontrast.) Nadalje, varijabilnost znači da novomedijski objekti nisu dovršeni i fiksirani, već mogu postojati u različitim, potencijalno beskrajnim verzijama. Umjesto identičnih kopija novi mediji uvode različite verzije karakteristične za postindustrijsku logiku produkcije "na zahtjev". I konačno, Manovich uvodi i peto obilježje novih medija koje smatra najozbiljnijom posljedicom kompjutorizacije, a to je kulturalno transkodiranje. Svi se medijski objekti sastoje od dvaju slojeva, kulturalnog i kompjutorskog. Manovich očekuje kako će logika kompjutera imati značajan utjecaj na

tradicionalnu logiku kulture i medija (2001: 49).

[6] Internet je starija ideja, e-mail postoji od 1971. godine, a ideja o TCP/ IP protokolima javlja se još 1974. godine, iako je realizirana tek 1983. godine. Ipak, utemeljenjem moderne Mreže smatra se 1989. godina i prijedlog Tima Bernersa-Leeja da se infrastruktura Mreže koristi kao podloga za World Wide Web.

[7] Galloway pristupa problemu medijske strukture na jedan apstraktno-konkretna način. S jedne strane riječ je o studiji koja precizno definira tehnološke karakteristike Mreže, njezine protokole, no razumijevajući tehnologije kao političke tehnologije u foucaultovskom smislu, tim tehnološkim karakteristikama pristupa na način koji nije svojstven novomedijskoj teoriji. Galloway pokušava premostiti medijsku fascinaciju strukturom, tehnodeterminističku opsesiju formom, zbog čega strukturu medija ne promatra samo kao strukturu konkretne tehnologije (iako promatra i konkretne tehnologije), nego kao simptom (Galloway se ne koristi ovim izrazom) društva, jer distribuirani dijagram nije samo računalo, već i menadžerski stil kontrole (koji će Deleuze opisati u eseju "Postskriptum..."), ali i apstraktna distribuirana mreža čije su linije iscrtale, premrežile čitavu kartu društva. Tako se Galloway okreće deleuzeovskoj definiciji Mreže kao dijagrama. Deleuze je za dijagram zapisao kako "djeluje kao ne-ujedinjujući imanentni razlog koji supostoji sa čitavim društvenim poljem: apstraktni stroj je poput uzroka konkretnih skupova koji izvršavaju njegove odnose; a ti odnosi između sila se smještaju 'ne iznad' već unutar samog tkiva skupova koje proizvode" (Deleuze, 2006: 37).

[8] Primjerice, 2011. godine jedna je američka srednjoškolka počinila samoubojstvo neposredno najavivši to na Twitteru, a iste je godine jedan francuski vojnik, član zdravstvenog foruma, počinio samoubojstvo pred web-kamerom.

[9] Cenzura djeluje kao da ju je nametnuo softver a ne čovjek, jer ovaj bi sadržaj prošao čak i kod Pottera Stewarta koji je u poznatom sudskom procesu ponudio definiciju pornografije: "prepoznam [pornografiju] kada je vidim".

[10] Paradoksalno, upozorava Brown, tolerancija često ne cilja ograničiti nasilje, kao što pokazuje tolerancija prema homoseksualnim osobama koja se često zastupa kao alternativa punoj jednakosti pred zakonom.

[11] Alati komodifikacije Mreže sve su napredniji. Facebookov model oglašavanja može precizno "ciljati" subjekte određene dobi, mjesta i interesa, u tome je Facebook znatno

precizniji od Googleovog AdWords sustava.

[12] Stallman inače parafrazira misao koju je preuzeo od Stewarta Branda koji je nešto slično rekao na prvoj Hakerskoj konferenciji 1984. godine. Stallmanova parafraza je donekle ublažila antropomorfizaciju informacije prisutnoj u Brandovoj originalnoj rečenici koja je glasila: "Informacija želi biti slobodna".

[13] Prva računalna mreža ARPANET implementirana je 1969. godine na UCLA sveučilištu. Osim vojske i sveučilišta, za razvojne dane Interneta odgovorna je i kontrakultura i poduzetnička kultura. Manuel Castells razlikuje četiri kulture Interneta. Tehno-meritokratska kultura je onaj najapstraktniji okvir čitavog projekta i odnosi se na tehnokratsku vjeru u ljudski napredak pomoću tehnologije. Ideju Mreže sprovodi hakerska kultura koja je projekt povezala s odjecima šezdesetosmaškog pokreta, slobodarskim i utopijskim inačicama tog pokreta, a Castells tvrdi kako je ona odgovorna za razvoj ideje slobode na Mreži. Treća, virtualno-komunitarijanska kultura je kultura virtualnih mreža usmjerenih ka ponovnom osmišljavanju društva. Ova kultura je vrlo važna za ranu povijest Mreže i ideje virtualnog društva koje je popularizirao Howard Rheingold svojom studijom *Virtualna zajednica*. I konačno, četvrta, kultura poduzetnika koja postaje sve važnija od kraja devedesetih godina prošlog stoljeća i uspona *dot.com* kompanija (Castells, Manuel: Internet Galaksija. Razmišljanja o Internetu, poslovanju i društvu; II. poglavlje Kultura Interneta, 47-75).

[14] O tom utjecaju poduzetničkih kultura piše primjerice Jonathan Zittrain u studiji *The Future of the Internet – And How to Stop it?*

[15] Radiohead je u listopadu 2007. godine svoj album stavio na Mrežu, uz napomenu da slušatelji mogu platiti koliko žele. Album je "skinulo" 1,2 milijuna slušatelja, 38% ih je platilo, a prosječna uplata iznosila je šest dolara.

[16] "Kompjutorski programeri 1950-ih i 1960-ih godina, koji su svoj rad vidjeli kao otvaranje novih prostora izazivanjem starih paradigmi kompjutorske znanosti, smatrali su hakiranje intelektualnom vježbom koja nema veze s eksploatirajućim srodnicima 1980-ih i 1990-ih." (Thomas, 2002: ix)

[17] "Skidamo vam hlače jer vas ne želimo gledati kako trčkarate goli i skrivate se kada dođe do panike", glasila je poruka koju su hakeri objavili na CERN-ovim stranicama.

[18] Riječ je o Pravu za naknadu za reproduciranje autorskih djela za privatno korištenje koji

je donijela Agencija za elektroničke medije u svibnju 2004. godine.

[19] engl. *prosumer*

[20] Uostalom, ovu je poštapalicu, *informacijska autocesta*, uveo potpredsjednik Al Gore u govoru 1995. godine kako bi opisao plan Clintonove administracije da deregulira komunikacijske servise i ojača privatno poduzetništvo na Internetu.

[21] engl. Internet Service Provider (ISP)

[22] Pojava potrebe za zaštitom intelektualnog vlasništva, piše Johan Söderberg, pojavljuje se usporedno s pojavom buržoaske svijesti o individui i vlasništvu, širenja trgovinskih odnosa i tehnoloških otkrića (2002).

[23] Stilizirana maska Guya Fawkesa (najpoznatijeg člana grupe engleskih katolika koji su planirali napad na Westminsteršku palaču u Londonu 1605. godine) koju je napravio ilustrator David Lloyd, postala je prepoznatljiv simbol grupe Anonymous. Riječ je o kolektivu koji od 2008. godine povezuju s međunarodnim haktivizmom, protestima i drugim akcijama protiv ograničenja slobodnog dijeljenja glazbe, filmova, softvera i knjiga na Mreži. Masku je popularizirao strip *V for Vendetta* (1982), kao i njegova filmska adaptacija iz 2005 godine. Nosili su je i pripadnici Occupy pokreta na međunarodnim protestima protiv političara, banaka i financijskih institucija.

[24] Istraživanje filtriranja kineskog Interneta provedeno tijekom 2002. godine (Johnatan Zittrain i Benjamin Edelman, "Empirical Analysis of Internet Filtering in China") pokazalo je kako postoji najmanje četiri do pet različitih metoda koje se koriste, no dvije su najvažnije. Jednu bismo pojednostavljeno mogli nazvati ubojstvom IP entiteta, jer takvo filtriranje jednostavno ukida čitave domene, pa i one stranice koje se nalaze pod tom IP adresom bez obzira koji je njihov sadržaj i krši li taj sadržaj neke kineske propise. Druga metoda je manje agresivna prema 'okolnim' sadržajima, no tu je metodu lakše premostiti. To se filtriranje provodi na temelju blokiranja DNS servera neke stranice. Mrežni server je sam po sebi dostupan, domena nije izbrisana kao u prvom slučaju, no kompjutor korisnika ga ne može pronaći jer ne može konvertirati ime mrežne domene i stranice u numeričku IP adresu. Kineski cenzori, a pretpostavlja se da ih je čak između trideset i pedeset tisuća, svakodnevno filtriraju kineski Internet i na temelju ključnih riječi. Kada korisnik u Kini zatraži neki URL koji sadrži određene riječi i fraze – obično dok pretražuje putem tražilica – ne može dobiti nikakav odgovor. Neke od tih riječi i fraza su: policijsko nasilje, protesti na

trgu Tiananmen 1989, sloboda govora, demokracija. Filtriraju se i opscene i pornografske stranice, stranice povezane s dalaj lamom, itd. Pretpostavlja se kako je ta cenzura provedena putem sustava filtriranja paketa koje se zbiva na krajnjim ruterima. Filtriranje se provodi po ključnim riječima i frazama u sadržaju mrežne stranice. U tome sudjeluje i Google zbog čega neki aktivisti traže od kompanije da otkrije mehanizme cenzure, kako bi je hakeri uspjeli što bolje zaobići.

[25] "Projekt Zlatni štit" započeo je s istraživanjem mogućnosti cenzure Interneta 1998. godine, a otpočeo je s provedbom 2003. godine.

[26] Nije li takva tolerancija koja daje do znanja tko je u poziciji moći aktivna i u poruci predsjednika Baracka Obame kada kaže kako će braniti pravo muslimana da izgrade džamiju *iako zna* da će ga to uvesti u probleme?

[27] Prateći revolucionarna zbivanja diljem svijeta, mnogi su kritizirali "internetski centrizam" – tendenciju da se analize bave tehnologijom. Vidi primjerice Ari Melber "Can Egypt's Internet Movement Be Exported?", *The Nation*, 18. veljače 2011.

[28] Odluka njemačke vlade da proglasi gumb "sviđa mi se" ("like") ilegalnim počiva na temeljnoj zaštiti osobnih podataka jer taj gumb omogućava praćenje korisnikove aktivnosti na Mreži – to je strukturalno praćenje važnije od sadržaja objavljenih na nečijem profilu.

III. TRI NOVOMEDIJSKA ŠOKA U HRVATA

UVOD

U hrvatskim medijima se od sredine dvijetisućitih vodi intenzivna debata oko Mreže kao javnog prostora. Ta je debata obilježena dualizmom – za i protiv Mreže, a oba se izvoda temelje na pitanju *utjecaja* medija. Digitalni mediji i Mreža često se smatraju opozicijom tradicionalnim medijima, demokraciji, obrazovanju. Postavlja se pitanje *učinaka* medijskih tehnologija na društvo, kulturu i politiku. Ovdje su odabrana tri rana novomedijska događaja, koji demonstriraju probleme okvira te debate i ukazuju na ograničenja tehnodeterminističkog promišljanja odnosa medija i društva. U njima se reflektira problem okvira koji ograničava društvenu analizu medija, a posljedično takav pristup ne dozvoljava uvid u borbu tradicionalnih, opozicijskih i alternativnih kultura uključenih u definiciju uloge medija.

Diskurzivno se oblikovala *kriza ili smrt* medija, kao eshatološki moment konačne društvene degradacije. U slučaju objavljivanja lažnog intervjua s tadašnjim premijerom Ivom Sanaderom naglašavala se devalvacija novinarstva koja se zbiva u trenutku kada se novinari “neprofesionalno” počinju koristiti e-mailom kao zamjenom za živi razgovor. Zbog nedostatka fizičkog tijela, kritičari su naglašavali, ne može se voditi *ozbiljan* razgovor. U slučaju curenja privatne pornografske snimke pjevačice Severine Vučković isticalo se ugrožavanje privatnosti putem mogućnosti krađe digitalnih podataka. U slučaju cenzure i kritike blogova u središtu je bilo kriminaliziranje Interneta i anonimnog subjekta.

U toj debati zaobilazila su se pitanja ekonomije razmjene informacija, redefinicije uloge intelektualnog vlasništva, komercijalizacije platformi za javnu komunikaciju i u konačnici, zapravo i temeljno pitanje Mreže kao javne sfere. U analiziranim slučajevima ukazat će se kako medij nije djelovao autonomno. Nije to pokušaj da se dokaže kako je sve isto i da se novi mediji ni po čemu ne razlikuju od starih, već da se uputi kako je medij važan element analize društva, ali ne kao autonoman čimbenik promjena, već simptom koji ukazuje na političke i ekonomske korijene promjena, kao i simptom u drugom smislu, partikularni element koji potkopava temelje vjerovanja u *utjecaj tehnologije*.

SEVERININ PORNOGRAFSKI VIDEO KAO DAR DISTRIBUIRANOG MEDIJA

Privatna pornografska snimka jedne od najpopularnijih pjevačica u regiji pojavila se na Mreži u lipnju 2004. godine. Taj događaj označio je početak debate o *utjecaju* Mreže na hrvatsko društvo i njegove subjekte. Debata oko ovog slučaja uputila je na barem tri neuralgične točke koje će se perpetuirano pojavljivati u sličnim debatama. Prvo, slučaj je pokazao strukturalno nerazumijevanje medija, distributivne strukture Mreže i nematerijalnog karaktera digitalnog zapisa. Drugo, razumijevanje tehnologije pojavljuje se u tipičnoj determinističkoj interpretaciji – opasnog utjecaja medija. I treće, događaj je uputio na jedan od aktualnih društvenih antagonizama danas, antagonizam između p2p mreža i industrije zabave.

Prvo, medijski diskurs je apostrofirao digitalnu snimku *kao* materijalni medij. Događaj i njegova diskurzivna izvedba simptomatično su bili okupirani terminom *distribucija* koji u sferi distributivne Mreže ima sasvim drugačije značenje od značenja *distribucije fizičkog medija*. Jedan je od Severininih odvjetnika izjavio: “Vjerujemo da će sud reagirati odmah i naložiti uništavanje materijala i zabranu *distribucije*...”[1]. Policija je i potvrdila ovo nastojanje ustvrdivši kako je “nakon razgovora sa Severinom spremna započeti zaustavljanje lanca *distribucije*”. Sama pjevačica apelirala je na one koji su u posjedu snimke da je “vrate ili unište i da je dalje ne *distribuiraju*...”[2]. No p2p dijeljenje *torrent* dokumenata proces je fragmentirane identifikacije mrežnih lokacija, a ne distribucije snimke u cjelini. Takva distribucija, temeljena na arhitekturi Mreže, omogućava izravno povezivanje korisnika. No struktura medija, istovremeno, onemogućava lociranje prekršitelja, “lopova” koji je ukrao snimku. Potraga za krivcem zaustavila se na procesuiranju portala *Index.hr* koji je objavio vijest o postojanju video snimke. Mnoge su institucije, među njima i Hrvatski helsinški odbor, optužile *Index* zbog kršenja ljudskih prava zbog objave snimke. No *Index* nije objavio ni poveznicu na torrent-datoteku za dijeljenje snimke, već vijest o postojanju p2p mreža na kojima se snimka može naći. (Ovdje ne ulazimo u novinarsku etiku i moguće načine na koje novinari mogu reagirati u sličnim situacijama.)

Samo je nerazumijevanje strukture medija aktualiziralo razliku između centraliziranih i decentraliziranih medija – između vertikalne, hijerarhijske organizacije i horizontalne organizacije. Pojava Severininog porno videa događaj je koji je oko milijun korisnika naveo na ilegalnu distribuciju snimke. Slučaj je pretvorio legaliste u kriminalce, jer su korisnici sami, postali ilegalni distributeri sadržaja. U jeku događaja bilo je više od 530 izvora za taj video (prema podatku na grupi *hr.alt.seks*). Mreža je djelovala nehijerarhijski, ne kao

institucija koja bi se suočila s moralnim pitanjima objave takvog materijala, već kao rizom kojim se informacije šire mimo "vrataru", urednika, odgovornih nadzornika. Inzistirajući na sadržaju, nije vidljivo kako je ovdje "krivac" struktura. Locirati vrata koja su prva propustila snimku nemoguće je, kao niti otkriti "vrataru". Svi pokušaji "otkrivanja počinitelja" i kaznenog gonjenja koje su poduzele institucije, mediji i privatni odvjetnici propali su, a slučaj se sveo na otkrivanje počinitelja kaznenog djela "krađe osobne video kazete". Pretpostavlja se kako je serviser kopirao dokument sa Severininog diska, tako da je jedino tog agenta (eventualno) moguće procesuirati. No nije moguće zaustaviti distribuciju.

No, druga neuralgična točka ovog slučaja upućuje na dosege i karakter debate o Mreži kao tipičnoj determinističkoj interpretaciji *utjecaja* medija. Curenje privatnih snimki, osobnih podataka artikulira se u javnosti kao posljedica kaotične strukture medija koji je *po sebi* sklon manipulaciji. S ovim slučajem u hrvatskoj javnosti započinje vladavina diskursa o *brisanju razlike između javnog i privatnog*, kao imanentnoj karakteristici medija. Te će istine kulminirati u slučajevima virtualnog Sanadera i cenzurama blogova. Ovaj je događaj imao, što su mnogi cinično apostrofirali, edukativnu funkciju ("Severina je podigla razinu informatičke pismenosti", piše u Večernjem listu 3. lipnja 2004. godine), no on je ustoličio neka *znanja* koja ne nalaze potvrdu u samoj strukturi medija. Ta su znanja duboko prisutna u strukturi osjećaja. Iako je ovdje riječ o privatnoj snimci, ili upravo zato, ovaj događaj ukazuje na to kako je pitanje *darovne ekonomije*, kako je praksu dijeljenja nazvao Richard Barbrook (2002), puno kontroverzi i točaka nesporazuma, koje se slamaju u jednostavnim ocjenama za i protiv Mreže, a koja ukazuju kako je pitanje privatnosti i načina na koje se ona može zaštititi povezano s pitanjem arhitekture medija i kulturnim industrijama koje ne uspijevaju kontrolirati distribuciju svojih proizvoda.

Treći razlog zbog čega ovaj događaj postaje simbolički važan trenutak inicijacije hrvatske kulture u globalnu debatu o ulozi Mreže, jest uvid koji on pruža u sukob između dominantne kulture i emergentnih alternativnih kultura Mreže, p2p mreža za razmjenu glazbe, knjiga, filmova, softvera i kompjutorskih igara. U ovom slučaju postaje očit jaz između otvorene Mreže koja uvodi ekonomiju virtualnih darova i industrije zabave koja se temelji na proizvodnji i distribuciji istovjetnih kopija. Taj je sukob postao vidljiv u trenutku kada su odvjetnici odlučili Severininu amatersku snimku klasificirati kao umjetničko djelo, a kako bi ju zaštitili autorskim pravom. Reakcija je naravno, paradoksalna, jer svima je jasno da je riječ o amaterskoj pornografskoj snimci, no istovremeno ova je reakcija tradicionalnih medijskih industrija na ugrožavajuću strukturu p2p mreža simptomatična. Ono što odvjetnici pokušavaju jest snimku vratiti u posjed tradicionalne ekonomije industrije zabave, čija moć

počiva na proizvodnji *originalnih* kopija. Strategija odvjetnika počiva na tradicionalnim modelima zaštite autorskih prava koja su definirana u eri formacije glazbene i filmske industrije. To ograničavanje znači kriminalizaciju korisnika distributera kao i kriminalizaciju p2p mreža.

Nedavnim američkim prijedlozima zakona SOPA i PIPA i trgovinskim sporazumom ACTA čini se da je neizbježno kako ćemo u budućnosti svjedočiti takvom ograničavanju. Kako bi perpetuirale svoju moć tradicionalne industrije virtualnu sferu ekonomije obilja (filmova, glazbe, knjiga, igara i softvera) pokušavaju redefinirati na način na koji je ekonomija oblikovana u materijalnoj sferi proizvodnje *fizičkih* kopija. Riječ je o očitom nastojanju industrije da ograniči mogućnosti neograničenog dijeljenja. No ono što je problematično jest hegemonija kao spontani pristanak podređenih kultura na smjer koji su nametnuli vodeći, kako je Gramsci definirao ideologiju. Borba suprotstavljenih kultura – p2p mreža i industrije zabave – borba je etatiističko-korporativnih potreba koje se često prikazuju kao općedruštvene. Legislativa, a međunarodni sporazum ACTA je najrecentniji primjer, brani navodnu potrebu ograničavanja zaštitom korisnika. Ograničavanje distribuirane strukture Mreže legitimira se pravima djece (kao u slučaju Zakona o pristojnosti komunikacije), itd.

Može se postaviti pitanje – znači li slobodan pristup privatnim pornografskim snimkama početak slobode medija u Hrvatskoj? Ako je svaka informacija na Mreži “dar” kako je to tvrdio Richard Barbrook, jesmo li mogli politički pametnije iskoristiti “dar” distribuiranog medija? No što ako je samo pitanje – za što koristimo dar virtualnih medija – duboko pogrešno? Nije li događaj koji stoji na početku transformacije hrvatskog medijskog diskursa prema modelima distribuirane strukture medija upravo *pravi* događaj jer nas podsjeća na traumatičnu jezgru otvorenog medija. Ovaj slučaj poput sličnih šokantnih i traumatičnih događaja ispituje granice tolerancije same ideologije medija kao “univerzalnosti bez totaliteta”. On nas podsjeća na to da Mreža jest otvorena, ali se njezine partikularne perspektive međusobno ne mogu tolerirati. Slični kontroverzni događaji na Mreži često se tumače kao otkloni od demokratske, univerzalne matrice. Optimisti tada tvrde da se to može regulirati (poput Michaela Wescha), dok pesimisti smatraju da se od Mreže nije moglo više niti očekivati, jer je ona u sebi nedemokratska (zbog svoje vojne povijesti i sl.). No nije li Mreža inkluzivno mjesto i *zato* mjesto na kojemu se podaci dijele bez obzira na njihov sadržaj?

Jean Baudrillard hiperrealno je stanje opisao kao “pornografiju događaja”. Pornografija je opscena ne zbog reprezentacije opscenog sadržaja već zbog strukture medija koja

omogućava bombardiranje “dogadajima”, “ekstazu komunikacije” u kojoj se više ne komunicira ni o čemu već o komunikaciji samoj (Baudrillard, 2001a). No danas je situacija gotovo obrnuta. Utopijske interpretacije Mreže slave YouTube video *Numa Numa* koji je reproduciran preko 700 milijuna puta, ne zbog njegova sadržaja, već strukture koja ga je omogućila. Sama struktura medija (Mreže) smatra se demokratskom, još jednim stupnjem u emancipaciji artefakta od aure, procesom koji je Benjamin locirao u doba mehaničke reprodukcije koja je omogućila da svi konzumiraju sadržaje, dok sada svi mogu i proizvoditi sadržaje. Kada je struktura postala demokratskom, zavladała je pornografija, ali ne pornografija događaja i ekstaza komunikacije, već prava pornografija sadržaja. Utopijski odgovori na pitanje “ako je Mreža utopijski prostor, zašto se tu uglavnom dijeli pornografija?” naglašavaju alternativne primjere aktivističke upotrebe Mreže. No ukoliko se Mreža smatra alatom demokratizacije, još uvijek ostaje pitanje zbog čega je to alat manjine dok većina konzumira pornografiju? Zbog toga nije dovoljno naglasiti potencijale digitalnih medija i Mreže kao alata kulture otpora, već je potrebno okrenuti stvari i zaključiti kako je Mreža otvorena i upravo *zato* naseljena pornografijom.

Slučaj Severinine snimke spojio je dva ključna momenta u raspravi o slobodi na Mreži. Pitanje privatnosti i pitanje ugrožavanja autorskih prava. Ta se dva pitanja ovdje čine gotovo slučajno povezana činjenicom da odvjetnici proglašavaju pornografsku snimku umjetničkim djelom. No zahtjev tradicionalnih industrija zabave za ograničavanjem distribuirane arhitekture Mreže zbog ugrožavanja autorskih prava i inače se legitimira općim dobrom, dobrom pojedinca (autora) ili zaštitom privatnosti. I zaštita autora (od nedozvoljenog kopiranja i dijeljenja) i zaštita privatnosti (curenje privatnih snimki) pojavljuju se kao legitimacijski diskursi kapitalizma, simboličke mašine koja naturalizira komodifikaciju svih iskustava.[3] Tu se pojavljuje tipičan legitimacijski diskurs *ekonomije javnog i privatnog*. Iluzija počiva na legitimaciji kako je *neka* prava potrebno ograničiti zbog općeg dobra, kao što su to dobra države ili pojedinca. (U slučaju WikiLeaks se javnost konsolidirala oko zaključka kako je neka prava potrebno ograničiti ukoliko ona ugrožavaju državu; dok je David Cameron pozvao BlackBerry da ograniči komunikaciju, kako bi spriječili nasilje na ulicama.)

ODGOVOR TRADICIONALNIH KULTURA. CENZURA BLOGOVA

Dok je prvi događaj, distribucija Severinine privatne snimke ustanovio tezu – distribuirana struktura medija kao praksa slobodnog dijeljenja je ugrožavajuća za tradicionalnu industriju

zabave, druga serija događaja koju pratimo tijekom 2005. i 2006. godine, predstavlja svojevrsnu antitezu – uzvratanje udarca tradicionalnih institucija. (Auto)cenzure blogova u ranoj fazi mrežne kulture u Hrvata, kada je zavladao jedan oblik blogerskog *booma*, ukazale su na aktualna polja pregovora. Jedan odgovor tradicionalnih struktura na emergentne oblike komunikacije bile su disciplinarne edukacijske mjere. Promatrajući strukturu Mreže, a pogotovo metode nadzora društva kontrole, ove su metode djelovale tek simbolički. Ipak, neki su subjekti bili disciplinirani. Učenici Prve riječke gimnazije i XVIII. gimnazije u Zagrebu su tijekom 2005. i 2006. godine kažnjeni ukorima jer su na blogovima ocjenjivali svoje profesore. Etatizacija komunikacije je kršila ustavotvorna prava – poput staljinističkih procesa – država je zabranila javni govor. Državni tajnik Ministarstva obrazovanja upozorio je kako će “svaki takav sadržaj biti uklonjen, a učenici kazneno gonjeni”. [4]

Ovo je samo jedna od mnogih reakcija tradicionalne kulture na nove komunikacijske prakse. No sukob se ne može detektirati kao sukob dviju generacija (David Kirpartick je zaključio kako je to razlika između opuštenih bruceša i starijih koji razumiju da je neke stvari bolje ostaviti za sebe). Često se u diskurzivnim pregovorima oko značenja tehnologije implicira neutemeljena generacijska podjela. Taj popularan pristup zanemaruje kako je, primjerice, Facebook zapravo medij odraslih – više je korisnika *Facebooka* starijih od pedeset i pet godina nego srednjoškolaca. [5] No i profesori i profesorice, kada postaju subjekti u društvenom prostoru distribuiranog dijagrama, i istovremeno građani disciplinarnih institucija (obrazovnog sustava, tiskanih medija, itd.) podliježu represiji. U tom je razdoblju bio aktualan i slučaj profesorice koja se na svom blogu požalila na teške uvjete rada u školi zbog čega je dobila otkaz (koji je ipak povučen nakon što je javnost reagirala).

Nije naravno niti riječ o tome da bi mentalitet centraliziranih medija i institucija podržavao kršenje ustavnog prava na slobodu govora, prije je riječ o klasičnoj *moralnoj panici* “stanju u kojem se epizodu, osobu, grupu ili grupu osoba definira kao prijetnju socijalnim vrijednostima i interesima” (Cohen, 1980: 9). Moralna panika se javlja kada društvo nije u mogućnosti savladati neke novosti. Iznenađna zamjena pozicija (učenici koji ocjenjuju profesore) provocirala je javni odgovor tradicionalnih kultura koje na blogere reagiraju slično kao na supkulturne skupine. (Stanley Cohen je u studiji *Folk Devils and Moral Panics* analizirao moralnu paniku promatrajući reakcije na pojavu mods i rokera.) Moralna panika igra važnu ulogu u ideološkoj kontroli, jer riječ je o “jednoj od osnovnih formi ideologijske svijesti putem koje se stekla podrška ‘tihe većine’ za narastajuće prisilne mjere države, te koja pruža legitimitet ‘više nego uobičajenoj’ primjeni kontrole” (Hall, 1978:221). Obrazovne institucije kao klasične gutenbergovske institucije koje doživljavaju krizu u eri digitalno-

mrežnih medija fabriciraju svoju moć, no ipak djeluju u prostoru pregovora o značenju medija na način legitimacije prisile. Zbog toga su se uglavnom u slučajevima represija tradicionalnih kultura autori odlučivali na autocenzuru, povlačeći sadržaje s Interneta.[6] Gašenje blogova ili moralni progon autora tijekom 2005. godine, nije se slučajno odigrao u sferi kulture i ekonomije *Gutenbergove galaksije* – obrazovnog sustava u kojem se obrtanje pozicije ocjenjivača doživjelo kao ugrožavanje autoriteta. Strukturalno Mreža ne podržava centralizaciju, pa je i cenzura otežana. Osim što nije lako dokazati tko stoji iza neke izjave ili sadržaja na Internetu, moguće je beskrajno perpetuiranje kopije neke stranice. Zato, cenzura blogova kao jedan od nekoliko događaja koji su u Hrvatskoj devedesetih obilježili debatu o Mreži, predstavlja tradicionalni odgovor na emergentne kulture.

Danas se u polju, koje je do sada bilo rezervirano za tradicionalne kulture, pojavljuju novi legitimacijski diskursi. Pobornici Bolonjske reforme pozivaju se na “digitalnu generaciju” i druge pseudo-progresivne diskurse. (“Današnja su djeca digitalna, a školski nam je sustav ostao analogan” upozorava rektor riječkoga Sveučilišta Pero Lučin u *Jutarnjem listu* 21. prosinca 2011. godine.) Marshall McLuhan edukacijske je sustave nazvao “retrovizorima”, jer su to “umirujući i zastarjeli sustavi utemeljeni na literarnim vrijednostima i fragmentiranim i klasificiranim podacima, potpuno neprikladnima potrebama prve televizijske generacije” (McLuhan, 1969). No ti se diskursi mijenjaju, diskurs tradicionalne kulture koji nalazimo u reakciji na blogere u hrvatskom obrazovnom sustavu, danas se sukobljava s diskursom društva kontrole. Novi edukatori i sami primjećuju kako je sustav neprilagođen “novoj generaciji koja je odrasla s PC mišem, daljinskim upravljačem, mobitelom, iPodom i drugim elektroničkim uređajima za komunikaciju i zabavu” (Pero Lučin, *Jutarnji list*, 21. prosinca 2011.).

Društvo kontrole, kako je stadij u kojem se nalazimo nazvao Gilles Deleuze, disciplinira svoje subjekte na nov način. Post-panoptikon ne funkcionira više putem institucionalnog centraliziranog pogleda. On više ne funkcionira poput Benthamova Panoptikona kao arhitekturnog prikaza sustava, karte, dijagrama moći, odnosa prema subjektima gdje je, kako je to Michael Foucault u djelu *Nadzor i kazna* opisao, disciplina uspostavljena kroz “male tehnike mnogostrukih i međusobno ukrštenih nadgledanja, pogleda koji vide ne bivajući viđeni” (Foucault 1994: 176). Autocenzure blogova još uvijek funkcioniraju na način discipliniranja subjekata gdje oni pod jednim oblikom pogleda odlučuju “popustiti”. Danas se u polju emergentnih kultura pojavljuju novi oblici ne samo legitimacijskih diskursa, koji se pozivaju na digitalno doba, već i stvarnih kontrola koje se temelje na kvantifikaciji svega, u kojoj su subjekti (učenik, student, zaposlenik u korporaciji, itd.) pod neprestanim treningom.

Disciplinarne institucije, među kojima i škole i fakulteti, pokazuju sklonost novom, menadžerskom obliku kontrole, sustavu u kojem je, piše Deleuze, korporacija zamijenila zatvor, od kraja osamnaestog stoljeća analogijski model disciplinarnog društva. U nacrtima zakona za visoko obrazovanje danas se spominju dekani-menadžeri, a tržište kao nužan, iako nepopularan regulator. Emergentne kulture u hrvatskom obrazovnom sustavu djeluju u okviru novih moćnih ideoloških koordinata. Gilles Deleuze je predvidio kako će kontrola biti odgovorna za predaju i poraz škole korporaciji, gdje će trening zamijeniti obrazovanje (1990).[7]

Odgovor tradicionalnih kultura u tim ranim danima pregovora oko društvenog značenja Mreže, bio je nezgrapnan pokušaj konvergiranja procesa decentralizacije. Diskurs tradicionalnih kultura još uvijek se obraćao disciplinarnim metodama. Jedan od osnovnih političkih principa informatičke kontrole je fleksibilnost, proizvod postindustrijskog društva u kojem smo svi zatočenici, kako tvrdi Deleuze, ne fizičkih zatvora, već društva numeričkog oblika nadzora (Deleuze, 1990). Umjesto zabrana, nove metode društva kontrole temeljene su na strukturalnim ograničenjima.

Cenzura u klasičnom smislu (uklanjanje sadržaja) pripada *psihodinamici* tiskanih medija jer ona počiva na moći "vratar", cenzora da odluči o "prikladnosti" sadržaja. Cenzura kao oblik totalitarizma na Mreži bila je *gutenbergovski* odgovor na emergentne prakse gdje svi korisnici postaju proizvođači. Kao anakroni odgovor tradicionalnih kultura, cenzura ne uspijeva konvergirati započete procese. S druge strane, ograničenja u strukturi su novi oblici kontrole. Postoji fundamentalna razlika između strukturalnog zatvaranja Mreže – ograničavanja izravnog spajanja dviju točaka u Mreži bez posredništva i cenzure. Emergentne kulture oslanjaju se na metode strukturalnog nadzora ili tehnologija identifikacije, kao u slučaju Facebooka. Totalitaristički mehanizmi budućnosti transformiraju *individue* u *dividue*, upozorio je Deleuze, podijeljeni subjekt za sustav ne predstavlja nikakvu vrijednost mimo vrijednosti koju ima kao jedinica u masi (uzorcima tržišta ili *bankama* podataka). Ono što danas nalazimo i u obrazovnom sustavu, slično je tehnologijama kontrole na Mreži koje je najavljivao Lawrence Lessig. To su tehnologije identifikacije (koje će se, tvrdi Lessig temeljiti na korištenjima lozinki i procedura za provjeru autentičnosti) i tehnologije nadzora koje služe za presretanje poruka (Lessig, 1999).

Ova debata tek je *izraz* borbe tradicionalnih i emergentnih kultura i ukazuje na mjesta i polja pregovora. Obrazovanje je *bojišnica*, kao što je i tehnologija također bojišnica, kako je svaku Kulturu nazvao Stuart Hall. Danas su još snažnije povezane sve kulturalne bojišnice,

jer se u društvu kontrole nalazimo u sveopćoj krizi s obzirom na sve ograđene okoliše koje je opisao Foucault. Zatvor, bolnica, tvornica, škola, obitelj, upozorava Deleuze postaju modulacije istog. Umjesto odvojenih prostora, društvo kontrole se koristi "određen[om] vrstom modulacije, nečim poput samo-deformirajućeg odljevka koji se neprekidno, iz trenutka u trenutak mijenja... poput sita čija se mreža od točke do točke preobražava, transmutira" (1990). U svim ovim prostorima, ako je slijediti Halla i gramscijevske kulturalne studije, hegemonija nije nametnuta, već rezultat pregovora o značenjima i artikuliranjima raznih interesa. Tehnologija (Mreža) važan je dio javne debate o značenju komunikacije, prava na govor, prava na javni prostor, statusa znanja, itd. No odgovor emergentnih kultura tek predstavlja pravi izazov u društvu distribuiranih medija.

VIRTUALNI PREMIJER. MEDIJ KAO SIMPTOM POLITIKE

Ako je prvi novomedijski šok, Severinin porno video, uputio na strukturalne promjene i sukobe koje oni izazivaju između tradicionalnih i alternativnih kultura, a drugi, cenzura blogova, ukazao na represivne reakcije tradicionalnih kultura, treći novomedijski šok svojevrsna je sinteza koja upućuje na to kako te bitke koje se čine kao bitke za ili protiv (strukture) medija zapravo i same ukazuju na neke društveno-političke promjene. Medij, ukratko, koji se često diskurzivno oblikuje kao onaj koji utječe na ukidanje umirućih i zastarjelih sustava (tradicionalnih kultura), ili onaj koji uvodi nove društvenopolitičke poretke, u ovom će se slučaju ukazati kao simptom jedne desupstancijalizacije politike.

U veljači 2008. godine u *Jutarnjem listu* objavljen je intervju s tadašnjim hrvatskim premijerom Ivom Sanaderom. Uspostavilo se kako je intervju Davora Butkovića koji je vodio putem elektroničke pošte - lažan. Jedan je mladić šaleći se, novinaru *Jutarnjeg lista* u ime premijera poslao poziv na intervju, koji je novinar prihvatio, iako je mladić poruke slao s Google elektroničke pošte linija04@gmail.com. Nakon što je prijevara otkrivena, novinarska struka, profesori novinarstva i institucije osudili su novinara, no ne samo zbog nepoznavanja medijskih kodova (protokola koji nalažu da premijer koristi vladinu službenu elektroničku adresu), već zbog toga što se koristio elektroničkom poštom, medijem koji *ne može zamijeniti kontakt u fizičkom prostoru*. Medijska kuća koja je intervju objavila, također je krivicu svalila na medij, tu "mračnu stranu internetskog svijeta komunikacije".[8] U ovom je slučaju tako, osim novinara, optužen i medij.

Jasno je kako postoje neke razlike između komunikacije u realnom prostoru i vremenu i

elektronički posredovane komunikacije. Nedostatak tijela nešto toj komunikaciji oduzima, kao što nešto i donosi. Riječ je o objektivnom nedostatku, ukoliko uzmemo u obzir da sugovorniku ne čujemo glas, niti ne vidimo osobu, već samo tekst. S druge strane intervju putem elektroničke pošte sugovorniku omogućuje promišljanje odgovora. No medij sam ne proizvodi nikakve učinke, a njegove su materijalne karakteristike prije posljedica nego uzrok devalvacije tijela i glasa, kao i fizičkog prostora. Zbog toga Manuel Castells i jest nazvao prostor "prostorom tokova", a vrijeme "bezvremenim" (2000). Upućivanje na medij kao uzročnika, a ne posljedicu te devalvacije, mora se promatrati kao oblik lacanovskog nesvjesnog jer svi naravno znaju kako medij ne proizvodi ništa *sam*. Na djelu je ipak društvena fantazma izgrađena oko konsenzusa kako *mediji (tehnologije, informacije)* vrše odlučujući *utjecaj na društvo*. [9]

Marshall McLuhan je među prvim teoretičarima koji su upozorili na opasan previd, dojam kako je odnos između medija i njegovog sadržaja *prirodan*. Ta se struktura otkriva u trenucima kada novi medij postaje *remedijacija* starog, jer preoblikuje stari medij otkrivajući u tom procesu njegovu strukturu. *Sadržaj svakog medija je drugi medij* (McLuhan, 1964). Narativna struktura romana, upućuje McLuhan, postala je vidljivom u trenutku kada je postala sadržajem filma. [10] Marshall McLuhan je omogućio da uvidimo previd razumijevanja utjecaja medija. Sadržaj nije presudan za *utjecaj* medija, već medijska *struktura*. Uistinu, razgovor na Mreži poprima neka obilježja strukture medija. No McLuhanov tehnološki determinizam ne dozvoljava *prijelaz* od razumijevanja medija kao simptoma medijskog sustava, na društvenu razinu na kojoj medij kao takav možemo promatrati ne kao simptom drugog medija, već kao društveni simptom. Smrt (starog) medija tako se otkriva kao smrt starog društva. Virtualna komunikacija, kojoj se spočitava devalvacija komunikacije, upravo jest simptom devalvacije, ali ona se već desila, i u starom (novinskom) mediju, kao i u društvu uopće. Ukoliko se McLuhanova formula shvati bez njezina tehnološkog determinizma, a umjesto medija kao subjekta, u središte tog interesa stavi društvo i medij kao simptom društvenih promjena, tada se još uvijek postavlja pitanje, zbog čega su mediji diskurzivno tvoreni na tehnodeterministički način? Ta kritika djeluje putem medijacije gdje je objekt kritike (medij) zamjenski znak. Mogli bismo svaku kritiku medija čitati kao društvenu kritiku, kada bismo zamijenili subjekt tih kritika. No razlozi takva prijenosa povezani su sa subjektivim (društvenim) pokušajem samo-oblikovanja i privida koherencije. Tako te kritike više od svega upućuju na aktualne antagonizme u društvu. Novomedijski događaji poput lažnog intervjua s Ivom Sanaderom simptomatičan je moment koji čini očitim da nije novi medij ugrozio društvene i prirodne poretke, već ukazao na postojeće društvene antagonizme i potrebu da se oni oblikuju kao problemi tehnologije,

medija i informacija. Neki takvi slučajevi učine očitim kako postoji jaz između latentnog i manifestnog sadržaja tog "znanja" u strukturi osjećaja o transformativnoj tehnologiji.

Javnost je u slučaju virtualnog Sanadera Mrežu osudila kao lažnu, degradiranu stvarnost, komunikacijski kanal koji je podložan prijevarama zbog izostanka tijela kao zaloga autentičnosti. No upućivanje na problem kao problem tehnologije (postoji neki sadržaj koji taj intervju treba prenijeti, a to ne može zbog nedostataka medija), a ne politike postaje problematičnim u trenutku kada se pokazuje kako je problematičan sadržaj a ne medij. U autentičnost Sanaderova intervjua nitko nije posumnjao sve dok Vladin ured nije poslao priopćenje. Moment otkrivanja prijevare sadrži u sebi nešto komično poput trenutka u crtiću u kojem mačka ne zna da pada dok ne pogleda dolje. To je trenutak koji ukazuje na Realno kao instancu pogrešnog prepoznavanja, onaj moment u kojem shvaćamo kako "nema ništa 'onkraj' fantazije", već da je funkcija te fantazije da "sakrije prazninu, to 'ništa' – odnosno, taj nedostatak u Drugome" (Žižek, 1989: 148). Moment u kojem je Realno provalilo u hrvatski politički diskurs je moment kada se otkriva kako je sadržaj intervjua lažan, iako je dotada intervju bio neproblematičan. Ne samo da je, dakle, lažni intervju izvršio svoju prvotno namijenjenu funkciju (javnost je izvijestio o političkim stajalištima premijera), već se temeljna "autentičnost" ovog političkog diskursa detektira i kao osobna autentičnost. Razlika između realnog i virtualnog učinila se nejasnom čak i samom subjektu, Ivi Sanaderu, koji je priznao kako isprva nije bio siguran je li riječ o nekom njegovom starijem intervjuu, zbog greške ponovo tiskanom.

McLuhanova formula uzdignuta na razinu društvenog ukazuje na simptomatsku ulogu medija. Umjesto virtualnosti kao lažne realnosti – virtualnost se prokazuje kao simptom Realnog kao pogrešnog prepoznavanja. Intervju lažnog Sanadera materijalizirao je virtualne slike koje su lebdjele oko političkog diskursa praznih označitelja (EU, ZERP, NATO). Dematerijalizirana komunikacija, virtualni medij, pružio je mogućnost prodora Realnog u kontekst političkih himera – otkrivši kako nikad nije niti postojala točka reference. Gilles Deleuze je smatrao kako virtualno nije lažna degradacija stvarnosti, već aktualizacija mogućeg, slika koje se mogu aktivirati u svakom trenutku. Deleuze piše kako se "svako aktualno okružuje oblakom virtualnih slika" (Deleuze, 2002: 148). Tako se i ovdje virtualno ne ukazuje kao opozicija "realnom", već "aktualnom".[11] Viktor Zahtila – kao Sanaderov dvojnik jedna je od niza mogućih aktualizacija Realnog Sanadera-političara. U tom smislu, on nije prevario hrvatsku javnost, jer je odigrao svoju ulogu vjerno konceptualnoj ideji i aktualnom političkom diskursu. Imaginarno (Viktor) koje je preuzelo ulogu Realnog (Ive) uputilo je na to kako je Realno već u sebi nagriženo i necjelovito.

U medijskim komentarima ovog događaja moglo se čuti da se: "...veliki i važni intervjui s uglednim ljudima rade tako da s čovjekom sjedneš i razgovaraš"[12]... "Ozbiljan razgovor" se poistovjetilo s materijalnim, fizičkim (muškim) tijelom. No paradoksalno, zbiljska osoba Ive Sanadera otkriva se kao virtualnija od njegova virtualnog dvojnika. Premijer kojem je borba protiv korupcije bila temeljna točka političkog programa, danas je u pritvoru iz kojeg se brani od optužbi za korupciju i zlouporabu moći. Upozorenje kako je s ozbiljnim ljudima potrebno sjesti i razgovarati, diskurzivno oblikuje "ozbiljne sugovornike" kao fizičke osobe. No (muško, korpulentno) fizičko tijelo kao legitimacija političkog diskursa, bez napore je transkodirano u avatarski lik Viktora, dok je autentičnost zbiljskog Sanadera ozbiljno uzdrmana. Sanadera je naslijedila premijerka Jadranka Kosor koja je u punom smislu bila aktualizacija iste (virtualne) političke retorike. Ove se zamjene tijela zbivaju vrlo slično znanstveno fantastičnim zapletima u cyberpunk romanima Williama Gibsona gdje avatari umrlih korporacijskih moćnika i nakon smrti nastavljaju postojati u obliku virtualnih političkih generatora savjetujući svoje nasljednike (*Mona Lisa Overdrive*, 1988, 2003). Sanader-političar je doživio svojevrsnu simboličku smrt, no njegovi avatari oblikuju nove aktualizacije jednog političkog identiteta koji nastavlja i dalje politički djelovati. To je djelovanje moguće upravo zato jer premijerov identitet nikad i nije bilo određen fizičkim tijelom. Situacija je upravo suprotna od one koju je javnost detektirala kao problematičnu. Ne treba "ozbiljno shvatiti" fizičko tijelo s kojim bi novinar *trebao sjesti i razgovarati*, jer ono je upravo fikcija, dok je ozbiljno političko tijelo zapravo algoritamska osoba i skup informacija (koje je Viktor uspješno prisvojio).

Ono što kritičari virtualnosti iznose kao argument protiv novih medija (digitalnih medija i Mreže) uistinu nije determinirajuće obilježje medija, već društveno-političke situacije. Dematerijalizirani principi, *treperavih* označitelja, kako je digitalne znakove nazvala N. Katherine Hayles (1999), koji su skloni *manipulaciji* i *programabilnisu*, na što je u *Jeziku novih medija* upozorio Lev Manovich (2001), uistinu određuju ne samo digitalne znakove, već su i karakteristike neoliberalne politike. Zbog toga bi trebalo situaciju promatrati upravo obrnuto od perspektive kritičara novih medija. Nisu mediji devalvirali društvo, već su i sami proizvod društva u kojem se već desila devaluacija materijalnosti, instalirala fleksibilna proizvodnja i politike višestrukih identiteta kao konačna pobjeda projekta političko-ekonomskih sustava, liberalne tradicije i vrijednosti individualnih sloboda.[13]

Lažni intervju sažeo je dvije ključne točke djelatnog političkog diskursa i nepoznatih istina koje oblikuju hrvatsko Realno. Politički diskurs se nakon 2000. godine transformirao u neoliberalni proeuropski diskurs koji inzistira na zadržavanju dijela nacionalnog (nacional-

šovinističkog) nasljeđa. Diskurs, oko kojeg je u Hrvatskoj postignut konsenzus, igrao je odlučujuću ulogu u pobjedi vodeće hrvatske stranke koja se na vlast vratila nakon velikog poraza 2000. godine (prve demokratske smjene vlasti u Hrvatskoj). Vladajuća politička stranka koja je devedesetih postala poznata po retorici nacional-šovinizma, sa Sanaderom je kao i s njegovim nasljednicima, pokazala kako je sposobna mijenjati se. Sanaderov izborni slogan bio je "Idemo dalje", što je značilo odbacivanje prošlosti i djelomičnu detuđmanizaciju koju je tražila i ljevica. Mogućnost promjene, mijenjanja "karakteristika" koje definiraju varijablu "nacionalnog identiteta" ključ je političkog uspjeha. Ovaj je ideologijski manevar sličan sloganu "Yes we can!" Baraka Obame koji ne donosi nikakvu političku novost, već zamagľuje *što mi to zapravo možemo?*, i *u kojem smjeru mi to zapravo idemo?*, no istovremeno on uistinu politički djeluje.[14]

I političke istine funkcioniraju poput paradoksalnog psihoanalitičkog dijaloga koji nije ni subjektov ni analitičarev, a ipak djeluje. Politički identitet i medijski diskurs koji je bio presudan za Sanaderovu pobjedu na izborima 2003. godine, oblikovali su i istovremeno već bili djelatni za vladajuću *strukturu osjećaja* biračkog tijela. I u ovom slučaju bilo bi lako "optužiti svećenike ili despote za proizvodnju lažne svijesti" (Althusser, 1971: 174), no teže je primijetiti kako je svaka identifikacija *imaginarna*, te kako je potrebno da se pojedinac prepozna kao subjekt neke ideološke prakse, adresat te prakse. Politički diskurs je manipulativan, ali ne zato jer laže. On je najčešće zapravo algoritamski generator političkih vrijednosti i ideja, čija matematička formula počiva na statistici istraživanja javnog mijenja. Hegemonija je stvar konsenzusa, zbog čega ne možemo jednostavno optužiti medij zbog devalvacije političkog diskursa. U zapadnim demokracijama, kako je upozorio Antonio Gramsci, hegemonija se stječe procesom pregovora, zbog čega jedna društvena skupina mora, i treba, biti hegemonijska prije osvajanja moći (Gramsci, 1971: 12). I Sanader i njegova stranka su, paradoksalno, već vladali prije nego što su osvojili vlast na izborima.

Uistinu postoji više "Sanadera", kao političkih aktualizacija, a borba oko dominacije stalno je u tijeku. Sanader – političar koji je u opoziciji promovirao krut nacional-šovinizam, nije isti kao Sanader Europejac. Virtualni Sanader jedna je od aktualizacija povezana uz konkretan, ali promjenljiv politički diskurs. Zapravo digitalni mediji i Mreža u tom su smislu prostori najradikalnijih pregovora. Danas na Mreži Ivo Sanader egzistira u mnoštvu mrežnih aktualizacija kao utvara – *cut-up* postojećih premijerovih govora i mrežnih DIY intervencija. No najinteresantnije su sublimne aktualizacije dvaju suprotstavljenih političkih diskursa. Prva je "tradicionalna" reprezentacija u kojoj se Sanaderova moguća homoseksualna orijentacija pojavľuje kao konačni dokaz degradacije hrvatskog nacionalnog Bića. To je lik

Sanadera kao homoseksualca, *dakle* izdajice.[15] Drugi Sanader je radikalna opozicija. Kao kreacija LGBT zajednica, on se pojavljuje kao aktualizacija virtualne transformacije patrijarhalne, tradicionalne, homofobne Hrvatske. Nije li simptomatično kako je i ovu sliku inicirao virtualni Sanaderov dvojnik Viktor Zahtila, koji je nakon događaja otkrio kako je njegova originalna motivacija za sve transgresije Sanaderova lika potaknuta homoerotskom žudnjom? YouTube filmom *Mandate of My Heart*, koji prikazuje Viktora koji "opći" sa Sanaderovim plakatom, Zahtila potiče i drugu simboličku aktualizaciju Sanadera, no ova djeluje gotovo nadrealno. Dok je prva uputila na desupstancijalizaciju politike, druga upućuje na mjesto u kojem političko još uvijek postoji, antagonizam koji je aktualan i u hrvatskom društvu. Ako je lažni Sanader uputio na virtualnost aktualnog političkog diskursa, Sanader-homoseksualac je jedna od opozicijskih ideja, antagonističina diskurzivna tvorba moguće Hrvatske. Premijer je u toj reprezentaciji homoseksualac *dakle* iskupitelj, maneken nove Hrvatske, afirmativne ideje kako je u toj Hrvatskoj moguće biti homoseksualac-političar.

Drugi YouTube video *Sanader iliti Macho Man* montira Sanaderov predizborni video, komično ali dosljedno naglašavajući elemente koji su prisutni u samom spotu – dug i značajan kvazi-erotski pogled Sanadera prema muškom akteru, stisak ruke i dodavanje lopte. Za razliku od fizičkog tijela i fizičkog kontakta koji su se ukazali kao slabi temelji javnog-političkog diskursa (pečat ozbiljnosti koji je, prema kritičarima, nedostajao u elektroničkoj komunikaciji), u ovoj aktualizaciji oni uistinu imaju snažan politički smisao. Fizičko tijelo se otkriva kao nositelj fantazmatskih, neizrečenih ali aktivnih i moćnih političkih igrokaza, politike identiteta i homoseksualnog oslobođenja Hrvatske. Homoseksualci, izgnani iz dominantnog diskursa tradicionalnih medija – Mrežu prihvaćaju kao medij horizontalne, decentralizirane, i najvažnije anonimne komunikacije.

Nije slučajno Mreža igraonica u kojoj se amateri transgresivno poigravaju sa simboličkim i fikcionalnim identitetima. Upravo zbog nedostatka tijela medij je prostor pregovora o značenjima političkih identiteta i označitelja koji definiraju javno mnijenje. Mreža je prostor posebno pogodan za popunjavanje jaza koji odvaja realno od simboličkog poretka i imaginarnog poretka – nacionalne politike od nacionalnih fantazija. Zbog takve nejasnoće virtualna realnost se ukazuje kao uistinu drugačiji prostor aktualizacije *društveno nesvjesnog*. Kritičarima autentičnosti Mreže se može odgovoriti i samo formalnom "obranom" te komunikacije (činjenicom da se danas Mreža koristi kao alat novinskog intervjua[16]). No u ovom tradicionalnom razumijevanju medija može se primijetiti i kompleksniji mehanizam. Mediji su istovremeno proizvođači i simptomi. Da bismo primijetili

pogrešnu identifikaciju političara kao subjekta koji zna, ima uvid u supstancu politike, potrebno je pogrešno identificirati fizički prostor (medij) i tijelo (premijera) kao kanal komunikacije. Ono što je virtualna realnost otkrila – nije degradacija stvarnosti putem medija – već spoznaja da je Realno, već u sebi virtualno. Odnosno da – kako bismo premijera smatrali nacionalnim autoritetom – već moramo izvršiti fikcionalizaciju putem pogrešnog prepoznavanja. Identifikacija kao niz aktualizacija nejasnih diskursa i detekcija onog prividno osnovnog – političkog – kao lažnog (identifikacija s prazninom) otkriva se u onim momentima u kojima nam se učini da vidimo nekog drugog. Zato zamjena identiteta uvijek djeluje poput paradoksalnog vica braće Marx koji ovdje možemo parafrazirati. “Podsjećate me na Ivu Sanadera. Ali ja i jesam Ivo Sanader. Pa onda nije ni čudno što ste mu nalik!”[17]

Konačno, kao što dematerijalizacija političkog govora nije rezultat dematerijalizacije medija (Mreže), što dokazuje slučaj virtualnog Sanadera, tako ni privatnost Severine nije ugrozila dematerijalizacija komunikacije i distribuirana struktura medija; niti je školske autoritete ugrozila Mreža samo zato što je riječ o polju javne komunikacije. Nepostojanje supstancijalne politike koje je u debatama prikazano kao nepostojanje fizičkog tijela (Sanadera) je poput nepostojanja fizičke trake – video kasete – upravo simptom problema – legitimacije hegemonije postideologije, ili u slučaju digitalne snimke temelja na kojem počivaju industrije zabave. Lociranje politike, ekonomije, obrazovnog sustava kao mjesta političke borbe, koju mediji samo čine prezentnom, ne znači kako se umanjuje važnost medija. Ovdje se upozorava na pogrešku promatranja *učinaka medija*, no to ne znači da ne trebamo *razumjeti* medije. Upravo suprotno, mediji djeluju poput katalizatora u McLuhanovoj formuli. Novi mediji ukazuju na ključna mjesta političkih pregovora i borbi oko značenja, desupstancijalizaciju politike u Sanaderovu slučaju; odnosno industrijsku proizvodnju ponovljivih proizvoda kao temelj ekonomije industrije zabave u Severininom slučaju; kao i na tranziciju edukacijskih autoriteta u slučaju cenzure blogova.

BILJEŠKE

[1] Odvjetnik Severine Vučković u *Večernjem listu* 3. lipnja 2004.

[2] Severina Vučković, *Novi list*, 4. lipnja 2004.

[3] S druge strane to je simbolička mašina koja naturalizira komodifikaciju svih iskustava, pa

tako i seksualnih. Zbog toga su proglasivši snimku umjetničkim djelom, odvjetnici ukazali i na to kako je za industriju zabave ugrožavanje privatnih sloboda jedne osobe problem ugrožavanja autorskih prava.

[4] "Sadržaji bloga mogu biti brisani ukoliko se pošalje poruka sistem-administratoru, a ako je to drastičnijeg oblika onda se može prijaviti i policiji. Policija će od sistem-administratora tražiti adresu, uspostaviti kontakt s T-Comom, dobiti podatke i može dati prijedlog za podizanje kaznene prijave", Želimir Janjić, HRT Dnevnik, 14. ožujka 2006.

[5] Prema podacima statistike koju Facebook nudi, broj korisnika mreže starijih od pedeset i pet godina je u samo šest mjeseci narastao od jednog na šest milijuna korisnika. Kada su se odrasli počeli služiti ovom mrežom, broj srednjoškolaca i studenata je počeo opadati (Kirpatrick, 2009).

[6] Ne samo država, već i korporacije reagiraju na način tradicionalnih kultura. Hegemonija korporacija je omogućena instrumentalizacijom represivnog aparata države. Takva se sprega odigrala u slučaju blogera koji je pod pseudonimom T-Zombix sustavno kritizirao monopolistički karakter korporacije T-Com. U jednoj je situaciji T-Zombix na svojim stranicama objavio kratku animaciju u kojoj se korporacijski logo T-Coma pretvara u nacističku svastiku. Policija je naredila uklanjanje satirične animacije, a ovo je kršenje prava na javni govor legitimirano veličanjem fašističkih simbola. Zakonski je zabranjeno širenje nacionalne, rasne, spolne mržnje ili iznošenje moralno i politički "dvojbenih" stavova. No ova instruirana akcija evidentno je zlonamjerno tumačenje simboličke geste, s obzirom da je očito kako nije bilo riječ o veličanju fašizma. Slučaj nudi uvid u tipičan odgovor tradicionalnih kultura koji je disciplinaran, ali dugoročno neučinkovit.

[7] O tom je procesu u sferi politike pisao Jean Baudrillard koji upozorava kako je ispitivanje javnog mijenja zamijenilo politiku. Novi legitimacijski diskursi pozivaju se na mišljenje građana (kao što se i novi ministar znanosti poziva na "interese studenata"), no ono što politika uistinu nudi je "statistička kontemplacija" (Baudrillard, 2001b).

[8] Dnevnik HTV, 10. 2. 2008.

[9] I Mark Poster je upozoravao na to da se tehnologiju smatra zakonodavcem, a korisnike "unaprijed konstituiranim instrumentalnim identitetima" (1996: 177).

[10] Ovu su ideju u kontekstu digitalnih medija i Mreže razradili David J. Bolter i Richard Grusin. Suprotstavivši se ideji da živimo u dobu *smrti starih medija* Bolter i Grusin (2000)

primjećuju formalnu logiku kojom novi mediji preoblikuju ranije medijske oblike. Suvremeni mediji samo su *remedijacije* televizije, filma, tiskanih medija i glazbe, specifične interpretacije tih starih medija. Primjerice, ne možemo reći kako je digitalna televizija označila smrt analogne televizije, već remedijaciju analogne televizije, filma, tiskanih medija i glazbe.

[11] Virtualni premijer i njegov dvojnik djelovali su kao "virtualna slika koja je suvremenik aktualnom objektu, svojem dvojniku, svojoj Zrcalnoj slici, poput *Dame iz Šangaja*, kada zrcalo preuzima kontrolu nad likom, zauzima ga i ostavlja ga upravo virtualnim" (Deleuze, 2002: 150).

[12] Dnevnik HRT, 10. 2. 2008.

[13] Svaki od Lacanovih triju poredaka, upozorava Slavoj Žižek, u sebi sadrži moment fikcionalnosti, laž. Imaginarno je virtualno jer je slika sebe i onih koje volimo uvijek fikcionalni konstrukt (potrebno je apstrahirati sve negativno), kako bi simbolički poredak bio doživljavan kao realan autoritet mora ostati virtualan (otac koji tuče dijete zadaje mu fizičku bol ali djeluje impotentno) (Žižek, 2004b). Realno je, tvrdi, zapravo najvirtualniji od triju poredaka, jer se Realno ne odnosi na neki transparentan politički diskurs, već nepoznate istine, onaj sjenoviti diskurs koji prati službeni politički govor, istine koje znamo, ali ne znamo da ih znamo. Bivši je američki ministar obrane Donald Rumsfeld, prije napada na Irak 2003. godine, upozorio da iako ne možemo sa sigurnošću tvrditi kako postoji oružje, postoje "poznate nepoznanice". Riječ je o sloju značenja koji nam ostaje nejasan, u psihoanalizi - nesvjesno, oko kojeg se oblikuje nacionalni konsenzus, a čije značenje ostaje ne-aktualizirano (Žižek, 2004b).

[14] Kako zaključuje Steven Berlin Johnson, u jednoj od niza rasprava o tome je li Richard Nixon izgubio na izborima jer se u završnoj debati znojio ili, jednostavno nije bio dovoljno zgodan, John F. Kennedy jednostavno je "izgledao" kao netko za koga biste glasali (Johnson, 2006: 103).

[15] Ovaj sjenovit diskurs je od samog početka pratio profil ovog političara, a nacija je već tako glasno kalkulirala o tome, da je Aleksandar Stanković u razgovoru na nacionalnoj televiziji Ivi Sanaderu postavio izravno pitanje: "Gospodine Sanader, jeste li vi peder?"

[16] Strani tiskani mediji koriste Mrežu i kao dopunu svakom izdanju i kao alat za stvaranje vijesti. Vidi primjerice studiju Marka Briggisa i Jana Schaffera *Journalism 2.0 how to Survive*

and Thrive; a Digital Literacy Guide for the Information Age iz 2007. godine.

[17] Ovdje se parafrazira šala braće Marx koja u originalu glasi: "Podsjećate me na Emmanuela Ravellia. Ali ja jesam..." (Žižek, 1989: xxv).

IV. PRAKTIČKI REALNO: KOMPJUTORSKE IGRE

PASIVNI/AKTIVNI SUBJEKT

Postoji nešto paradoksalno u društvenoj kritici kompjutorskih igara kao kritici devalvacije materijalne zbilje do koje navodno dolazi zbog "virtualizacije stvarnosti". Igre se osuđuje zbog realističnog prikaza nasilja, dok se istovremeno upozorava na narkotičke karakteristike virtualnih svjetova.[1] Ovisnost o virtualnom prostoru opisuje se kao poseban oblik *elektroničkog fiksa* koji narkotizira tzv. *otaku* generaciju mladića i djevojaka koji odbijaju izaći iz svojih soba gomilajući otpatke brze hrane i pretvarajući se u zatvorenike novih vrsta samica. Psiholozi se prije svega pribojavaju "prijenosa stavova i djelovanja iz virtualnog u realni" svijet (Sommerseth, 2007). Ukoliko postoji kongruencija između Virtualnog i Realnog, tada bi konačni ishod igranja kompjutorskih igara mogao biti "realizacija sna Andréa Bretona o čistom nadrealističkom činu: želji da se nahrupi na ulicu s pištoljem, bezumno pucajući" (Galloway, 2006a: 104). Upravo to se desilo, tvrde psiholozi, u slučaju masakra u školi Columbine 1999. godine koji su počinili dva igrača FPS igara (first person shooter) *Duke Nukem* i *Doom*. [2] Moralna panika zbog mogućeg fikcionalnog prijenosa proširila se na niz reprezentacija maloljetničkog nasilja. Pokrenuta je sudska parnica protiv tvrtke Sony koja je objavila igru *Doom*, osuđen je i film *Dnevnik jednog košarkaša* (1995) u kojem Leonardo Di Caprio igra mladića koji sanja o školskom masakru. Čak je i fantastičan TV serijal *Buffy – ubojica vampiracenzuriran* zbog epizode u kojoj se na dan mature otvara "ždrijelo pakla".

S druge strane, problem virtualnih svjetova artikulira se u gotovo oprečnim terminima. Psihologija je opisujući učinke igara koje prisiljavaju igrače da napuste svoje fizičko tijelo i realni svijet kooptirala *ovisničku retoriku* (Cover, 2006). Pogotovo je to slučaj s analizama tzv. mrežnih igara uloga kao što su *EverQuest*, koji je zbog svojih učinaka prozvan *EverCrack*, kao i igrama *World of Warcraft*, *Ultima Online*. [3] Problem virtualizacije nije dakle samo problem agresivnog subjekta, već i pasivnog narkotiziranog subjekta. Prvo predložen kao šala, *poremećaj ovisnosti o Internetu* koji se odnosi na niz poremećaja, a koji uključuju i ovisnost o igranju kompjutorskih igara (Byun i dr., 2008), u SAD se počeo liječiti 2009. godine. [4]

I kritička teorija koja upozorava na virtualizaciju zbilje, problem oblikuje oko paradoksalne dihotomije nasilja (doduše) tehnologije i ovisnosti (subjekata) o tehnologiji, obliku

narkotizacije subjekta. Paul Virilio cyber-prostor naziva lažnom aproksimacijom i degradiranom kopijom, zavodljivom supstitucijom zbilje, zaključujući kako ona djeluje prema pravilima koja su svojstvena narko-ekonomiji kapitalizma (Virilio, 1995). No istovremeno, Virilio smatra da je virtualni okoliš čista nesreća zbilje, oblik udesa specifičan za postindustrijsko društvo, koji je zamijenio sudare i eksplozije, kao nesreće industrijskog doba. Cyber-doba označili su novi oblici nesreća koje karakterizira fundamentalni gubitak orijentacije. (Virilio je bio uključen u izgradnju muzeja nesreća koji bi omogućio studiranje nesreća koje su, kako tvrdi Virilio, upisane u svaku tehnologiju u trenutku njezina nastanka.) Virilio najavljuje veliku, neviđenu nesreću budućnosti koja će biti posljedica nasilnog efekta cyber-prostora.

Pokušat ćemo sumirati probleme upisane u paradoks pasivnog/ aktivnog subjekta koje nalazimo u društvenoj kritici kompjutorskih igara u krilu psihologije, naratologije i kritičke teorije. Prvi problem je *privid suludog vozača* ili privid sadržaja. Ovaj privid onemogućava uvid u strukturu koja je odlučna za oblikovanje igrajućeg užitka. Subjekt koji u igri *Carmageddon* (1997) igra ulogu suludog vozača, a čija je zadaća pregaziti što više ljudi, u zbiljskom svijetu uglavnom nije devijantan. Ta činjenica zbunjuje psihologe i kritičare kompjutorskih igara koji obraćaju pažnju na naraciju (suludog vozača) i grafički realizam. Prva lekcija kompjutorskih igara zapravo je lekcija medijskih studija koji od samih početaka upozoravaju na važnost analize strukture, materijalnog sloja medija. Drugi problem će adresirati razumijevanje pasivno/aktivnog subjekta i manipulaciju koja proizlazi iz statusa popularne kulture. Igre se suočavaju s elitističkom kritikom koja naglašava njihovu bezvrijednost i kritikom kako je riječ o gubljenju vremena. I ove kritike se temelje uglavnom na analizi priče, ali i na statusu virtualnog, naglašavanju da je riječ o nestvarnim svjetovima. Elitistička kritika i kritika virtualnog inzistira na problematičnom sadržaju koji oblikuje iskustvo igrača. No postaviti će se pitanje ne oblikuju li igre iskustvo igrača na način koji je tipičan za oblikovanje iskustava u suvremenom društvu? Kvantifikacija i kvalifikacija svakog poteza, algoritamski karakter igre postaviti će se kao obzor šire strukture osjećaja. Postaviti će se problem privida suludog algoritma kojeg će se pokušati premostiti analizom algoritma kao simptoma, a ne uzroka društva kontrole.

PRIVID SULUDOG VOZAČA

Prvi problem je problem *prepreke sadržaja*. Kritičari igara uglavnom se bave njihovim sadržajem, zbog čega previđaju važnost algoritma za oblikovanje igre i iskustvo igranja.[5]

Priča (vožnja i ubijanje na ulicama) nije temelj užitka igre, niti uzrok mogućih psiholoških poremećaja (ovisnosti ili nasilnog ponašanja). Strukturalno, ubojstvo u igri *Carmageddon* (1997) vrlo je slično skupljanju lopti u platformskoj igri *Giana Sisters* (1987). Kao igrača *ubijamo ljude* u igri *Carmageddon* i to *ubijanje* izaziva ugodu zbog toga što algoritam kvantificira svaki potez igrača. Užitak kada Giana promijeni svoju frizuru u irokezicu žarkih boja vrlo je sličan užitku stjecanja novog života u nekoj pucačini ili bodovanju svakog ubijenog pješaka za vrijeme lude vožnje u simulaciji *Carmageddon*. Simbolička identifikacija sa sumanutim vozačem, iako stigmatizirana zbog nasilnog sadržaja, privlačna je u svijetu odraslih, no ona nije bitno drugačija od kvantifikacije lopti koja se smatra *dječjom igrom*.

Elaboracija strukture medija, upozorenje na privid sadržaja, prije svega lekcija je materijalnih medijskih studija koji od svojih početaka s Marshallom McLuhanom i transformativnom teorijom upozoravaju kako struktura medija ima snažniji utjecaj na kulturu i pojedince od medijskog sadržaja. Ukoliko postoji transfer virtualnog svijeta u realni, taj transfer će prije biti transfer strukture, nego medijskog sadržaja, koji se upravo može nazvati "sočnim komadom mesa kojeg nosi lopov da bi odvratio pažnju psa čuvara" (McLuhan, 2008: 22). Ovaj prvenstveno mediološki zaključak srodan je promišljanju onih psihologa koji su odbacili jednostavni bihevizizam koji dominira u istraživanjima *utjecaja* kompjutorskih igara na strukturu ličnosti. Neki psiholozi ukazali su na pogrešku klasifikacije tjeskobnog ponašanja kao poremećaja ovisnosti o kompjutorskim igrama ili Internetu. Devijantno ponašanje javlja se tek kao simptom neke druge bolesti – depresije ili tjeskobe (Byun, S., i dr., 2008), dok igre ne mogu biti njegov jedini uzrok. Ovisnost o Internetu je slična poremećaju hranjenja, gdje je hrana samo simptom, no ne i uzrok psihičke bolesti. Svako devijantno ponašanje uvijek je naučeni i uvježbani odgovor i izvor sigurnosti subjekta. Na ovu je ulogu simptoma upozoravao anti-psihijatar i foucaultovac Thomas Szasz, adresirajući problem puno šire od problematičnih subjekata. Szasz zaključuje da je problem i sam psihijatrijski "nagon za klasifikacijom", jer je riječ o problematičnoj praksi koja stigmatizira pojedinca.[6]

Na važnost algoritma u oblikovanju kompjutorske igre i iskustva igranja prvi su put upozorili teoretičari kompjutorskih igara (Aarseth, 2001; Eskelinen, 2004; Juul, 2001; Juul, 2006; Bogost, 2006; Galloway, 2006a; Wark, 2007; Manovich, 2001). Kompjutorske su igre, zaključuju ludolozi, *algoritamske naracije*, cybertekstovi kod kojih kôd određuje konačnu izvedbu s obzirom na poteze igrača (Aarseth, 1997).[7] Priča se gotovo suprotstavlja logici algoritma jer pasivni smo upravo u onim narativnim dijelovima igre, koje se naziva *umetnutim scenama*. Iako obogaćuju narativ elaborirajući svijet igre (likove, vrijeme i

prostor radnje), umetnute scene igrača postavljaju u pasivnu poziciju jer je prisiljen priču pratiti na *način filmskog gledatelja* (Galloway, 2006a).

Iako se čini da skupljamo dijamante, vozimo automobile, upravljamo gradom preuzimajući ulogu gradonačelnika, mi zapravo *internaliziramo logiku programa*. Ted Friedman opisuje što uistinu činimo dok igramo igre:

“Kompjutorske igre nas uče strukturirati misli – preoblikuju našu percepciju – tako što nas tjeraju da internaliziramo logiku programa. Kako biste pobijedili ne možete jednostavno činiti što želite. Morate shvatiti što funkcionira unutar pravila igre. Morate naučiti predviđati posljedice svakog poteza i anticipirati odgovor kompjutora. Konačno, vaše odluke postaju intuitivne, glatke i brze poput samih kompjutorskih makinacija.” (Friedman, 2002)

Promatrajući sadržaj, a zanemarujući strukturu igre, ne možemo shvatiti niti razloge zbog kojih igrači uživaju u igri. Friedman upozorava na ono što činimo dok igramo igru i na odnos priče i algoritma. Algoritam, zapravo, djeluje bez razumijevanja domene, bez priče. To je, slikovito tumači Jesper Juul, razlika između tvrdnje “lopta je izvan igre kad je predaleko” i algoritamski formulirane tvrdnje “lopta je izvan igre kada prijeđe bijelu liniju iscrtanu na travi” (Juul, 2005).

Ovo tumačenje algoritamskih funkcija, koje moraju biti promatrane izvan fikcionalnog konteksta, nameće nam jedan drugačiji način razumijevanja priče i njezine zadaće u oblikovanju igre. Zadaća narativnog konteksta, prije svega je zadata “maskiranja” rada algoritma. Dok razmišljamo o sadržaju igre razmišljamo o narativnom kontekstu, vožnji po ulicama i ubijanju (*Carmageddon*), upravljanju gradom (*Sim City*), fantastičnom svijetu mrtvih (*Grim Fandango*), itd. Naracija je važna jer kontekstualizira djelovanje, no za vrijeme igre igrač čini upravo ono na što je upozorio Friedman, internalizira strojnu, matematičku, algoritamsku logiku igre. Ta je logika temelj strukture igre i izvor užitka, no to je nemoguće otkriti bez dekontekstualizacije priče. Narativni svjetovi oblikuju algoritam u ljudsko iskustvo, no da bismo razumjeli što činimo trebamo promotriti strukturu tog djelovanja. Krajnje ogoljivanje tog strojnog jezika, dekontekstualizacija naracije dovela bi nas do kôda igre.

Upravo to i čini umjetnička igra Stewarta Hogartha *The Naked Game* (2008) koja je izložila algoritam jednostavne igre *Pong* (1972). Igrač može intervenirati u kod, a rezultati su vidljivi *u živo* (uklanjanjem dijela koda igra ostaje bez pločice ili lopte, ili se distorzira njezin ritam i

sl.). *The Naked Game* ima dva cilja, osim ukazivanja na procese koji su odgovorni za ono što u konačnici promatramo kao djelatne činove igrača (udaranje loptice, bodovanje poteza, pomicanje pločice, ritam igre, grafički izgled, itd.), igra nas upozorava da se u svojoj najradikalnijoj dekontekstualizaciji jezik igre ukazuje kao jezik stroja. Da bismo se smijali algoritamskim šalama, morali bismo, poput glavnog lika u filmu *Matrica*, moći čitati programski kod kao prirodni jezik. No kako većina to nije sposobna, internalizacija se zbiva uz pomoć narativne kontekstualizacije koja ima funkciju emulatora, prevoditelja strojnog jezika u ljudski. (Jedan oblik "strojnih šala" nalazimo u opskurnom pjesničkom žanru, programerskoj poeziji, koja je devedesetih nastajala na temelju prirodnih jezika i jezika koda.)[8]

Kritičari igara, pogotovo nasilnih i imerzivnih igara, često ističu kako je opasnost prijenosa ozbiljnija jer igrač *sudjeluje* u nasilju, dok ga filmski gledatelj tek *promatra*. Igrač *živi* u fantastičnom svijetu, dok gledatelj tek *pasivno konzumira* jedan takav svijet. Ova opservacija se temelji na dvije pretpostavke. Prva je pretpostavka priroda interakcije, gdje se mehaničko pomicanje kursora smatra sudjelovanjem, dok se kognitivno sudjelovanje zanemaruje. Druga je pretpostavka o "slobodnom" djelovanju igrača također pogrešna. Igre nude zapravo krajnje ograničenu *interakciju* igrača i svijeta igre, korisnika i softvera. Prvi problem je problem koji se najsnažnije odražava u terminu *interaktivnost* koji je jedan od nekoliko problematičnih termina s kojima se suočila teorija novih medija (ostali su sudjelovanje, hipertekstualnost, otvorenost, i sl.), a o čemu je već bilo riječ u uvodnom dijelu. Igrač naravno *nije pasivan* u interakciji s igrom – nemoguće je neaktivno igranje, jer se od korisnika zahtijeva kinetičko pomicanje ruke i kursora, no stupanj *slobode* igrača pogrešno se povezuje s mehaničkim djelovanjem, dok je zanemareno mentalno sudjelovanje. Ako su kompjutorske igre *interaktivne*, koje igre nisu interaktivne?, upitao se Espen Aarseth.[9]

Takvo je shvaćanje pogrešno ne samo zbog vrednovanja mehaničkog sudjelovanja, već i zbog toga što algoritam *de facto* omogućava subjektima da komuniciraju s programom na jedan vrlo ograničen, protokolaran način. Igrajući igre svjesni smo da neke stvari u igri ne možemo učiniti, a ukoliko nismo svjesni, program će nas upozoriti.[10] Kompjutorski likovi, piše Lev Manovich, "mogu pokazivati inteligenciju i vještine samo zato što iznimno ograničavaju mogućnost naše interakcije s njima" (Manovich, 2001: 54). *The Naked Game* je umjetnički projekt koji svoju poetiku gradi na algoritamskom ograničenju. Unatoč opće prihvaćenom mitologemuslobodne interakcije igre su visoko strukturirani narativi koji užitak pružaju ne zbog slobode igrača. Užitak igranja *interaktivnih igara* proistječe iz gotovo suprotnog doživljaja suspenzije mogućih poteza, ograničenja koja moramo savladati ukoliko

želimo pobijediti u igri.[11]

Svijetom kompjutorske igre ravna generator igre (*game engine*). Postoje dva načina razumijevanja odnosa priče i algoritamskog generatora. S jedne strane, generator možemo shvatiti kao algoritamsku strukturu koja omogućava da narativna kontekstualizacija djeluje *prirodno*, da nam se čini kako se u igri možemo slobodno kretati i djelovati. Algoritam pokreće likove, objekte, grafiku, pokreiranje igre možemo promatrati kao narativnu kontekstualizaciju jednog generatorskog programa. Generatori za *Doom* i *Quake* proizveli su čitavu seriju nastavaka i klonova koji su u konačnici i utemeljili žanr pucačina u prvom licu (FPS, *first person shooter*). Koristeći isti generator dizajneri mijenjaju dizajn svijeta (grafiku, likove, oružje, izgled nivoa, itd.), dok osnovne pretpostavke poput perspektive, korištenja inventorijskog sistema, mogućnosti kretanja, ostaju iste. Drugim riječima, subjektivna perspektiva kamere i igračeva oružja koje se pojavljuje u donjem desnom uglu ekrana, koje kritičari naturaliziraju kao logičnu vezu kompjutorskih igara i jedne specifične perspektive i grafike, zapravo je artificijelna. Veza perspektive i narativa ni po čemu nije prirodna, dapače, kako je upozorio Alexander R. Galloway, ona potječe iz filma, a mogli bismo dodati kako njezina popularnost proizlazi iz narativne *kontekstualizacije* jednog uspješnog programa.[12] Ukratko, umjesto da algoritamsku igru promatramo kao priču, priču možemo promatrati kao realizaciju jednog algoritma, narativnu elaboraciju koja može bolje ili lošije prikriti algoritamsku artificijelnost.

Privid suludog vozača, privid je sadržaja koji nam ne dopušta da shvatimo važnost algoritma koji je odgovoran i za simboličke mandate koje preuzimamo igrajući igru *Carmageddon*. Ovaj privid postaje jasniji ukoliko pažnju usmjerimo na igre koje nemaju priču ili čiji su narativni svjetovi tek naznačeni. Obično se konceptualne igre poput igara *Tetris* ili *Pong* smješta negdje na rub taksonomije, no upravo te igre koje odstupaju od kanona ukazuju na temeljne strukturalne karakteristike svih igara. Dok većina avantura, igara uloga (RPG) i pucačina u prvom licu (FPS) kontekstualiziraju algoritam unutar nekog fikcionalnog svijeta, *Tetris* i *Pong* su igre gole, ne-kontekstualizirane strukture. U ovim igrama skupljamo bodove. Svaki naš čin trenutačno se kvantificira. Možda djelatni činovi u igrama poput *Grim Fandango* (1998), *Brothers in Arms* (2005) ili *World of Warcraft* (2004) djeluju smisleno unutar narativno elaboriranog svijeta igre, no ono što činimo je slično manipulaciji pravokutnicima u *Tetrisu*. U igri je "svaka akcija samo sredstvo do cilja" (Wark, 2007: 9). Užitak proizlazi iz trenutne kvantifikacije svake akcije, kao što je to skupljanje lopti u platformskoj igri *Giana Sisters* (1987) ili skupljanje gljiva u *Super Mario Brothers* (1985). Kada bi naracija ili grafički realizam igara bili oni elementi koji su ključni u procesu mijenjanja igrača, prijenosa

vrijednosti iz fikcionalnog u realni svijet, kako bismo protumačili *ovisnost* o konceptualnim igrama koje nikako ili vrlo rudimentarno elaboriraju fikcionalni svijet, no još uvijek uspješno *regrutiraju* mnoge igrače?

Umjetničke igre koje propituju ulogu sučelja kao posrednika između algoritma i priče još su jasnije upozorile na *privid suludog vozača*. Odvajajući sadržaj (nasilje) od forme (algoritma) ove su igre uputile na kompleksne probleme interpretacije. Igra Franca Cadeta *Sweet Pad* (2004) omogućila je igranje jedne vrlo agresivne igre *Quake 3 Arena* na potpuno neočekivani način – milujući glatku kuglu. Igrač pokreće avatara, cilja metu i puca u nju. Oprezni i nježni pokreti koji miluju kuglu jedini su način da igrač *upuca* svojeg neprijatelja. Na sličan način nasilnu igru *Tekken* izvodi *Massage me* (Perner-Wilson/Satomi, 2007) igra koja od igrača očekuje da masiraju svoje partnere kako bi zadali udarce protivnicima u igri i skupili bodove.

To da užitak igre tek djelomično ovisi o njezinom sadržaju, može se primijetiti čak i ako promatramo djelovanje igrača unutar narativno elaboriranih svjetova. Igrač i u tim igrama često može zanemariti sadržaj, ukoliko slijedi algoritamsku logiku igre. U tom smislu promatranje djece dok igraju može biti zanimljivo jer se postavlja pitanje kako je moguće da osmogodišnji dječak razumije tržišnoekonomsku logiku i zaključuje da je “ako želimo razviti industrijsku zonu u igri *Sim City*, potrebno sniziti poreze na industrijsku proizvodnju” (Johnson, 2005)? Izgleda da dječak ne razumije sadržaj (načela ekonomije), već upravo provodi internalizaciju logike programa otkrivajući uzročno-posljedičnu vezu između smanjivanja jednog parametra i proporcionalnog povećavanja drugog.

Kod savršenog bešavnog spoja, a to je ono čemu tekstovi popularne kulture teže, mogućnost da primijetimo artificijelnost teksta kao medija je minimalna jer se algoritamska, cyber-tekstualna priroda nastoji “maskirati” kako bi se igra odvijala što više prema logici fikcionalnog svijeta koji simulira. Ako algoritma postajemo svjesni, znači da postoji greška ili neka nelogičnost u svijetu igre koja nam kvari užitak igranja. Postoje i trenuci meta-narativnosti, svjesne intervencije dizajnera igre koje uništavaju iluziju u popularnim igrama, no to su češće narativni, nego algoritamski momenti. Takvi su primjerice auto-referencijalni trenuci koje možemo naći i u nekim popularnim igrama. U igri *Max Payne* (2001) zbiva se ono što Alexander R. Galloway naziva “Mantis trenutkom” (Galloway, 2006a: 34). Glavnom liku Maxu autori *otkrivaju* da se nalazi u kompjutorskoj igri.[13] No postoje trenuci i u popularnim igrama kada postajemo svjesni njihove strukturalne artificijelnosti. To su trenuci kada neka programska greška ili nelogičnost u svijetu igre ukaže na njezinu artificijelnost.

Kada se u igri suočimo s algoritmom umjesto narativom ukazuje nam se mehanizam igre. I za vrijeme bešavne izvedbe postoje pogreške u programu, sporo učitavanje igre, pad sustava. Ti "činovi onemogućavanja", kako ih naziva Alexander R. Galloway, greške su u programu čiji su uzroci izvan narativnog svijeta igre (Galloway, 2006a). Huizinga je pisao o "prekršiteljima igre" (1992: 18), to su u klasičnim igrama varalice koji ometaju iluziju, kvare igru. Algoritamske naracije teže postizanju *bešavnog spoja* priče i njezina algoritma. No dok popularne kompjutorske igre teže transparentnosti, postoji i druga vrsta igara. To su igre koje su gotovo u potpunosti *prekršiteljske*, igre *Mantis poetike*. Umjetničke igre svoju poetiku temelje na onome što je za popularnu igru strukturalna pogreška, autoreferencijalnosti i netransparentnosti medija.

Stoga je prije nego što prijedemo na drugi previd, onaj suludog algoritma, pravi trenutak da se obratimo problemu komodifikacije igara. Društveni status igara usko je povezan s previdom sadržaja, no riječ je i o širem problemu razumijevanja razlike visoke i popularne kulture. To je razlika koja se najčešće promatra kao razlika između, u Kantovoj terminologiji, estetike *bezinteresnog svidanja* i estetike koja svoju svrhu nalazi u profitu. Kompjutorske igre nas potiču na drugačiju definiciju popularnog, koja se ne temelji na društvenom kontekstu, već na tekstu.

VISOKO/POPULARNO

Uobičajeno je da se kompjutorske igre smatraju popularnom kulturom, proizvodom industrije zabave i zbog toga više-manje kognitivno i umjetnički bezvrijednim proizvodom.[14] No distinkcija vrste (roman i film s jedne strane, a kompjutorska igra s druge) temeljena je na sukobu modernističke, devetnaestostoljetne paradigme kulture i postindustrijske kulture koja od avangarde na ovamo pleše na toj granici, čineći je propusnom i nejasnom. Čitava kultura umjetničkih igara dovodi u pitanje tezu kako je jaz između igara i postmodernističke književnosti nepremostiv. Zapravo, dublji je jaz između umjetničkih kompjutorskih igara i popularnih igara, nego između igara i postmodernističkog romana. Umjetničke igre, poput *The Naked Game*, koje ukazuju na svoju artificijelnost, koriste tehniku koja se u teoriji književnosti naziva metafikcijom. Metafikcija je vrsta fikcije koja otkriva fikcionalnu iluziju referirajući se na proces, tehniku i samu djelatnost pisanja. Primjerice Italo Calvino u romanu *Ako jedne zimske noći neki putnik...* pripovijeda priču o čitateljevima avanturama čitanja romana Itala Calvina. Calvino ne priča priču, već tematizira sam čin pisanja i čitanja gradeći roman na meta-sloju koji je inače u priči naturaliziran.

Sličnu dihotomiju poput one između popularnog romana, koji priča priču, i postmodernističkog romana koji priča priču o pričanju priče, nalazimo u razlici umjetničkih i popularnih igara. Ipak, kako se podrazumijeva da su kompjutorske igre popularna kultura *par excellence*, tako se zapravo ne primjećuje kako se i neke kompjutorske igre prema svojem materijalu (*tekstu* u najširem strukturalističkom značenju) mogu odnositi upravo na način na koji se visoka kultura danas obraća popularnoj, način na koji postmodernizam ukazuje na tvorbenost romaneskne priče. Ono što možemo otkriti promatrajući razliku visoke i popularne kulture manje je razlika u njihovoj priči, pa i svrsi (*profitu* ili *bezinteresnom sviđanju*), a više razlika u tehnici, ili najšire shvaćenoj *tekstualnosti*, odnosu naracije i strukture, ili algoritma u slučaju kompjutorskih igara.

Ovu je distinkciju, razliku u tekstualnosti između visoke i popularne kulture, uveo teoretičar kulturalnih studija Anthony Easthope čitajući modernističke i popularne romane. Razlika između modernističkog romana Josepha Conrada *Srce tame* i popularnog romana Edgara Ricea Burroughsa *Tarzan među majmunima* Anthony Easthope (2006) ne promatra kao razliku sadržaja već razliku u *tekstualnosti*. Na razini sadržaja ovi su tekstovi zapravo slični. Oba teksta se obraćaju muškoj kulturi; okvir radnje je pustolovina u Africi; a oba se bave pitanjem kolonijalizma (Easthope, 2006: 227-228). No ukoliko je Conradov tekst apstraktan, složen, konotativan, *Tarzan među majmunima* je konkretan, denotativan. *Srce tame* je djelo koje je refleksivno, dok je na razini radnje oskudno. S druge strane *Tarzan* je čista ekspresija, sve je u službi radnje.[15]

Jezik (popularne književnosti, filma) i medij (popularnih igara) ne upozoravaju na sebe same, već su usmjereni na ekspresiju, *gestu i fizičku radnju, neverbalne znakove*, dok modernistički roman i umjetničke igre nude kontemplaciju i neizvjesnost diskursa. Pišući o melodrami, Mary Ann Doane upozorila je kako ta djela pokazuju "želju za transparentnošću" (Doane 1988: 71, prema Easthope, 2006: 235). Na isti način popularne kompjutorske igre između dijegeze i mimeze, biraju mimezu, *pokazivanje* umjesto *kazivanja*. Naravno, postoje razlike između igara, pogotovo između avantura koje Alexander R. Galloway zbog razgranate priče naziva dijegetičnim igrama i FPS-ova i simulacija kao nedijegetičnih igara (2006a). No i jedne i druge u odnosu na narativne umjetničke vrste pokazuju istu *želju za transparentnošću*, a ne problematizacijom jezika i medija. Postoji ipak jedna razlika između popularnih romana i igara, a ta je da igre osim jezika barataju i medijem, generatorom igre. Ukoliko izraz medij ne shvatimo u širem značenju, kao izražajno sredstvo autora, već u užem tehnološkom smislu, kompjutorske igre se razlikuju od popularnih romana jer one djelovanje, ekspresiju i akciju ne oblikuju samo narativno, već i algoritamski.

Transparentnost se kod igara pojavljuje prije svega kao transparentnost medija. Nešto slično zapravo nalazimo i u književnosti. Elaborirajući poetiku elektroničke literature N. Katherine Hayles zaključuje kako medij uvijek sudjeluje u kreiranju značenja (2002). Hayles analizira umjetnička književna djela koja inzistiraju na elaboraciji medija kao forme i naziva ih *tehtekstovima*. Tehnotekstovi poput Apollinaireovih *Kaligrama*, Mallarméove poeme *Bačene kocke*, ili Queneauovih *Sto tisuća milijardi pjesama* od materijala čine svoju poetiku, no ne odučavaju samo jezik već i medij.

U studiji *Half-Real* Jesper Juul tvrdi kako je teško zamisliti tragičnu video igru, primjerice igru Hamlet, jer takva igra ne bi imala uvjerljiv cilj, zbog čega publika ne bi bila motivirana ostvariti ga. "Zamislite igru Hamlet", predlaže Juul, "tvoj otac je ubijen, s mnogo napora ne uspijevaš ga osvetiti, te umireš besmislenom smrću" (2005: 167). No Hamlet je upravo odličan primjer, jer takva igra i postoji, a objavio ju je 2010. godine nezavisni izdavač. *Hamlet, or The Last Game Without MMORPG Features, shaders and Product Placement* (2010) avantura je koja parodira igre koje nastaju na temelju drugih tekstova, a u kojima se pojavljuju likovi kojih nema u predlošcima. Ukoliko bismo igru usporedili s dramom bilo bi očito da izostaje Shakespeareova tekstualnost. Hamlet, drama koju se naziva *vježbom iz retorike*, u igri je adaptirana samo na razini zapleta. Priča u kompjutorskoj igri često je intertekstualna, ne originalna već referentna. Priča i likovi često predstavljaju samo narativni okvir. "[U video igri] likovi igraju minimalnu ulogu", oni su "nešto malo više od kursora koji posreduje igračev odnos prema svijetu igre" (Fuller i Jenkins, 1995). Identifikacija se zbiva ne samo na razini priče već priče i algoritma, jer je priča uobličena kako bi potaknula djelatne činove – poteze igrača. Umjetničke ili konceptualne igre, također, nekad nemaju *neki uvjerljiv cilj*, one znaju biti tek elaboracija metafore. Petominutna igra *Passage* (2007) Jasona Rohrera kojom se krećemo jednostavnim pikseliziranim krajolikom uz pomoć avatara pred igrača postavlja samo dva cilja: oženiti se i umrijeti. Djelo se oslanja na konvencije igara koje se nazivaju *scrolling games* (igara čiji se prostori igre odmataju poput svitaka), poetično razlažući metaforu *života kao igre*.

Razvoj popularnih igara možemo pratiti kao dosezanje stanja bešavnog spoja, transparentnosti kojoj je cilj da se materijalni sloj igre, njezin algoritam i priča bešavno spoje. Igrajući novije igre sve manje smo svjesni algoritma. U ranim tekstualnim i grafičkim avanturama jednostavno ste morali obaviti sve zadatke, a ponekad je to značilo besmislen manualni rad, ponavljanje iste akcije gotovo na isti način, sve dok se ne prikupi dovoljno predmeta ili otkrije prava kombinacija. Ako promatramo povijest igara, uočiti ćemo kako je ona povijest maskiranja, kontekstualizacije algoritma. Jesper Juul primjećuje kako arkadne

igre povijesno daju igračima tri života prije nego što igra završi (2005). Ipak nitko se ne pita zbog čega Super Mario ima tri života? Igre su uistinu nekoherentni svjetovi, zaključuje Juul, jer su to svjetovi o kojima puno toga ne znamo. Rane tekstualne, a zatim grafičke avanture postavljale su pred igrače zadatke poput skupljanja ili rješavanja zadataka određenim slijedom koji nije uvijek imao narativno opravdanje. Primjerice mačevanje rimovanim uvredama u izvršnoj grafičkoj avanturi *The Curse of Monkey Island* (1997) može biti gotovo mehanički izvedeno. Zadaća je pobijediti gusara rimujući svaku njegovu rimovanu uvredu, no pri tome nije potrebno imati dublji uvid u prozodiju, već je dovoljno odabrati pravi odgovor, što se može činiti gotovo automatski, bez slušanja gusarovih stihova, dovoljno je upamtiti mjesto rečenice na ekranu.

Noviji generatori još uvijek ne traže od igrača razumijevanje prozodije, no problem se sve rjeđe rješava automatski, bez uvida u priču, narativnu strukturu teksta, zbog čega raste i kognitivna kompleksnost. U igri *Grand Theft Auto Liberty City* (2005) neuspješno obaviti misiju znači završiti u zatvoru. Ipak, do te točke igrač svaki puta može doći na drugi način, što ovo učestalo posjećivanje zatvora čini narativom koji se čini logičnim. (Pored naravno vrlo uspješno odabranog motiva i na razini alegorije – život mafijaša.) *GTA* je igra koja svoju imerzivnost zahvaljuje generatoru koji, uz vještu naraciju nudi transparentnost.

Nije li i razlika između popularnog i umjetničkog filma zapravo razlika u tekstualnosti? Razlika je to između onih filmova koji teže bešavnom spoju naracije i izvedbe, i drugih koji su tehnotekstovi jer teže netransparentnosti i tematiziranju same strukture, tvorbenosti naracije? Razlika između filmova *Kill Bill* (2003) i *U zmajevom gnijezdu* (1973) nije sadržajna, već tekstualna jer kada *U zmajevom gnijezdu* želi biti transparentan, *Kill Bill* inzistira na materijalu koji tretira kao sadržaj, čineći od klišeja poetiku. *Kill Bill* je interpretacija, a ne inačica šund filma koja očučuje sve mehanizme šunda, poetizirajući nasilje svojim dugim kadrovima.

Postmodernom kulturom smatra se ona "kultura koja više ne prepoznaje razliku između visoke i popularne kulture", kako tvrdi John Storey u studiji *Cultural Theory and Popular Culture* (2006: 9). Zbog toga su teorija književnosti i filma proširile svoje polje proučavanja na djela popularne kulture. Lekcija popularne kulture danas se interpretira ili kao lekcija degradacije umjetnosti, robovanju umjetnosti profitu, ili se proširenje kanona interpretira kao ideja kako je *sve umjetnost*. U tom drugom smjeru cilja i Henry Jenkins tvrdeći da su kompjutorske igre umjetnički rod za digitalnu eru (Jenkins, 2000). Popularna kultura se promatra kao ona koja je dekonstruirala kanon, otvorila ga za nove, šire definirane

društvene prakse. Ali ako je razlika visoke kulture koja svoju svrhu nalazi u umjetničkom izražaju i kulture koja svoju svrhu nalazi u profitu samo provizorna, nije li popularna kultura tada učinila očitom činjenicu da su i ekonomski uvjeti proizvodnje uvijek nedjeljivi od umjetnosti, te da je umjetnost vrlo teško misliti izvan nekih ekonomskih odnosa? Ukoliko igre nazovemo *umjetnošću*, kako je to učinio Henry Jenkins, možemo i umjetnost nazvati *kapitalističkom igrom*.

ALGORITAMSKE NARACIJE KAO IGRE DRUŠTVENE KONTROLE. LEKCIJA SULUDOG ALGORITMA

Druga lekcija, ona *suludog algoritma*, upozorenje je da postoji sličnost između algoritamskih naracija i društva. U igri *Sim City čini se da* u ulozi gradonačelnika-urbaniste gradimo ceste, vodovode, kanalizacije, nebodere, kuće, brinemo se za razvoj industrije, demografije, ekonomije i kulture. Ukoliko zanemarimo neku od potreba grada, algoritam počinje generirati problematične situacije (štrajkovi radnika, požari, itd.). No ono što uistinu činimo jest da savladavamo problem na način koji nalikuje praksama uobičajenim u korporacijama koje svoje buduće zaposlenike odabiru upravo stavljajući kandidate u situaciju *bombardiranja zadacima* pri čemu oni moraju razložiti prioritete.

Zbog prepreke sadržaja (pitanja koji je smisao skupljanja virtualnih dijamanta?) igranje kompjutorskih igara danas se više-manje smatra gubljenjem vremena. No igranje kompjutorskih igara smisleno je u okviru algoritamskog svijeta igre u kojem je svaki potez igrača kvantificiran i kvalificiran. Kompjutorske igre reflektiraju jednu ekonomsko-društvenu matricu, upravo kako i igra *Monopoly* odgovara jednoj strukturi osjećaja. McKenzie Wark u studiji *Gamer Theory* (2007) iznosi ideju da algoritam kao temeljnu strukturu igre valja promatrati i kao *alegoritam*, alegoriju društva u čijim temeljima djeluju algoritamski odnosi. Igrača danas možemo nazvati "arheologom Pećine" jer "život je danas organiziran kao igra, gdje svako djelovanje znači pobjedu ili poraz" (engl. win-lose). "Posao postaje utrka, a ekonomija kockarnica", zaključuje Wark (2007: 9).

Baratanje podacima, brza reakcija na podražaj, refleksivno učenje i vještinama usmjereno učenje nisu samo načini savladavanja problema u igri, već refleksije menadžerskog stila društva kontrole. U menadžerskoj igri *Virtual Leader* nema potrebe da igrač duboko promišlja svijet igre. Ono što igrač mora učiniti jest: "istražiti virtualni svijet, stvoriti neke pretpostavke o tom svijetu, [a zatim] istražiti taj svijet [ponovo] imajući na umu stvorene

hipoteze i konačno prihvatiti ili propitati svoju osnovnu hipotezu" (Gee, 2003: 90). Igra se temelji na procesu refleksivnog učenja ("istraživanje, hipoteziranje, novo istraživanje i ponovno promišljanje") koje je usmjereno na savladavanje vještina, trening koji daje trenutne rezultate.

Kompjutorske igre nastaju na temelju jedne društveno-ekonomske matrice, ekonomije informacijskog kapitalizma, strukture rada i menadžerskog stila obrazovanja koje je opisao Gilles Deleuze (1990). Obrazovni proces u društvu kontrole nalikuje na uspinjanje na hijerarhijskoj ljestvici u kakvoj korporaciji, zbog čega nije neočekivano da i igre oblikuju iskustva prema modelu treninga podražaj-odgovor. Značaj i užitak igranja kompjutorskih igara koji proizlazi iz kvantifikacije svakog poteza, širi je od *utjecaja* algoritma. Većina onih koji igraju igre neće doživjeti transfer, prijenos vrijednosti i stavova suludog vozača, postati nasilni ili dezorijentirani, no to ne znači kako igrači igrajući kompjutorske igre neće biti "pod utjecajem", no to nije utjecaj kompjutorskih igara, već šire društvene matrice.

U jednoj transformativno-tehnološkoj perspektivi koja uvažava važnost strukture, moglo bi se radikalizirati lekciju suludog algoritma i zaključiti kako na Erica Harrisa i Dylana Klebolda na ubojstva nije potaknuo nasilan sadržaj i realistična grafika igara *Doom* i *Duke Nukem*, nego njihova algoritamska struktura. Psiholozi koji su psihopatologiju ubojica povezali s nasilnim sadržajem i realističnom grafikom igara više bi dokaza o transformativnim učincima igara prikupili promatrajući njihovu algoritamsku strukturu. Kvantifikacija svakog poteza u temelju je društva kontrole, zbog čega ona nalikuje pritiscima vještinama-usmjerenog obrazovanja kojima su i ovi mladići bili izloženi. Najkrvaviji masakr u modernoj američkoj povijesti dogodio se 2007. godine na sveučilištu Virginia Tech gdje je Seung-Hui Cho ubio 32 osobe. Cho je bio učenik koji je obožavao igrati *Sonic the Hedgehog* (1991), arkadnu igru u kojoj simpatični plavi jež skuplja prstenove, kotrljajući se i skaćući po platformama. Iako narativno i grafički to nije "krvava igra", ona nije ništa nevinija od pucačina u prvom licu, barem kada je riječ o algoritamskoj strukturi i kvantifikaciji iskustva.

No, kao i s determinizmom sadržaja (pojednostavljenjem koje sadržaj i realističnu grafiku promatra kao uzroke prijenosa stavova i vrijednosti iz virtualnog u realno), ni algoritam ne možemo promatrati kao *uzrok* nasilnog ponašanja. Sličnost između strukturiranja iskustva u svjetovima igre ne možemo jednostavno pripisati strukturi igre. Ako uopće možemo interpretirati razloge zbog kojih kompjutorske igre jesu popularan oblik zabave u kasnom kapitalizmu, ako postoji neka *lekcija kompjutorskih igara*, tada bi to bila lekcija algoritamske kulture, spoznaja kako postoji sličnost između kulture i strukture igara. Ta sličnost

algoritamskih priča i algoritamske kulture, na koju je upozorio McKenzie Wark, opet proizlazi iz društvenog karaktera tehnologije, kompjutorskih igara, a ne obrnuto.

Igre podsjećaju na sve modulacije koje je Deleuze opisao kao modulacije društva kontrole (obrazovanje, vojska, bolnica, zatvor, korporacija). Choovo stanje bi u jednoj transformativno-tehnološkoj perspektivi bilo pogodan materijal da se ukaže na determinizam algoritma. *Sonic the Hedgehog* idealna je reprezentacija i izraz psihopatologije postindustrijskog kapitalizma, dokaz da algoritamska struktura ima *učinka* na kulturu, obrazovanje i politiku. No i društvo kontrole je *bojišnica*, u gramscijevskom smislu gdje se oko simboličke važnosti algoritamskog strukturiranja iskustva vode diskurzivni pregovori. Obično se igrače opisuje kao pasivne i ovisne subjekte koji nisu svjesni manipulacije medija. No igrači mogu biti i u potpunosti svjesni svojeg neproduktivnog djelovanja u svijetu igre.

Iluzija ne leži u činjenici da je subjekt podčinjen, jer nije svjestan virtualnog karaktera svoje identifikacije. Manipulacija se ne zbiva u obliku imaginarne identifikacije, odabira virtualnog identiteta umjesto realnog, već u trenutku simboličke identifikacije u kojoj igrači odabiru drugi identitet smatrajući kako je taj identitet, njihovo pravo "ja" koje "ne poštuje pravila", drugačije od njihovog racionalnog identiteta u okviru društva kontrole. Kompjutorske igre se smatra problematičnima zbog virtualnosti iskustava koja nemaju nikakve veze sa stvarnošću. No kompjutorske igre oblikuju iskustva na način koji je učinkovit u društvima kontrole.

Jedna od vrlo uspješnih reklama za Sony PlayStation naslovljena *Double life* ukazuje na problematičan karakter diskurzivnog oblikovanja igrača kao otpadnika. U reklamama se smjenjuju lica koja se izravno obraćaju kameri i tumače zbog čega sate provode igrajući PlayStation:

"Danju radim svoj posao, vozim autobus... Ali noću živim život zanosu, propuštenih udaraca srca i adrenalina... Neću to nijekati, sudjelovao sam u nasilju, čak ga i poticao... Gledajući me, nikad to vjerojatno ne biste pomislili, no komandirao sam vojskama i osvajao svjetove... U svojem djelovanju, odbacio sam moral. Ali ne žalim ni za čim. Vodio sam dvostruki život, ali bar mogu reći, da sam živio.[16]

Reklama implicira postojanje dvaju identiteta, gdje se imaginarna identifikacija smatra "onom pravom". Subjekt vodi "dvostruki život", jedan je onaj u fizičkom svijetu društva kontrole u kojem je subjekt podčinjen. To je racionalan subjekt koji vozi autobus. Drugi je onaj virtualni u kompjutorskoj igri. Iako je svjestan virtualnosti tog svijeta, subjekt ga

odabire jer je to svijet koji nudi autentični osjećaj, pravi život. Igrači svjesno pristaju na jednu simboličku identifikaciju, koja nije ništa manje fiktionalna od neke druge. (Dobro je prisjetiti se poruke Lacanove psihoanalize o fiktionalnom karakteru simboličke identifikacije i Lacanovog mota kako je "stvarnost strukturirana kao fikcija".) Oni vrlo dobro znaju da igrajući igru sudjeluju u jednoj iluziji. Reklama komodificira ideju o dvostrukim svjetovima i žudnju igrača da "žive" u virtualnom svijetu, kao istinskom, uzbudljivom svijetu.

Manipulacija počiva upravo na mistifikaciji "drugog svijeta" kao otpadničkog, svijeta koji ne poštuje pravila društva kontrole. Što zapravo od nas zahtijeva jedna od najkontroverznijih igara, koja je u nekim zemljama i zabranjena zbog nasilja, GTA (*Grand Theft Auto*, 1997/1998)? GTA igrača stavlja u poziciju subjekta koji napreduje u mafiji, no to napredovanje traži disciplinirano djelovanje prema visoko strukturiranom algoritamskom modelu. Igrajući agresivca mafijaša u igri *Grand Theft Auto* nudimo jedan odgovor o sebi, putem jedne simboličke identifikacije. No tu je riječ o djelovanju koje nije ni po čemu različito od savladavanja pravila i napredovanja u igri *Virtual Leader* u kojoj igrač počinje igru kao vježbenik, a da bi savladao vještine i napredovao u multinacionalnoj korporaciji. Ukratko, iskustvo igranja prije je internalizacija simboličkih (hegemonijskih) prohibicija i zahtjeva, nego opozicijsko nepoštovanje vladajućeg poretka. Igrajući ulogu mafijaša u igri *Grand Theft Auto*, možemo reći kako je naš fiktionalni lik autentičniji od lika kojeg *igramo* u stvarnom životu. No postoji velika razlika između simboličke i imaginarne identifikacije. Dok se u imaginarnoj iluziji prikazujemo lažno (veliki jaki u igri), simbolička iluzija može prikazati istinu o meni. No to nije istina o igraču kao agresivcu, koji ne poštuje pravila, već subjektu koji predano napreduje na društvenoj ljestvici.[17] Manipulacija ne počiva na imaginarnoj, već simboličkoj identifikaciji u kojoj subjekt djeluje ne prema modelu koji je potpuno drugačiji od normativnog, već u kojem djeluje prema jednom racionalnom hegemonijskom modelu.[18] Subjekt u igri ne pokreće nagoni, nesvjesni dio ličnosti, freudovsko *Ono* (id). Za igračev užitek je odgovoran upravo *Nad-ja* (super-ego) koji se obično uspoređuje sa sucem ili cenzorom. U simboličkoj identifikaciji subjekt se čini sebi dopadan (otpadnik, "nasilan i ne poštuje život, ljudsko tijelo i vlasništvo"). No igrač je pojedinac čiji je užitek oblikovan visoko strukturiranom i kvantificiranom praksom.

To ne govori ništa o kompjutorskim igrama, one zbog sličnosti s društvom kontrole nisu ni bolje niti lošije. No postoji opasnost u diskurzivnom oblikovanju kompjutorskih igara i igrača kao onih koji "ne pristaju na pravila" društva kontrole. (Slično kao što je opasna ideja da su igrači omamljeni ili agresivni zbog priče ili algoritma.) Reklama ukazuje na načine simboličke interpelacije subjekata koji vjeruju u to da se otpor može prakticirati putem

odabira virtualnog identiteta kao pravog, realnijeg od realnog. Umjesto lekcije o “dvostrukom svijetu”, lekcija koju možemo savladati igrajući kompjutorske igre lekcija je o jednom svijetu, onom društva kontrole u kojem se hegemonija prakticira kao oblik konsenzusa svih kultura o komodifikaciji i kvantifikaciji iskustava, znanja i informacija. Kompjutorske igre nas provociraju da izvedemo gotovo suprotan zaključak od onih koji su medije i medijske žanrove, poput kompjutorskih igara, optužili za dematerijalizaciju komunikacije. Nisu kompjutorske igre te koje dematerijaliziraju komunikaciju i depersonaliziraju odnose, ušuškavaju subjekte u imaginarne svjetove, ili pretvaraju subjekte u agresivne nasilnike, već se komunikacija u realnom prostoru javlja kao diskurzivna obrana kulture koja želi pobjeći od suočavanja s realnim, komodifikacijom i kvantifikacijom svih iskustava u kasnom kapitalizmu.

BILJEŠKE

[1] U široj upotrebi je i izraz “video igre” koji se odnosi na igre koje se igraju na konzoli koristeći video monitor, video igre su konzolne igre (arkade) koje koriste kabinete za igranje (*Pong, Space Invaders, Asteroids, Pac-Man, Donkey Kong, Street Fighter II, i dr.*). Termin video igre isključuje igre na osobnom računalu. Kompjutorske igre su širi termin koji uključuje sve digitalne medije: arkade, osobna računala, kućne konzole (Sony, Nintendo, Atari, Sega), handheld igre (PSP), igre na mobitelima, Internetu.

[2] Jedan je od njih, Eric Harris, godinu dana prije zločina zapisao: “To će biti kao neredi u Los Angelesu, bombardiranje Oklahome, Drugi svjetski rat, Duke i *Doom*, sve pomiješano zajedno... Želim ostaviti trajan dojam na svijet.” Harris čak nazvao i svoju sačmaricu Arlene, prema liku iz igre *Doom*. U masakru je poginulo dvanaest učenika, jedan profesor i mladići koji su zločin počinili.

[3] Najčešće se za mrežne igre uloga koristi kratica MMORPG (engl. massively multiplayer online role-playing game).

[4] Internet Disorder Addiction odnosi se i na ovisnost o mrežnoj pornografiji, kupovini, komunikaciji na društvenim mrežama i bloganje. Terapeutsku metodu je utemeljila doktorica Kimberly S. Young, autorica popularne knjige *Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction – and a Winning Strategy for Recovery* (1998).

[5] Kritičari su skloni zaključiti kako kompjutorske igre dovode do izrabljivanja pa čak i realnog nasilja. U tom se kontekstu tumači i nasilje u Južnoj Koreji, gdje se mjesečno bilježi do stotinu osvetoljubivih napada koji su *motivirani* događajima u virtualnim svjetovima (Thompson i Guest u Dovey i Kennedy 2006: 2).

[6] Slično problemu "adiktomanije" pristupa aktivistička skupina Critical Art Ensemble, pitajući se nije li proizvodnja novih ovisnosti moćan oblik društvene i medicinske kontrole (Critical Art Ensemble, 2001)?

[7] Espen Aarseth je studijom *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* postavio temelje suvremene ludologije, a svoj će pristup kompjutorskim igrama Aarseth popularizirati i kroz časopis *Game Studies* (<http://www.gamestudies.org>). Utemeljenje discipline nalazi svojevrsnu legitimaciju u sukobu između naratologa koji su već proučavali kompjutorske igre i ludologa. Načelno, dok je naratologe zanimalo istraživanje igara kao jedne od narativnih praksi koja nasljeđuje film i književnost, ludolozi su naglašavali pomicanje fokusa prema neovisnim mehanizmima igranja. Ipak čak su se i naratolozi koji su se bavili proučavanjem igara slagali oko algoritamskog karaktera kompjutorskih igara. U konačnici sukob naratologije i ludologije pokazao se predimenzioniranim jer je riječ o srodnim pristupima. Ukoliko je i postojao, sukob je bio više institucionalan nego teorijski. Živi sukob je uistinu još uvijek aktualan – a odnosi se na sukob teorije kompjutorskih igara i društvene kritike igara kao *slabih naracija*, koji najčešće proizlazi iz temeljno naratoloških kriterija, analize priče. Ludologija nasljeđuje i antropologiju igara, no također naglašavajući razlike. Johan Huizinga je igre nazvao *magičnim krugom* definiranim strukturom pravila koja odvajaju svijet igre od realnog svijeta (Huizinga, 1992). Pobjediti u igri znači slijediti pravila. No kompjutorskim igrama se može i slobodno lutati, ne djelujući prema pravilima, zbog čega Henry Jenkins naziva "igre prostornim pričama". Roger Caillois ponudio je detaljnije razlikovanje igara prema vrsti, u rasponu od *paedie* – aktivnosti koja nije određena pravilima do *ludusa*, sistema formaliziranih pravila – kao u šahu ili nogometu (Caillois, 2001). Prema Cailloisovoj klasifikaciji, kompjutorske igre bi se našle negdje između jer one nisu niti formalizirani skup pravila, niti potpuno slobodno kretanje prostorom.

[8] Programski jezici poput C-a, COBOL-a i Perla smatrali su se pogodnijima za pisanje poezije od drugih, uglavnom zbog sintakse koja je omogućavala da se više stvari kaže na više načina. Prvi Perl haiku napisao je Larry Wall 1990. godine. Pjesma *Još jedan Perl haker* nastala je kao izvedenica programa za generiranje potpisa. Pjesma u originalu glasi: print STDOUT q Just another Perl hacker, unless \$spring Ovu funkciju koda elaborirao je Donald

Knuth, u studiji *Književno programiranje* u kojoj tumači: Programiranje je najbolje shvatiti kao proces stvaranja književnih djela. Književnost programerskog žanra izvode strojevi, ali to nije njezina osnovna svrha. Kompjutorski programi koji su istinski lijepi, korisni i isplativi, moraju biti i ljudima čitljivi.

[9] Aarseth piše o značenju ovog termina koji se često koristi i u promociji igara, tekstova, mrežnih stranica, novina (pa čak i *interaktivnih* kuća!) kao šire kulturalne pojave koja implicira demokratizaciju uloge konzumenta (1997: 41-51). Mehaničko sudjelovanje pod terminom interaktivnosti počinje se shvaćati kao vrijednosna kategorija (djeca/igrači u igrama *sudjeluju*, dok filmove gledaju). No istovremeno i negativna kritika (djeca sudjeluju u nasilju) počiva upravo na premisi o promijenjenoj poziciji igrača.

[10] U ranim tekstualnim avanturama često je program upozoravao igrača kako "time ništa neće učiniti" referirajući se na igračev potez koji je besmislen u kontekstu algoritma. Primjerice u igri *Half Life 2* (2004) ukoliko igrač odluči ubiti nekog od ključnih likova, avatar će spustiti svoje oružje, čineći upravo ono što igrač *ne želi*. Ove algoritamske restrikcije, koje se odražavaju na sadržaj, neki su dizajneri kritizirali, jer je očito kako u ranim igrama ovakve programske restrikcije uništavaju iluziju. Neki smatraju kako je potrebno i po cijenu apsurdna u igri, omogućiti sve poteze (pa i besmislene) kako bi povećali osjećaj uronjenosti i odgovornosti igrača za vlastite poteze. (Primjerice Corvus "Verb Restriction vs Immersion", blog *Semionaut's Notebook*, 2. rujna 2008., URL: <http://corvus.zakelro.com/2008/09/verb-restriction-vsimmersion/>)

[11] Espen Aarseth (1997) začuđen je iznenađujuće rijetkim pokušajima definiranja interaktivnosti. Peter Bogh Andersen (1990) ponudio je jednu semiotičku definiciju: "Interaktivno djelo je djelo u kojem čitatelj može fizički promijeniti diskurs...". Drugu, društvenu definiciju, daje Andrew Lippman. Interakcija je za Lippmana "obostrana i simultana aktivnost oba participanta, koji obično djeluju prema nekom cilju, ali ne nužno".

[12] Alexander R. Galloway (2006a) sažeo je povijest ovog žanra, zaključujući kako su ove igre naslijedile subjektivni kadar iz povijesti filma, dok su i same utjecale na neke filmove (*Strange Days*, *Matrix*, *Dancer in the Dark*).

[13] Izraz "Mantis trenutak" dolazi od lika Psycho Mantis iz igre *Metal Gear Solid* (1998) koja se referira na druge igre koje je igrač igrao (program skenira dokumente konzolne memorijske kartice).

[14] "Igre nikad neće doseći vrijednost romana", česta je primjedba koju je iznio i Roger Ebert, jedan od najpriznatijih svjetskih filmskih kritičara. Ebertu se čini da je razlog tomu sama *priroda medija* koja "sprečava [igre] da se odmaknu od zanatstva... i steknu status umjetnosti". Kako kompjutorske igre narativno ne dosežu vrijednost umjetničkih djela, čini se kako igranje igre jednostavno *predstavljaju gubitak... vrijednih sati* koje bismo mogli koristiti pametnije (prema Choi, 2005).

[15] "U Tarzanu lik ne predstavlja takve probleme jer sama pripovijest za njih ostavlja vrlo malo prostora – Tarzan se boji svojih neprijatelja i bori se protiv njih, a voli svoje prijatelje... Motivacija je eksplicitna i nimalo problematična." "...Pažnja se ionako koncentrira oko nasilne i dramatične fizičke radnje... Ti se događaji uvelike ponavljaju (Tarzan ubija lava, Tarzan ubija seljaka, Tarzan ubija majmuna, itd.). Vrlo je malo dijaloga, a kad ga i ima, većinom je u službi radnje." (2006: 230)

[16] U reklami se inzistira na raznolikosti identiteta (spolnoj, rodnoj, rasnoj i generacijskoj), no ovdje zbog jasnoće odabiremo muški rod za prijevod teksta.

[17] U GTA San Andreas, igrač je čak odgovoran za izgled avatara, kojem pada ugled, ukoliko se udeblja, stoga se igrač "brine" da avatar jede zdravo i vježba u teretani.

[18] "Najelementarnija procedura simboličke identifikacije... identifikacija je s virtualnom slikom, mjestom velikog Drugog s kojeg ja vidim sebe u obliku kojem se sebi činim dopadljivim" (Žižek, 1996: 194).

BIBLIOGRAFIJA

Aarseth, Espen (2001) "Computer Game Studies, Year One", *Game Studies, The International Journal of Computer Game Research*, sv. 1, br. 1, srpanj, <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>; hrv. prijevod *Libra Libera* #17, srpanj 2001.

Aarseth, Espen (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore

Addley, Esther (13. lipnja 2011) "Gay Girl in Damascus hoaxer acted out of 'vanity'", *The Guardian*, URL: <http://www.guardian.co.uk/world/2011/jun/13/gay-girl-damascus-tom-macmaster> (13. 6. 2011.)

Adorno, Theodor i Max Horkheimer (1989) *Dijalektika prosvjetiteljstva: filozofijski fragmenti*, Veselin Masleša, Sarajevo

Althusser, Louis (1971) "Ideology and Ideological State Apparatuses (Notes towards an Investigation)", 127-194, u studiji *Lenin and Philosophy. And Other Essays*, Monthly Review Press, New York i London

Althusser, Louis i Étienne Balibar (1970) *Reading Capital*, NLB, London, prvi puta objavljeno 1968.

Barlow, John Perry (1996) "A Declaration of the Independence of Cyberspace", 8. veljače, Davos, <http://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html> (1. 11. 2010.)

Barbrook, Richard (2002 [2000]): "Cyber-Communism: How the Americans are Superseding Capitalism in Cyberspace", *Science as Culture*, br. 1, sv. 9, 2000, str. 5-40.; hrv. prijevod "Cyber-komunizam: kako Amerikanci izguravaju kapitalizam iz cyberspacea", *Libra Libera* #11

Barbrook, Richard i Andy Cameron (1995) *The Californian Ideology*, http://www.alamut.com/subj/ideologies/pessimism/califIdeo_I.html (1. 11. 2010.)

Baudrillard, Jean (2001a) "Fatalne strategije", *Simulacija i zbilja*, Jesenski i Turk, Zagreb,

str. 129-155

Baudrillard, Jean (2001b) "Simbolička razmjena i Smrt", *Simulacija i zbilja*, Jesenski i Turk, Zagreb, str. 49-109

Baudrillard, Jean (2001c) "Crash", *Simulakrumi i simulacija*, Naklada društva arhitekata, Karlovac, str. 169-183

Baudrillard, Jean (srpanj, 2004) "The Matrix Decoded: Le Nouvel Observateur Interview With Jean Baudrillard", *International Journal of Baudrillard Studies*, sv. 1, br. 2

Bauman, Zygmunt ([2000] 2011) *Tekuća modernost*, Naklada Pelago, Zagreb, naslov originala: *Liquid Modernity*, Blackwell Publishing

Benjamin, Walter (1986) "Umjetničko djelo u doba svoje tehničke reproduktivnosti", *Suvremene književne teorije*, Miroslav Beker, SML, Zagreb.; str. 331-346.

Berners-Lee, Tim (9. kolovoza 2005) "Berners-Lee on the Read/Write Web", *BBC News*, <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4132752.stm> (1. 11. 2010.)

Bernstein, Charles (1991) "Play It Again, Pac-Man", *Postmodern Culture*, sv. 2, br. 1, rujan (hr. prijevod *Libra Libera* #17, 2005.)

Bey, Hakim (2002) "Prevladati turizam", *Libra Libera* #10, str. 197-212, Autonomna tvornica kulture, Zagreb

Bey, Hakim (1995) "Primitives and Extropians", *Hakim Bey and Ontological Anarchy. The Writings of Hakim Bey*, URL: <http://hermetic.com/bey/>, (1. 11. 2010.)

Bey, Hakim (2003) *Privremene autonomne zone i drugi tekstovi*, ur. Katarina Peović Vuković, Naklada Jesenski i Turk, Zagreb

Bolter, Jay David (2001) *Writing Space: Computers, Hypertext, and Remediation of Print*, Lawrence Erlbaum Associate, New Jersey

Bolter, Jay David i Richard Grusin (2000) *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press

Bousquet, Marc (2003) "Intellectuals and Their Property. Introduction"; u Marc Bousquet i Katherine Wills ur. *The Politics of Information: The Electronic Mediation of Social Change*,

AltX Press, Electronic Book Rewiew, str. 171-177

Boyd, Danah (2010) "Facebook is a utility; utilities get regulated", blog *apophenia*, URL: <http://www.zephorie.org/thoughts/archives/2010/05/15/facebook-is-a-utility-utilities-get-regulated.html>, (1. 11. 2010.)

Brecht, Bertol (1993 [1932]) "The Radio as an Apparatus of Communication", *Radiotext(e)*, ur. Neil Strauss, New York: Semiotext(e), str. 15-17.

Briggs, Mark i Jan Schaffer (2007) *Journalism 2.0 how to Survive and Thrive; a Digital Literacy Guide for the Information Age*, College Park University of Maryland

Brown, Wendy (2008) *Regulating Aversion. Tolerance in the Age of Identity and Empire*, Princeton University Press, New Jersey

Byun, Sookeun, i dr. (2008) "Internet Addiction: Metasynthesis of 1996-2006 Quantitative Research", *Cyberpsychology & Behavior*, 12, 1-5.

Cadet, France (2004) *Sweet Pad*, http://cyberdoll.free.fr/cyberdoll/index_e_sweetpad.html (25. 10. 2011.)

Caillois, Roger (2001) *Man, Play and Games*, engl. prijevod Meyer Barash, University of Illinois Press

Castells, Manuel (2009) *Communication Power*, Oxford University Press, New York

Castells, Manuel (2003) *Internet Galaksija. Razmišljanja o Internetu, poslovanju i društvu*; Naklada Jesenski i Turk, Zagreb

Castells, Manuel (2000) *Uspon umreženog društva*, svezak 1. *Informacijsko doba: Ekonomija, društvo i kultura*; Zagreb, Golden marketing

Choi, Dan (30. studenog 2005) "Ebert: Video games inherently inferior to film and literature", *Joystiq*, URL: <http://www.joystiq.com/2005/11/30/ebert-video-games-inherently-inferior-to-film-and-literature> (25. 10. 2011.)

Cohen, Stanley (1980, [1972]) *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of Mods and Rockers*, Rutledge, London i New York

Corvus (2. rujna 2008) "Verb Restriction vs Immersion", blog *Semionaut's Notebook*, URL:

<http://corvus.zakelro.com/2008/09/verb-restriction-vs-immersion/> (25. 10. 2011.)

Cover, Rob (prosinac 2006) "Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth", *Games Studies* 6 (1), URL: <http://gamestudies.org/0601/articles/cover> (25. 10. 2011.)

Critical Art Ensemble (2001) "Addictomania", *The Journal of Cognitive Liberties*, sv. 2, br. 2, str. 7-21.

Culler, Jonathan (2001) *Književna teorija*, AGM, Zagreb

Debray, Régis (1999) "What is Mediology?", engl. prijevod "Qu'est-ce que la médiologie?" *Le Monde Diplomatique*, str. 32., Martin Irvine, Georgetown University

Deleuze, Gilles (1990) "Postskriptum uz društva kontrole", *Urbani festival* 04, Zagreb, 2004, URL: <http://www.urbanfestival.hr/04/hr/uvodno.html> (25. 10. 2011.)

Deleuze, Gilles (2002) "The Actual and the Virtual", *Dialogues* II. rev. iz. prijevod Eliot Ross Albert, Columbia UP, New York i Chichester

Deleuze, Gilles i Félix Guattari (1983) *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*, engl. prijevod Robert Hurley, Mark Seem, i Helen R. Lane; University of Minnesota Press, Minneapolis

Dibbell, Julian (prosinac, 1993) "A Rape in Cyberspace...", *The Village Voice*

Dovey, Jon i Helen W. Kennedy (2006) "Game Cultures. Computer Games as New Media", *Issues in Culture and Media Studies*, 2. izd., Open University Press, New York

Easthope, Antony (2006) "Visoka kultura/popularna kultura: Srce tame i Tarzan među majmunima", u *Politika teorije. Zbornik rasprava iz kulturalnih studija*, ur. Dean Duda, Disput, Zagreb

Evans, Dylan (1996) *An Introductory Dictionary of Lacanian Psychoanalysis*, Routledge, London i New York

Felman, Shoshana (1992) "S onu stranu Edipa: primjerne priče psihoanalize", *Suvremena teorija pripovijedanja*, ur. Vladimir Biti, Zagreb, Globus, str. 258-310.

Filloux, Frédéric (17. 10. 2010) "The Facebook Money Machine", *Monday Note*

- Fisher, Mark (6. siječnja, 2010) "'They Killed Their Mother': Avatar as Ideological Symptom", blog *k-punk*, <http://k-punk.abstractdynamics.org/archives/011437.html> (29. 9. 2011)
- Flowtown (2. prosinca, 2011) "Find Your Fans: The Cost of Marketing On Facebook", URL: <http://www.flowtown.com/blog/find-your-fans-the-cost-of-marketing-on-facebook> (2. 12. 2011)
- Foucault, Michel (1994) *Nadzor i kazna*, Informator, Zagreb
- Friedman, Ted (2002) "Civilization and its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space", URL: <http://www.duke.edu/~tlove/civ.htm> (25. 10. 2011.)
- Fuchs, Christian (2009) "Some Reflections on Manuel Castells' Book 'Communication Power'", *tripleC (cognition, communication, cooperation) - Open Access Journal for a Global Sustainable Information Society*. 7 (1), str. 94-108.
- Fuller, Matthew (2008) *Software Studies, a lexicon*, MIT Press
- Fuller, Matthew i Jenkins, Henry (1995) "Nitendo and New World travel writing: a dialogue", *Cybersociety: Computer-mediated Communication and Community*, Steve Jones, ur., Thousand Oaks, CA: Sage Publications
- Galloway, Alexander R. (2006a) *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, University Of Minnesota Press
- Galloway, Alexander R. (2006b) *Protocol. How Control Exists after Decentralization* (Leonardo Books), The MIT Press
- Gee, James Paul (2003) *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Palgrave Macmillan
- Gibson, William (2003) *Neuromancer, Count Zero, Mona Lisa Overdrive*; Lunapark, biblioteka Novi medo, Zagreb
- Gramsci, Antonio (1971) *Selections from the Prison Notebooks*, Lawrence & Wishart, London
- Guseva, Irina (8. rujna 2008) "Lifestreams: Yet Another Way to Share Yourself?", *CMS Wire*, URL:

<http://www.cmswire.com/cms/enterprise-20/lifestreams-yet-another-way-to-share-yourself-03051.php> (25. 6. 2011.)

Habermas, Jürgen (1986) *Tehnika i znanost kao 'ideologija'*. Školska knjiga, Zagreb, str. 53-88.

Hall, Stuart (2006 [1981]) "Bilješke uz dekonstruiranje popularnog", *Politika teorije. Zbornik rasprava iz kulturalnih studija*, ur. Dean Duda, Disput, Zagreb; (Tekst je prvi put objavljen u zborniku *People's History and Socialist Theory*, prir. R. Samuel, Routledge & Kegan Paul, London str. 227-240.)

Hall, Stuart (1992) "Cultural studies and Its Theoretical Legacies", u zborniku *Cultural Studies*, ur. Lawrence G., Nelson, C, Treichler, P., str. 277-294, Routledge, New York i London

Hall, Stuart ([1973] 1980): "Encoding/decoding'", *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies*, 1972-79, Centre for Contemporary Cultural Studies, London: Hutchinson, str. 128-38.

Hall, Stuart, Chas Critcher, Tony Jefferson, John Clarke i Brian Roberts (1978) *Policing the Crisis. Mugging, The State, and Law and Order*, The Macmillan Press LTD, London i Basingstoke

Hands, Joss (24. ožujka 2011) "Digital activism and the anti-cuts agenda", *Our Kingdom. Power & Liberty in Britain*, URL:
<http://www.opendemocracy.net/ourkingdom/joss-hands/digital-activism-and-anti-cuts-agenda> (24. 3. 2011.)

Haraway, Donna (1991) "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century", *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York, str. 149-181.

Hardt, Michael i Antonio Negri (2000) *Empire*, Harvard University Press, London, England

Hayles, N. Katherine (1999) *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, The University of Chicago Press, Chicago i London

Hayles N. Katherine (2002) *Writing Machines*, MIT Press

- Heidegger, Martin (1996) "Pitanje o tehnici", *Kraj filozofije i zadaća mišljenja*, Naprijed, Zagreb
- Heim, Michael (1987) *Electric Language: A Philosophical Study of Word Processing*, Yale University Press, New Haven & London
- Heim, Michael (1993) *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press
- Heim, Michael (2000) *Virtual realism*, Oxford University Press US
- Himanen, Pekka (2002) *Hakerska etika i duh informacijskog doba*, Naklada Jesenski i Turk, Zagreb
- Hogarth, Stewart (2008) *The Naked Game*, originalno djelo je izgubljeno, URL: http://www.indiegames.com/2008/04/art_game_pick_the_naked_game_r.html (21. 10. 2011.)
- Huizinga, Johan (1992) *Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri*, Zagreb, Naprijed
- Jameson, Frederic (1988) *Postmoderna - nova epoha ili zabluda*, Naprijed, Zagreb
- Jenkins, Henry (2000) "Art for the Digital Age", *Tehnology Review* (hr. prijevod *Libra Libera* #17, prosinac 2005.)
- Jenkins, Henry (1. veljače 2010) "Five Ways to Read Avatar", blog *Confessions of an Aca-Fan*, URL: http://henryjenkins.org/2010/02/five_ways_to_read_avatar.html (29. 9. 2011.)
- Jensen, Derrick (2006), *Endgame*, Seven Stories Press, New York
- Johnson, Steven Berlin (2005) *Everything Bad Is Good for You. How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter*; Riverhead Books, New York
- Juul, Jesper (2005) *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*, MIT Press
- Kapor, Mitchell i John Perry Barlow (1990) "Across the Electronic Frontier", *Electronic Frontier Foundation*, URL: http://w2.eff.org/Misc/Publications/John_Perry_Barlow/HTML/eff.html (19. 11. 2011.)
- Katulić, Tihomir (siječanj 2012) "Stop Online Piracy Act 2011. Firewall za pirate", *Mreža*
- Kirpatrick, David (2010) *The Facebook Effect. The Inside Story of the Company That is*

Connecting the World, Simon & Schuster, NY

Kirpatrick, Marshall (2009) "Facebook's Own Estimates Show Declining Student Numbers; Now More Grandparents Than High School Users", URL:
http://www.readwriteweb.com/archives/facebooks_own_estimates_show_youth_flight_from_sit.php, (5. 12. 2010.)

Koroman, Boris (1999) "Povratak ludita", *Libra Libera* #6, Autonomna tvornica kulture, Zagreb

Kravar, Zoran (2004) *Antimodernizam*, AGM, Zagreb

Lacan, Jacques (1983a) "Funkcija i polje govora i jezika u psihoanalizi", *Spisi*, Prosveta, Beograd

Lacan, Jacques (1983b) "Odjeci tumačenja i vreme subjekta u psihoanalitičkoj tehnici", *Spisi*, Prosveta, Beograd

Lacan, Jacques (1983c) "Prevrat subjekta i dijalektika želje u Frojdovskom nesvjesnom", *Spisi*, Prosveta, Beograd

Lacan, Jacques (1983d [1966]) *Spisi*, Prosveta, Beograd,

Laplanche, Jean i Jean-Bertrand Pontalis (1992) *Rječnik psihoanalize*, August Cesarec, Zagreb

Lessig, Lawrence (1999) *Code and Other Laws of Cyberspace*, Basic Books (hr. prijevod *Kod i drugi zakoni kiberprostora*, Multimedijalni institut, Zagreb, 2004)

Lessig, Lawrence (2001) *The Future of Ideas. The Fate of the Commons in a Connected World*, Random House, New York

Levinson, Paul (2001) *Digitalni McLuhan. Vodič za novo doba*; Izvori, Zagreb

Lévy, Pierre (2001 [1997]) *Cyberculture*, preveo Robert Bononno, Minnesota Press, original *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe dans le cadre du projet "Nouvelles technologie: coopération culturelle et communication"*, Odile Jacob, Paris

Lovink, Geert (2007) "Blogging, the nihilist impulse", 1. 2., *Eurozine*,
<http://www.eurozine.com/articles/2007-01-02-lovink-en.html> (21. 10. 2011.)

Lovink, Geert i David Garcia (16. svibnja 1997) "The ABC of Tactical Media", *The Tactical Media Network*, projekt *Waag, the Society for Old and New Media*, URL: <http://www.waag.org/project/tmn> (21. 10. 2011.)

Lovink, Geert i Patrice Riemens (2011) "Dvanaest teza o WikiLeaksu", *Libra Libera* #28, Autonomna tvornica kulture, Zagreb

Lyotard, Jean-François (2005 [1979]) *Postmoderno stanje*, Ibis grafika, Zagreb

Manovich, Lev (2008) *Software Takes Command*, neredigirana verzija rukopisa koji će objaviti 2012. MIT Press, URL: <http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html> (21. 10. 2011.)

Manovich, Lev (2001) *The Language of New Media*, MIT Press

Manovich, Lev (rujan/ listopad 2004) "New Media as Remix Culture", *NYArtist*, URL: <http://www.nyartsmagazine.com/septemberoctober-2004/new-media-as-remix-culture-by-lev-manovich> (3. 10. 2011.)

Marcuse, Herbert (1989) *Čovjek jedne dimenzije: rasprave o ideologiji razvijenog industrijskog društva*, Sarajevo, "Veselin Masleša" Svjetlost

Marx, Karl i Friedrich Engels (1979) *Njemačka ideologija*, iz *Glavni radovi Marxa i Engelsa*, priredili Adolf Dragičević, Vjekoslav Mikecin, Momir Nikić, 2. izd., Stvarnost, Zagreb

Maxwell, Richard i Toby Miller (2008) "Ecological Ethics and Media Technology", *International Journal of Communication* 2, str. 331-353.

Mayne, Judith (1991) "Man with the Movie Camera and Woman's Work", *Explorations in Film Theory. Selected Essay From Ciné-Tracts*, ur. Ron Burnett, Bloomington/Indianapolis, str. 136-151.

McHale, Brian (1987) *Postmodernist Fiction*, Routledge, London

Melber, Ari (18. veljače 2011) "Can Egypt's Internet Movement Be Exported?", *The Nation*, URL: <http://www.thenation.com/article/158717/can-egypts-internet-movement-be-exported> (3. 10. 2011.)

Miller, Toby (2011) "Life Without Media", izlaganje na konferenciji *Life without media. VI International Conference Communication and Reality*, Barcelona

McLuhan, Marshall (2008) *Razumijevanje medija*, Golden Marketing – Tehnička knjiga, Zagreb

McLuhan, Marshall (ožujak 1969) "The Playboy Interview: Marshall McLuhan", *Playboy Magazine*, <http://www.nextnature.net/2009/12/the-playboy-interview-marshall-mcluhan/> (13. 10. 2011.)

McSherry, Corynne (26. listopada 2011) "Disastrous IP Legislation Is Back – And It's Worse than Ever", Electronic Frontier Foundation, URL: <https://www.eff.org/deeplinks/2011/10/disastrous-ip-legislation-back-%E2%80%93-and-it%E2%80%99s-worse-than-ever> (1. 2. 2012.)

Mitropoulos, Angela (29. siječnja 2007) "The Social SoftWar", Mute, URL: <http://www.metamute.org/editorial/articles/social-softwar> (13. 10. 2011.)

Moravec, Hans (1988) *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*, Harvard University Press, Cambridge, London

More, Max (1990) "Transhumanism. Towards a Futurist Philosophy", URL: <http://www.maxmore.com/transhum.htm> (25. 10. 2011.)

More, Max i Ray Kurzweil (26. veljače 2002) "Max More and Ray Kurzweil on the Singularity", KurzweilAI.net, URL: <http://www.kurzweilai.net/max-more-and-ray-kurzweil-on-the-singularity-2> (25. 10. 2011.)

Morozov, Evgeny (17. studenog 2011) "Occupy the Net! Our Internet is a paradise for consumers but a hell for citizens", *Future Tense*, URL: http://www.slate.com/articles/technology/future_tense/2011/11/salman_rushdie_and_facebook_s_pseudonym_policy_.html (17. 11. 2011.)

Morozov, Evgeny (2011) *The Net Delusion. The Dark Side of Internet Freedom*, Public Affairs, New York

Mumford, Lewis (1986) *Mit o mašini*, Grafički zavod Hrvatske, Zagreb

Murphie, Andrew i John Potts (2003) *Culture & Technology*, Palgrave, Basingstoke

Nakamura, Lisa (2002) "Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet", *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*, Routledge, New

York

Paić, Žarko (2008) *Vizualne komunikacije*, Centar za vizualne studije, Zagreb

Payne, Michael i Jessica Rae Barbera (2010), ur., *A Dictionary of Cultural and Critical Theory*, 2. izdanje, Blackwell Publishers, Oxford

Perner-Wilson, Hannah i Mika Satomi (2007) *Massage Me*, URL:
<http://www.talk2myshirt.com/blog/archives/507#> (3. listopada 2011.)

Poster, Mark (1996) "CyberDemocracy: Internet and the Public Sphere", ur. David Porter, *Internet Culture*, Routledge, New York; hrvatski prijevod O. Strpić, *Etnografije interneta*, ur. Reana Senjković i Iva Pleše, Institut za etnologiju i folkloristiku (Biblioteka Nova etnografija) i Ilibis grafika, Zagreb

Postman, Neil (1993) *Amusing Ourselves to Death: Public Discourse in the Age of Show Business*, dio preveden u zborniku Trećeg programa Hrvatskog radija, br. 47. 1995.

Postman, Neil (1992) *Technopoly: The Surrender of Culture to Technology*, Alfred A. Knopf, New York; dio preveden u Tvrđa, 1-2/2010, Zagreb, str. 147-154.

Prpić, Ivan, Žarko Puhovski i Maja Uzelac (1990) *Leksikon temeljnih pojmova politike*, Školska knjiga, Zagreb

Quinn, Daniel (1995) *Ishmael*, Bantam/Turner Book, New York

Radman, Miroslav (2010) "Oprez! Internetom se širi virus koji nas pretvara u mrave", intervju, *Globus*, 28. 04. 2010.

Rheingold, Howard (1993) *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, 1. izdanje Addison-Wesley Pub. Co.

Rohrer, Jason (2007) *Passage*, URL: <http://hcsoftware.sourceforge.net/passage> (25. 6. 2011.)

Samuelson, Pamela i Robert J. Glushko (1991) "Intellectual Property Rights for Digital Library and Hypertext Publishing Systems: An Analysis of Xanadu", *Proceedings of the third annual ACM conference on Hypertext*, Texas: San Antonio, URL:
<http://portal.acm.org/toc.cfm?id=SERIES399&type=series&coll=GUIDE&dl=ACM&CFID=12583979&CFTOKEN=49088426> (3. 10. 2011.)

Shapiro, Michael J. (1997) *Violent Cartographies: Mapping Cultures of War*, University of Minnesota Press, Minneapolis

Saunders, Doug (17. prosinca 2010) "Just watch us: The utopian dream of total openness", *Saturday's Globe and Mail*, London, URL:
<http://www.theglobeandmail.com/news/technology/just-watch-us-the-utopiandream-of-total-openness/article1843238/singlepage/> (17. 12. 2010.)

Shirky, Clay (2009) "How social media can make history", *TED Talks*, siječanj 2009, URL:
http://www.ted.com/talks/clay_shirky_how_cellphones_twitter_facebook_can_make_history.html (3. 10. 2011.)

Singel, Ryan. "Epicenter: Mark Zuckerberg: I Donated to Open Source, Facebook Competitor", *Wired News*, 28. svibnja 2010. URL:
<http://www.wired.com/epicenter/2010/05/zuckerberg-interview/> (25. 6. 2011.)

Sommerseth, Hanna (2007) "'Gamic Realism': Player, Perception and Action in Video Game Play", *Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, URL:
http://www.digra.org/dl/order_by_author?publication=Situated%20Play (25. 10. 2011.)

Söderberg, Johan (ožujak, 2002) "Copyleft vs. Copyright. A Marxist Critique", *First Monday*, 7, br. 3-4

Storey, John (2006) *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*, University of Georgia Press

Strpić, Ognjen (2008) "Internet nije medij", blog *Biblioteka 42*, URL:
<http://biblioteka42.blog.hr/2008/03/1624376343/internet-nije-medij.html> (31. 11. 2011.)

Tan, Leon (25. studeni 2010) "The Pirate Bay. Countervailing power and the problem of state organized crime", *C-Theory*, URL: <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=672> (23. 1. 2012)

Thacker, Eugene (2006) "Foreword: Protocol Is as Protocol Does"; u Galloway, Alexander R. (2006) *Protocol: How Control Exists after Decentralization (Leonardo Books)*, The MIT

Terranova, Tiziana (2003) "Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy", u Marc Bousquet i Katherine Wills ur. *The Politics of Information: The Electronic Mediation of Social Change*, AltX Press, Electronic Book Review, str. 99-122

- Thomas, Douglas (2002) *Hacker culture*, University of Minneapolis, London
- Touraine, Alain (1998 [1969]) *Postindustrijsko društvo*, Biblioteka "Episteme" 22, Beograd
- Virilio, Paul (27. kolovoza 1995) "Speed and Information: Cyberspace Alarm", *C-Theory*, URL: <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=72> (23. 1. 2012)
- Virilio, Paul (1994) *The Vision Machine*. Bloomington: Indiana University Press ("The Vision Machine", 59-78 str.); Indiana University Press
- Walker, Hunter (1. rujna 2010) "The Origins of Discovery Channel Gunman James J. Lee", *The Wrap TV*, URL: <http://www.thewrap.com/tv/column-post/origins-discovery-channel-gunman-jamesj-lee-20579> (31. 11. 2011.)
- Walsh, Mike (2009) *Futuretainment. Yesterday the World Changed, Now It's Your Turn*, Phaidon Press
- Wark, McKenzie (2007) *Gamer Theory*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, and London, England
- Wells, H. G. (1927) "Recenzija filma Metropolis", *New York Times*, 17. travnja 1927., URL: http://erkelzaar.tsudao.com/reviews/H.G.Wells_on_Metropolis%201927.htm (31. 11. 2011.)
- Wesch, Michael (23. lipnja 2008) "An Anthropological Introduction to YouTube", *YouTube*, URL: http://www.youtube.com/watch?v=TPAO-lZ4_hU (8. 11. 2011.)
- Wesch, Michael (2007) "Web 2.0... The Machine is Us/ing Us", *YouTube*, URL: <http://www.youtube.com/watch?v=6gmP4nk0EOE> (8. 11. 2011.)
- Williams, Raymond (2006) "Analiza kulture", u zborniku tekstova *Politika teorije. Zbornik rasprava iz kulturalnih studija*, ur. Dean Duda, Disput, Zagreb; poglavlje iz knjige *The Long Revolution*, Penguin, Harmondsworth, 1965, str. 57-88.
- Williams, Raymond. "Base and Superstructure in Marxist Cultural Theory", u *Problems in Materialism and Culture*. London: Verso, 1980. Rpt. as *Culture and Materialism*. London: Verso, 2005. 31-49.
- Williams, Raymond (1974) *Television. Technology and cultural form*. Hanover, N.H.: Wesleyan University Press

- Winer, Dave (24. rujna 2011) "Facebook is scaring me", blog *Scripting News*, URL: <http://scripting.com/stories/2011/09/24/facebookIsScaringMe.html> (24. 9. 2011.)
- Young, Kimberly S. (1998) *Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery*, John Wiley and Sons
- Zerzan, John (2004) "Protiv tehnologije", *Anarhoprimitivizam protiv civilizacije*, Jesenski i Turk, Zagreb
- Zittrain, Johnatan i Benjamin Edelman (2003) istraživanje "Empirical Analysis of Internet Filtering in China", Berkman Center for Internet & Society, Harvard Law School, URL: <http://cyber.law.harvard.edu/filtering/china/> (8. 11. 2011.)
- Žižek, Slavoj (2004 a). *Iraq: The Borrowed Kettle*. Verso, London
- Žižek, Slavoj (4. srpnja 2007) "Kako je staljinizam spasio čovječnost čovjeka", predavanje u KIC-u, Zagreb
- Žižek, Slavoj (2001) *Manje ljubavi – više mržnje!*, Beogradski krug, Beograd
- Žižek, Slavoj (2008a) *O nasilju*, Ljevak, Zagreb
- Žižek, Slavoj (2010) "Return of The Natives", *New Statesman*, 4. ožujka, URL: <http://www.newstatesman.com/film/2010/03/avatar-reality-love-couple-sex> (25. 10. 2011.)
- Žižek, Slavoj ([1989] 2002) *Sublimni objekt ideologije*, Arkzin, Zagreb
- Žižek, Slavoj (1996) *The indivisible remainder: an essay on Schelling and related matters*, Verso, London i New York
- Žižek, Slavoj ([1997] 2008) *The Plague of Fantasies*, 2. izd., Verso, London i New York
- Žižek, Slavoj (2008b) "The Prospects of Radical Politics Today", *International Journal of Baudrillard Studies*, sv. 5, br. 1, siječanj; URL: http://www.ubishops.ca/ baudrillardstudies/vol5_1/v5-1-article3-zizek.html (16. 11. 2011.)
- Žižek, Slavoj (2004b) "The Reality of the Virtual", snimljeno predavanje, London, URL: <http://www.realityofthevirtual.com> (16. 11. 2011.)
- Žižek, Slavoj (1998) "The Spectre is Still Roaming Around" u: Karl Marx i Friedrich Engels:

Komunistički manifest, Zagreb, Arkzin

Žižek, Slavoj (1999) *The Ticklish Subject. The Absent Centre of Political Ontology*, Verso, London i New York

Katarina Peović Vuković

Rođena 1974. u Zagrebu. Magistrirala i doktorirala na Odsjeku za komparativnu književnost Filozofskog fakulteta u Zagrebu. Docentica na Odsjeku za kulturalne studije Filozofskog fakulteta u Rijeci gdje od 2005. godine predaje kolegije iz područja medijske i kulturalne teorije. Od 1998. do danas urednica književno-teorijskog časopisa *Libra Libera*. Priredila zbornik tekstova američkog teoretičara Hakima Beya *Privremene autonomne zone i drugi tekstovi* (2003). Objavila studiju *Mediji i kultura : ideologija medija nakon decentralizacije* (2012).

Biblioteka Online

knjiga 114

Katarina Peović Vuković

MEDIJI I KULTURA

ideologija medija nakon decentralizacije

© 2014 Katarina Peović Vuković

© za elektroničko izdanje: Društvo za promicanje književnosti
na novim medijima, 2014, 2015

Izdavač

Društvo za promicanje književnosti
na novim medijima, Zagreb

Za izdavača

Aleksandra David

Urednik

Krešimir Pintarić

Ilustracija

© ra2 studio / Fotolia.com

ISBN 978-953-345-407-8 (HTML)

ISBN 978-953-345-408-5 (EPUB bez DRM)

ISBN 978-953-345-409-2 (PDF)

ISBN 978-953-345-410-8 (MOBI)

Prvo izdanje

Jesenski i Turk, Zagreb, 2012.

**Knjiga je objavljena uz financijsku potporu
Grada Zagreba.**

