

Socijalni i pravni kontekst računarstva

Virtuelne zajednice

Odnos tehnologije i komunikacije

Kompjuterska komunikacija i celokupna sajber-kultura možda jasnije od drugih naučnih dostignuća pokazuju nerazdvojivu povezanost tehnologije i društva.

Omogućavajući specifičnu društvenu interakciju miliona ljudi iz čitavog sveta, te stvaranje virtuelnih identiteta, socijalnih odnosa i zajednica - kompjuterska tehnologija i komunikacija dotakle su osnovne elemente društva, pokazujući u kolikoj meri tehnologija nastala na određenom stupnju kulturnog razvoja može uzvratno uticati na razvoj društva i kulture.

Virtuelne zajednice

Virtuelne zajednice Rheingold definiše kao "kulturalne skupine koje nastaju onda kada se dovoljno ljudi dovoljno često susreće u sajber-prostoru."(Rheingold,1993:1)

Slična je i definicija Alana Kazleva:"Digitalna zajednica se formira kada se grupa ljudi priključuje na isti kanal kako bi četovali jedni sa drugima."(Kazlev,1997:3)

Razlika izmedju ovih definicija je u tome što se u prvoj govori o susretu korisnika u sajber-prostoru, a u drugoj o susretu u čet-kanalima. Virtuelne zajednice, kao što Rheingoldova definicija objašnjava, nastaju društvenom interakcijom ljudi u celokupnom sajber-prostoru. Zajednice nastale u različitim segmentima sajber-prostora u ponečemu se razlikuju, ali su njihove osnovne karakteristike, one koje ih razlikuju od realnih zajednica, iste.

Chat zajednice

Suština formiranja ove vrste zajednica je u tome da korisnici dolaze na odabrani čet-kanal da bi se susreli i komunicirali sa određenim ljudima.

Korisnik se, nakon što pronadje kanal i osobe sa kojima mu je prijatno, ubuduće priključuju toj grupi, i na taj način se stvara krug on-lajn poznanika koji formiraju virtuelnu zajednicu.

On-line zajednice nemaju geografske granice i u njima mogu učestvovati ljudi iz svih delova sveta, te se često naglašava da to nisu zajednice zajedničke lokacije, već zajedničkih interesovanja.

Fluidnost virtuelnog identiteta

Kao bitnu karakteristiku on-lajn društvenih grupa treba izdvojiti fluidnost virtuelnog identiteta njihovih članova. Učesnici u kompjuterskoj komunikaciji "sakriveni" su iza svojih računara, usled čega sve informacije o sagovorniku, uključujući i one osnovne, u realnom životu lako uočljive (pol, starost, rasa) mogu biti dobijene jedino od sagovornika i ne mogu biti proverene.

U sajber-svetu čovek je ono što o sebi ispriča, te ovaj svet omogućava upuštanje u"igre identiteta". Virtuelni indentitet se može ne samo slobodno kreirati, već i neprestano menjati.

Prijavljivanje pod novim nadimkom omogućava da se stvori virtuelni identitet potpuno drugačiji od prethodnog. Niko od učesnika u čet-u pri tom ne može znati da se iza različitih nadimaka "krije" ista ličnost.

Medjutim, istraživanja pokazuju da se nevidljivost kompjuterske komunikacije retko zloupotrebljava drastičnim "korekcijama" identiteta, već je češće prikazivanje u "boljem svetlu". Ponuda virtuelnog sveta da u njemu budete ono što želite predstavlja izazov kome retko ko može da odoli, zbog čega se ponekad dešava da korisnici sebenpredstavljaju onakvima kakvi bi želeli da budu ili onakvima bi želeli da ih drugi vide.

Uspostavljanje kontakta

U virtuelnim zajednicama kao i u realnim kontakt najbrže i najlakše uspostavljaju ekstrovertne osobe. Biti primećen u čet-u prilično je jednostavno - dovoljno je slati poruke kojena neki način privlače pažnju. **Biti primećen, medjutim, ne znači i biti prihvaćen.** Prvi uslov za "učlanjivanje" u određenu virtuelnu zajednicu je dovoljno često posećivanje čet-kanala u kome ona postoji, dok dalji intenzitet i kvalitet komunikacije zavisi od lične inicijative. Stepem prihvaćenosti može da se menja i u zavisnosti od karaktera zajednice, jer su i u sajber-svetu neke grupe zatvorenije od drugih.

Po mišljenju Alana Kazleva, svaka virtuelna zajednica razvija sopstvenu, specifičnu kulturu po kojoj se razlikuje od drugih zajednica te vrste (Op.cit.: 2). Bez obzira na to da li ćemo se složiti ili nećemo da u ovom slučaju može biti upotrebljen termin "kultura", možemo konstatovati da se virtuelne zajednice zaista medjusobno razlikuju.

Njihov karakter diktiran je već samom temom (odnosno nepostojanjem teme) čet-kanala u okviru koga postoje. Različite teme privlače i različite korisnike, tako da se populacije sajber-zajednica razlikuju najpre po svojim interesovanjima, a u skladu sa njima često i po starosnoj, polnoj, obrazovnoj i etničkoj strukturi.

Pravila

U većem delu čet-kanala, pa samim tim i u sajber-zajednicama koje se formiraju, ustanovljena su određena pravila koja je potrebno poštovati, što je još jedan od elemenata medjusobne različitosti ovih grupa. Pravila najčešće podrazumevaju zabranu: vulgarnog izražavanja; rasne, verske, polne i drugih vrsta diskriminacije; vredjanja ostalih učesnika četa; "preplavljanja" ekrana porukama.

Osim ovih osnovnih pravila koja postoje na većini kanala često se uspostavljaju i specifična. Njihove odlike zavise od karaktera četa - logično je da će se pravila "Hrišćanskog" kanala razlikovati od onih uspostavljenih u "Hot Hous-u". Postoje i kanali čije je pravilo da nema pravila.

Za obezbeđivanje poštovanja uspostavljenih pravila i nadgledanje i sankcionisanje ponašanja u čet-u obično su zadužene dve vrste kontrolora:

- supervizori - zaposleni u sistemu i "policajci" - volonteri iz redova korisnika.

Ponuda za obavljanje uloge "policajca" uglavnom se smatra čašću. Korisniku koji krši pravila kontrolori najpre upućuju opomene, a zatim ga, ukoliko se na te opomene ogлуši, isključuju iz četa. U drastičnim slučajevima ovo isključenje je trajno.

Pravila koja uspostavljaju korisnici

Osim ovih sistemskih pravila postoje i ona koja uspostavljaju sami korisnici, pripadnici sajber-zajednica. To su nepisana pravila koja kao i formalna mogu varirati od zajednice do zajednice. Skup tih nepisanih i neformalnih pravila predstavlja specifičnu etiku kompjuterske mreže i najčešće se tako i naziva - "netikcija".

Jedan od primera ponašanja po pravilima "netikecije" je da se na mreži ne upotrebljava kompjuterski nadimak drugog korisnika.

Istraživanje Haye Becher-Israeli (Israeli,1995) pokazalo je da iako se korisničko ime može menjati veoma lako i neograničeni broj puta većina korisnika to ne čini, već upotrebljava samo jedno, uvek isto, što se tumači kao težnja za stvaranjem stalnog i prepoznatljivog virtuelnog identiteta. "Nadimci postaju deo naše ličnosti i reputacije u kompjuterskoj zajednici." (Ibid.:14)

Upravo zbog činjenice da je u virtuelnoj zajednici kompjuterski nadimak nosilac identiteta i reputacije korisnika, većina članova pridržava se pravila po kome je nadimak vlasništvo korisnika koji ga upotrebljava. Čest je slučaj da zajednica osudi "kradljivca" nečijeg nadimka i da "pravog vlasnika" obavesti o tome da se neko služio njegovim imenom.

Jezik računarske komunikacije

Značajna distinktivna karakteristika sajber-kulture u odnosu na realnu, ali i jedan od elemenata razlikovanja zajednica unutar sajber-prostora jeste jezik kompjuterske komunikacije.

Osnovni elementi tog jezika su skraćenice i oznake za osećanja. Skraćenice su neizostavni deo svih četova, a nastaju iz potrebe da se ovaj tekstualni razgovor po brzini što više približi govornom.

Početicima u on-lajn komunikaciji može biti teško da se uključe u takvu vrstu razgovora i da dok ne ovladaju jezikom uopšte shvate šta im neko "govori". Iako su skraćenice koje se koriste u on-lajn komunikaciji uglavnom standardizovane, one mogu i znatno varirati od zajednice do zajednice, što korisnicima naviklim na skraćenice jednog četa otežava sporazumevanje pri prelasku u drugi.

Sastavni deo on-lajn jezika su i oznake za osećanja (engl. *emoticons*). U tekstualnoj kompjuterskoj komunikaciji emocije se ne mogu izraziti nikako drugačije osim rečima ili znakovima, te su oznake za osećanja način prenošenja emocija u tekst. Koristeći znakove koji postoje na tastaturi, učesnici u kompjuterskoj komunikaciji stvaraju vizuelne izraze osećanja. Poznate oznake ove vrste su "smajl" :) oznaka za radost i "kontrasmajl" :(oznaka za tugu.

Problemi

Problem definisanja nije jedini koji u vezi sa virtuelnim zajednicama izaziva nesuglasice naučnika. Veća pažnja u naučnim raspravama je posvećena pitanju kvaliteta ove vrste društvenog povezivanja, kao i implikacijama koje postojanje virtuelnih zajednica može imati na realni društveni život.

U vezi sa ovim pitanjima izdvajaju se dva oprečna naučna shvatanja, od kojih jedno zastupaju kritičari, a drugo pristalice virtuelnih zajednica.

Pseudozajednice

Virtuelne društvene grupe McClellan naziva pseudozajednicama, tvrdeći da one stvaraju iluziju socijalnog povezivanja (Fenerback i Thompson,1995:12).

Pripadnici organizacije "Critical Art Ensemble" (CAE) smatraju sajber-zajednice marketinškim trikom kompjuterskih korporacija (CAE,1995:8). Prepoznajući otudjenost ljudi u savremenom svetu, korporacije poput IBM ili "Microsofta" zloupotrebile su neodredjenost pojma "zajednica" i svojim korisnicima ponudile virtuelne zajednice kao "lek", smatraju pripadnici CAE.

Medjutim, "to što neko želi da ostane u kući ili kancelariji i ljudski kontakt odbaci zarad iskustva tekstualne komunikacije može samo biti simptom narastajućeg otudjenja, a ne lek protiv njega", kažu članovi ove organizacije (CAE,1995:8). Grupa naučnika sa Carnegie Mellon Univerziteta (Kraut i drugi,1998) na osnovu svog proučavanja kompjuterske društvene interakcije zaključuje da se u sajber-svetu socijalni odnosi retko ostvaruju i da oni koji su uspostavljeni spadaju u grupu slabih društvenih veza.

Ovi autori ističu da je svega nekoliko od 169 ispitanika obuhvaćenih njihovim istraživanjem uspostavilo na mreži društvene odnose, a kao primer navode da je kontakt koji je jedna od njihovih ispitanica uspostavila podrazumevao razmenjivanje uzoraka za rukavice na on-lajn kanalu za štrikanje, dok je jedan ispitanik posredstvom mreže razmenjivao viceve.

Odbrana virtuelnih zajednica

Nasuprot tome, rezultati istraživanja Malcolma Parksa i Cory Floyd pokazuju da je uspostavljanje ličnih odnosa posredstvom Interneta često - 60,7 odsto od 167 njihovih ispitanika ostvarilo je na mreži personalne odnose (Parks i Floyd,1996:1).

Takodje suprotno naučnicima sa Carnegie Mellon Univerziteta, Howard Rheingold o vezama uspostavljenim on-lajn govori kao o dubokim društvenim odnosima.

"Jedan sam od mnogih", kaže ovaj autor, "koji su svojim priložima sakupili hiljade dolara za on-lajn prijatelja čiji se sin borio protiv leukemije i za drugog on-lajn prijatelja koji se oporavljao nakon operacije raka, kao i za prijateljicu kojoj je bolest otežala rad i kretanje u nezdravom stanju. To nije bio samo novac. Ljudi su donosili obroke. Kuvali i čistili. Pomagali u pakovanju i selidbi."(Rheingold,1993:2)

Rheingold ističe da se članovi virtuelnih zajednica susreću on-lajn kako bi radili sve ono što ljudi inače rade kada su zajedno, u fizičkom svetu, i dodaje da je jedina, premda očigledna, razlika u tome što članovi onlajn zajednica komuniciraju pomoću reči na kompjuterskim ekranima. U sajber-zajednicama, kaže Rheingold, ljudi ćaskaju i svadjaju se, razmenjuju informacije, prave planove, ogovaraju, zaljubljuju se, flertuju, stiču i gube prijatelje, itd. (Ibid.:1). Ovaj autor, medjutim, naglašava da je na mreži video i ponašanje koje obeshrabruje, odnosno da je bio svedok i meta zlobnih promena ličnosti.

Mogućnost uspostavljanja iskrenih međuljudskih odnosa na mreži Rheingold dovodi u pitanje upravo u vezi sa ovim problemom, ali konstatuje da laži i prevare nisu specifičnost Interneta, već kompjuterska komunikacija samo nudi nove načine prevare.

Virtuelne zajednice i društveni život

Kada je reč o uticaju virtuelnih zajednica na realni društveni život, stavovi naučnika se takodje razlikuju. Podsećajući da se virtuelne zajednice formiraju kao grupacije pojedinaca povezanih zajedničkim interesovanjima, Jan Fenerback i Brad Thompson ističu da one vode društvenom povezivanju samo utoliko što umesto atomizovanih pojedinaca stvaraju atomizovane zajednice, te je njihov efekat na širu društvenu koheziju negativan (Fenerback i Thompson,1995:16).

Fenerback i Thompson smatraju da kompjuterska komunikacija u celini vodi dezintegraciji društva, i to kroz novu vrstu društvene diferencijacije. Ovi autori naglašavaju da je učešće u kompjuterskoj komunikaciji dvostruko uslovljeno: finansijskim mogućnostima kupovine kompjutera i pristupa Internetu, i intelektualnim mogućnostima, odnosno tehnološkim znanjem i sposobnošću da se shvati rečnik kompjuterske komunikacije.

Kompjuterska elita

Fenerback i Thompson zaključuju da razvoj kompjuterske tehnologije rezultira stvaranjem nove klase, informatičke elite, suprotstavljene "informatičkoj sirotinji". Fenerback i Thompson zbog toga smatraju da su virtualne zajednice predodređene društvene grupe u kojima istinski osećaj jednakosti neće biti proveren sve dok tehnologija ne postane široko dostupna.

Ovi autori upozoravaju da "ako znatan deo populacije počne da stvara društvene odnose na kompjuterskoj mreži, tada će ostatak populacije, čak i ako je to manjina, biti onemogućen da učestvuje u svim aspektima društva, već će moći samo manje-više bezazleno da posmatra aktivnosti korisnika kompjutera."(Ibid.:14)

Rezultat razvoja virtualnih zajednica će, zaključuju ovi autori, biti taj da će hegemonistička kultura zadržati dominaciju. Ovaj cilj, kažu Thompson i Fenerback, postiže se zahvaljujući tome što virtualne zajednice imaju katarzičnu ulogu, odnosno, umesto istinskog učestvovanja u društvenom životu pružaju ljudima osećaj uključenosti (Ibid.:18).

Prevazilaženje razlika

Pristalice virtualnih zajednica, uključujući i Rheingolda, smatraju da "nevidljivost" kompjuterske komunikacije omogućava prevazilaženje rasnih, polnih ili generacijskih razlika, čime se, uz evidentno prevladavanje geografske udaljenosti, stvaraju mogućnosti za šire povezivanje većeg broja ljudi. Među apologetima sajber-kulture mogu se čuti i ideje o tome da će posredstvom Interneta biti stvorena globalna svetska zajednica koje će po demokratičnosti i slobodoumlju biti naprednija od bilo kog realnog društva. Takve ideje izražene su u poznatoj "Deklaraciji o nezavisnosti sajberspejsa", čiji autor, John Perry Barlow, kaže:

- "Mi stvaramo svet u koji svi mogu ući bez privilegije ili predrasuda prema rasi, ekonomskoj moći, vojnoj sili, ili mestu rođenja. Mi stvaramo svet u kome bilo ko, bilo gde može izraziti svoja uverenja, bez obzira na to koliko su jedinstvena, bez straha da će biti prisiljen na ćutanje ili povinovanje."

Privremenost zajednica

Virtualne zajednice mogu da budu i privremenog karaktera. Nastajanje i postojanje ovakvih društvenih grupa najčešće je vezano za specifičan problem u vezi sa kojim se korisnici okupljaju, koristeći Mrežu prvenstveno za distribuiranje informacija u vezi sa problemom i koordiniranje akcija za njegovo rešavanje. Ovakve grupe uglavnom prestaju da postoje nakon što problem koji je inicirao njihovo formiranje bude razrešen, bilo pozitivno ili negativno. Među najstarije i najpoznatije zajednice ovakve vrste spadaju onlajn grupe nastale kao reakcija na slučajeve Lotus Market (1991. godine) i The Clipper Chip (1993.). Oba slučaja bila su vezana za pitanje sajber-privatnost, odnosno za pokušaje korisnika da kroz zajedničku akciju odbrane prava koja su smatrali ugroženim (videti: Gurak, 1997).

U prvom slučaju zajednica je prestala da postoji nakon što je problematični Lotus Market proizvod bio povučen iz upotrebe, dok su u drugom slučaju zajedničke aktivnosti završene uprkos tome što je njihov rezultat bio neuspešan (tadašnji 10 predsednik SAD Bill Clinton odobrio je korišćenje Clipper Chip-a, uprkos snažnom protivljenju boraca za zaštitu kompjuterske privatnosti).

Laura Gurak naglašava da su u oba slučaja onlajn zajednice počele da se formiraju veoma brzo, u roku od 24 sata nakon identifikovanja problema, kao i da je i u jednom i u drugom slučaju snažan osećaj zajedništva bio razvijen.

Korisne adrese

- Antonijević, S. (2002). "Sleepless in Belgrade: A Virtual Community during War". *First Monday*, Vol. 7, No.1, January 2002. Available at: (http://www.firstmonday.dk/issues/issue7_1/anton/)
- Barlow, J.P. (1996). *A Declaration of the Independence of Cyberspace*. Available at: <http://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>
- Beamish, A.(1995). *Communities On-Line: Community-Based Computer Networks*. Available at: <http://sap.mit.edu/anneb/cn-thesis/html/toc.html>
- Escobar, A.(1994)."Welcome to Cyberia".*Current Anthropology*,Volume 35, Number 3, Chicago: The University of Chicago Press Fenerback, J. and B. Thompson. (1995). Virtual Communities: Abort, Retry, Failure?. Available at: <http://www.well.com/user/hlr/texts/VCcivil.html>
- Gurak, L.J.(1997). Persuasion and Privacy in Cyberspace: The Online Protests over Lotus Marketplace and the Clipper Chip. New Haven and London: Yale University Press Gurak, L.J. I J. Logie. (2003). "Internet Protests, from Text to Web". U: McCaughey I Ayers, eds., pp. 25-46 12 Hamman, R. (1997). "Introduction to Virtual Community Research and Issue Two of Sybersociology". *Cybersociology*, Issue Two, 1997. Available at: <http://www.socio.demon.co.uk/magazine/2/is2intro.html>
- Hamman, R. (1996). *Cyberorgasm: Cybersex Amongst Multiple-Selves and Cyborgs in the Narrow-Bandwith Space of America Online Chat Rooms*. Available at: <http://www.socio.demon.co.uk/Cyberorgasm.html>

