

## Donosi li internet novo poimanje čovjeka?

Osvrt na viđenje čovjeka među sljedbenicima digitalne kulture

*Predrag Haramija\**

### *Sažetak*

*Rad promišlja utjecaj interneta na poimanje ljudskog bića, odnosno narav ljudskog bića u trenutku komunikacije na internetu. Daje pregled dosadašnjih istraživanja utjecaja računala i interneta na poimanje čovjeka. Kritički promišlja šest najčešće spominjanih postavki poimanja čovjeka u digitalnoj kulturi: čovjek je ponajprije um, tijelo nije važno, razlike među ljudima ne postoje, možemo mijenjati samog sebe, mi i računalo postajemo slični, računalo je naše utočište. Dolazi se do zaključka da pobornici digitalne kulture prihvaćaju dualizam uma i tijela te čovjeku u virtualnom svijetu interneta pripisuju gotovo neograničene mogućnosti i slobode. Kao glavna karakteristika osoba ovisnih o virtualnom svijetu računala prepoznaje se splet žudnji za sigurnošću, bestjelesnošću i mogućnošću promjene identiteta. Rad upozorava i na nedostatke i opasnosti takva poimanja čovjeka.*

*Ključne riječi: poimanje čovjeka, računalo, internet, digitalna kultura, kiberprostor, virtualni svijet*

### *Uvod*

Glavno obilježje današnjice je golemi utjecaj razvoja znanosti i primjene novih tehnologija. Razvoj elektronskih medija — televizije, telefona i posebice računala promijenio je svijet, a mijenja i naše ponašanje. Unatoč strelovitu razvoju i sve češćem korištenju digitalnih sredstava komunikacije (ili upravo zbog toga), jedno od obilježja današnje urbane civilizacije razvijenog dijela svijeta postaje sve veća usamljenost. Sve je manje izravne osobne komunikacije s drugim ljudima. Brojni stanovnici urbanih megalopolisa svijet gledaju uglavnom ili kroz stakleni kvadrat vjetrobrana automobila ili kvadrat zaslona televizora ili računala; izbjegavaju šetnje, izlaske i susrete s drugim ljudima, a često ne poznaju ni susjede u zgradi u kojoj žive.

\* Mr. sc. Predrag Haramija, Zagrebačka škola ekonomije i managementa, Jordanovac 110, 10 000 Zagreb, Hrvatska. E-pošta: predrag.haramija@zsem.hr

Sredstva digitalnog<sup>1</sup> komuniciranja poput mobitela i računala postaju sve većem broju ljudi glavno sredstvo komunikacije. U takvom okružju, pod utjecajem računala, ponajprije među mladima, javlja se i novi vid kulture koja se naziva digitalna kultura. Najopćenitije određenje digitalne kulture je zbirni naziv za sveobuhvatni utjecaj računala i interneta na suvremeno društvo. Uz pojam digitalne kulture često se koriste i pojmovi »informatičko društvo« ili »informatička era«, ali više kao oznaka promjena gospodarskog okružja. Digitalna kultura je svojevrsni odraz računalne tehnologije na suvremene kulturne obrasce. Sačinjava je niz posebnih subkultura odnosno skupina (hackersa, phreak, cyberpunk), pa i novi umjetnički pravci. Digitalna kultura obuhvaća virtualni, neteritorijalni prostor u kome bi principi razmjene i predstavljanja kulturnih identiteta, proizvoda, procesa proizvodnje i konzumacije trebali biti slobodni i svima dostupni.

Nove tehnologije, a posebice razvoj računala, ne utječu samo na naše ponašanje već izgleda i na naše poimanje samih sebe i drugih ljudi. Svrha ovog rada je pokušati ukazati na taj fenomen. Nije nam cilj objasniti načine ponašanja pripadnika digitalne kulture, tj. pojedinaca i grupa na internetu (to je zadaća etnologije ili kulturalne antropologije, pa i etike). Nije nam cilj objasniti ni utjecaj računala na društvo (to čini sociologija) ili gospodarstvo (ekonomija). Cilj nam je promisliti kako se čovjek poima u digitalnoj kulturi, odnosno kako ovisnici o internetu (pod tim smatramo pojedince koji velik dio svog vremena provode na internetu, ne zato što im je to posao već zato što u tome uživaju) doživljavaju druge ljude i same sebe. Znači pokušati promisliti svojstva i autopercepciju ljudskog bića koje velik dio svog vremena provodi u kiberprostoru<sup>2</sup>.

»Antropos« na grčkom znači čovjek ili »onaj koji gleda prema gore«. Kakav je i kako samog sebe doživljava čovjek koji gleda ravno pred sebe, u ekran ili monitor računala, odnosno čovjek u kiberprostoru, pitanje je koje pokušavamo promisliti u ovom radu. Na istraživanje nas je potaknula slutnja da se možda danas nalazimo na svojevrsnoj prekretnici. Naime danas se događa nešto vrlo zanimljivo — u ok-

1 Riječ »digital« dolazi od latinske riječi digit i digitus, što znači prst (brojanje prstima), a danas se koristi kao naziv metode zapisa i prijenosa informacija. Iz nje je nastala kovanica digitalna kultura. Radio, TV, film, fotografija, itd. mogu biti analogni i digitalni. Digitalni sustav koristi binarne brojeve za ulaz, obradu, prijenos, pohranjivanje ili prikazivanje neke vrste informacije. Sve vrste informacije ili poruke mogu se digitalizirati ako ih je moguće opisati i izmjeriti. Riječ se najviše koristi u računarstvu i elektronici, posebno gdje se stvarna informacija pretvara u binarno numeričku formu, kao što su digitalni zvuk ili digitalna fotografija. Takvi signali nose ili jedan ili dva elektronička ili optička impulsa — 1 (impuls postoji) ili 0 (impuls nedostaje). Digitalna informacija može se jednostavno slati ili kopirati, a da se pritom ne gubi na kvaliteti »kopije«, što nije slučaj s analognom kodiranim informacijama.

2 Pojam kiberprostor ili cyber-prostor (od engl. Cyber-space) često se (iako zasad pogrešno) koristi za opis interneta. U opticaj ulazi osamdesetih godina. Izveden je iz pojma kibernetike. Kibernetika je pak nova znanost koja ujedinjuje teoriju komunikacija i teoriju upravljanja. Po njoj slika tijela postaje slikom komunikacijske mreže temeljene na točnoj reprodukciji i razmjeni signala u vremenu i prostoru. Koncept kiberprostora kao opći pojam odnosi se na niz različitih tehnologija računalno posredovane komunikacije sa zajedničkom sposobnošću simulacije okoline unutar koje ljudska bića mogu biti u interakciji.

ružju relativizma postmoderne sve više ljudi (posebice djece) u »virtualnoj stvarnosti«<sup>3</sup> računala tj. interneta traži novi smisao, novo utočište, novi oslonac, novi dom. Virtualni svijet kiberprostora ne samo da donosi ljudima dojam slobode, a istodobno i osjećaj reda nalik na matematičku egzaktnost računala i programa koji ga vodi, već izgleda da potiče i viđenje čovjeka po kojem se ljudski um smatra neovisnim i važnijim od tijela. Djeca koja svoje utočište nalaze u virtualnoj stvarnosti jednog će dana odrasti i njihovo viđenje čovjeka možda će prevladati.

Držimo da fenomenu zbog velike patrikularnosti današnjih znanosti ponajprije treba pokušati pristupiti cjelovito, tj. filozofski. Naime do XIX. st. antropologija je bila grana filozofije, kao što je fizika bila »prirodna filozofija«, a ekonomija dio »moralne filozofije«. Krajem XIX. st. razne znanosti se »oslobađaju« od filozofije. I kao što su danas fizika i ekonomija posebne znanosti, tako ustvari postoji toliko antropologija koliko i pristupa čovjeku, a jedino ga filozofska antropologija nastoji sagledati u cjelini. To znači da nam partikularna istraživanja brojnih eksperimentalnih i humanističkih znanosti (biologije, fiziologije, medicine, povijesti, sociologije, psihologije...) mogu dati tek djelomične odgovore.

U ovom radu pokušavamo ukazati na neke odgovore, no njegov glavni cilj je ukazati na problem i zainteresirati naše filozofe na iscrpnije i sveobuhvatnije istraživanje poimanja ljudske osobe u digitalnoj kulturi XXI. stoljeća.

### *1. Dosadašnja istraživanja utjecaja računala na poimanje čovjeka*

Iako postoji velik broj istraživanja i radova koji se bave utjecajem računala na društvo, gospodarstvo, kulturu i čovjeka današnjice, malo je autora koji su pokušali rasvijetliti utjecaj digitalne kulture na poimanje čovjeka.

Najbrojnija su istraživanja teoretičara medija i komunikacije te sociologa u kojima se fenomen ponekad spominje još od osamdesetih godina prošlog stoljeća. Naravno, tu su i promišljanja i predviđanja brojnih pisaca romana znanstvene fantastike. Takva promišljanja ne možemo smatrati ozbiljnim istraživanjima, ali je nedvojbeno da ona utječu na ozračje digitalne kulture.

Vizionar koji je utro put sustavnom proučavanju modernih medija i koji je prvi uočio fenomen drugačijeg viđenja čovjeka u elektronskim medijima (i to još dva deset godina prije otkrića interneta) je Marshal McLuhan<sup>4</sup>, koji kad govori o

3 Virtualna stvarnost (iz eng. Virtual Reality) je vrlo nezgrapna, ali danas u svijetu udomaćena kovanica za računalom posredovane umjetne svjetove. Poput pojma kiberprostora odnosi se na sustave koji omogućuju (gotovo) stvarni osjećaj uronjenosti u simuliranu okolinu. Sustavi koji su na umjetan način sposobni stvoriti prostor virtualne stvarnosti se sve više razvijaju. Razvijeniji sustavi omogućuju gotovo stvarni osjećaj uronjenosti u simuliranu okolinu — računalno stvoreno, vizualno, auditivno i taktilno multimedijalno iskustvo uz pomoć odgovarajućih tehnologija (eye phones, data gloves, data suit). Pojam »virtualno« ima više značenja. Osim navedenoga tehničkog značenja u području informatičke tehnologije, postoji i filozofsko značenje te riječi. U filozofskom smislu taj pojam označava nešto što postoji potencijalno, a nije se još realiziralo, tj. aktualiziralo. Laički rečeno, virtualno je nešto suprotno od realnog.

4 Vidi: Marshall McLuhan, *Gutenbergova galaksija*, Nolit, Beograd, 1973.

»akustičnom prostoru« i »bestjelesnom prostoru« opisuje virtualni svijet kakvim ga zamišljamo danas. To je svijet u kojem naša fizička tijela ne igraju gotovo nikakvu ulogu u našem međudjelovanju s tim prostorom i unutar njega. McLuhan je uočio postojanje ovog »bestjelesnog učinka« kod slušanja radija ili gledanja televizije te kod telefoniranja, iako se do pravog »bestjelesnog učinka« dolazi tek na internetu jer on (za razliku od televizije) uključuje interakciju ljudi i (za razliku od telefona) gledanje, odnosno čitanje.

Osamdesetih godina prošlog stoljeća na fenomen je ukazao i David Bolter, koji tvrdi kako je računalo »tehnologija koja definira«, paradigma za razumijevanje i redefiniranje kulture, uključujući i naše poimanje čovjeka. Kazuje kako »definirajuća tehnologija stvara ili razara čovjekovu ulogu u odnosu na prirodu. Putem obećanja (ili ugroze) da će zamijeniti čovjeka računalo nam daje novu definiciju čovjeka kao *procesora informacija* a prirode kao *informacije koja se procesira*«<sup>5</sup>. Nešto kasnije, devedesetih, Langdon Winner, ustvrdivši da su budućnost računala i budućnost ljudskih odnosa, kao i samog ljudskog bića, potpuno povezane, ukazuje na mogućnost promjene ljudske naravi te upozorava da pitanja tehnologije računala podrazumijevaju pitanje »tko da budem«.<sup>6</sup>

Među rijetkim filozofima koji sustavno proučavaju navedenu temu svakako treba spomenuti Denisa M. Weissa, profesora filozofske antropologije na York College of Pennsylvania u SAD-u<sup>7</sup>, koji u digitalnoj kulturi vidi povratak kartezijskog poimanja čovjeka, s naglaskom na umu kao informaciji neovisnoj o tijelu i logikom i uređenošću računala kao metaforom kozmosa. On digitalni svijet vidi kao novi dom, utočište današnjeg čovjeka, a kao glavna svojstva ljudske osobe u tom virtualnom svijetu vidi um, bestjelesnost, jednakost i promjenjivost<sup>8</sup>.

Iako teoretičar medija i komunikacije a ne filozof, Paul Levinson jasno uočava implikacije računalne tehnologije i interneta na poimanje čovjeka i posebice na fenomen bestjelesnosti i odbacivanja osobnog identiteta u kiberprostoru. Za ljude nazočne u tom prostoru duhovito koristi naziv »online anđeli«, čime želi naglasiti dojam bestjelesnosti. Međutim, za razliku od Weissa, Levinson ukazuje na važnost tijela. Odnos tijelo — duh kao hardware — software uspoređuje i s odnosom DNA prema tijelu: »DNA je samo informacija, nemoćna i besmislena bez tijela — sirovine, živog materijala koji oblikuje u organizme«<sup>9</sup>.

Brojni su autori koji upozoravaju da računalna tehnologija, iako je razvijena zato da poboljša i ubrza globalnu komunikaciju, na određen način ima učinak razdvajanja i udaljavanja. Takvu sliku utjecaja interneta daju Featherstone i Bur-

5 Vidi: David J. Bolter, *Turing's Man*. Chapel Hill, NC, The U of North Carolina P, 1984, str 40.

6 Vidi, Langdon Winner, »Who Will We Be in Cyberspace?« *The Network Observer* 2. 9. 1995. Dostupno na <http://communication.ucsd.edu/pagre/tno/september-1995.html#who>, pristupljeno 14. 02. 2009.

7 Radovi rof. Weissa su dostupni na adresi [http://goose.ycp.edu/~dweiss/research/Weiss\\_Research.htm](http://goose.ycp.edu/~dweiss/research/Weiss_Research.htm) pristupljeno 14. 02. 2009.

8 Dennis M Weiss, Human Nature and the Digital Culture: The Case for Philosophical Anthropology <http://www.bu.edu/wcp/Papers/Anth/AnthWeiss.htm>, pristupljeno 15. 07. 2009.

9 Paul Levinson, *Digitalni McLuhan*, Izvori, Zagreb, 2001, str 69 — 77.

rows<sup>10</sup>. Prema njihovu mišljenju on donosi »sažimanje javnog prostora« i sve veću privatizaciju mnoštva aspekta društvenog života. Javljaju se poteškoće u oblikovanju bliskih društvenih odnosa licem u lice. Rezultat je stvaranje »usamljene mase«, povlačenje »zavedenih« u utvrđene tehnologizirane i privatizirane svjetove, daleko od udaljenih prostora koje zauzimaju »potisnuti«.

I Katolička crkva sustavno prati i promišlja razvoj i primjenu računala te u svojim dokumentima upozorava na moguće otuđenje od obitelji i drugih ljudi te pretjerani individualizam svojstven ovisnicima o internetu<sup>11</sup>. Predlažu se i kreposti potrebne pri nazočnosti na internetu, odnosno za korištenje interneta u dobru svrhu: *mudrost, pravednost, jakost i hrabrost za stajati na strani istine, te umjerenost*<sup>12</sup>. Crkva prepoznaje ravnopravnost i anonimnost koju omogućava internet, ali i opasnosti od zahtjeva za potpunom individualnom slobodom — da se na njemu čini što god se hoće. Ukazuje i na njegovu dvostruku narav, sposobnost povezivanja ljudi, ali i moguću usamljenost pojedinca izgubljenog u virtualnom svijetu<sup>13</sup>.

## 2. Kako računala i internet mogu utjecati na poimanje čovjeka

Od prvog računala svijet se promijenio. Računala postaju sve jača i mogu izvršavati niz poslova koje je dosad mogao samo čovjek. Već pola stoljeća ona računaju brže i točnije od nas. Konstruirana su i računala koja igraju šah bolje od velemajestora. Danas se računalima pripisuje mogućnost stvaranja »umjetne inteligencije<sup>14</sup>«, a neki čak pod time misle na stroj koji može misliti! Takvi stavovi donose nove izazove za ustaljena shvaćanja filozofa, bilo idealistička, bilo materijalistička.

Sve do kraja 17. stoljeća ponosili smo se svojom sposobnosti racionalnog promišljanja i time definirali kao različiti od životinja (a kamoli ne različiti od nežive materije). Sjetimo se samo niza definicija od Aristotela (»čovjek je racionalna životinja«), Boetija (»čovjek je individualna supstancija racionalne naravi«) do De-

10 Vidi: M. Featherstone, R. Burrows (ur.), Zbornik: Kiberprostor, kibertijela i cyberpunk, Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2001.

11 Pontificium Consilium de communicationibus socialibus (Papinsko vijeće za društvena obavijesna sredstva), *Crkva i Internet*, 2002, točka 9, [http://www.vatican.va/roman\\_curia/pontifical\\_councils/pccs/index.htm](http://www.vatican.va/roman_curia/pontifical_councils/pccs/index.htm) pristupljeno 14. 02. 2009.

12 Isto.

13 Pontificium Consilium de communicationibus socialibus (Papinsko vijeće za društvena obavijesna sredstva), *Etika na Internetu*, 2002, točka 7 i 8. [http://www.vatican.va/roman\\_curia/pontifical\\_councils/pccs/index.htm](http://www.vatican.va/roman_curia/pontifical_councils/pccs/index.htm) pristupljeno 14. 02. 2009.

14 Umjetna inteligencija (UI) je naziv koji se danas često pridaje svakom neživom sustavu koji pokazuje sposobnost snalaženja u novim situacijama (inteligenciju). Engleski naziv za umjetnu inteligenciju je artificial intelligence, skraćeno AI. Uobičajeno je da se to ime pridaje računalnim sustavima. Svaku računalnu umjetnu inteligenciju namijenjenu rješavanju problema nazivamo ograničenom UI. Svi dosadašnji oblici umjetne inteligencije spadaju u ovu grupu jer su ograničeni na rješavanje samo određenih problema i nemaju vlastitu svijest niti razumijevanje. Čovjek još nije u stanju proizvesti umjetnu inteligenciju koja bi se približila čovjekovoj i svjesno razumijevala i rješavala probleme. Mogućnost izrade svjesne umjetne inteligencije je zasad predmet znanstvene fantastike, a i nekih filozofskih rasprava.

scartesa, oca moderne filozofije i utemeljitelja racionalizma, koji drži da je egzistencija misli, odnosno supstancije koja misli nedvojbeno; misao je samostalna, neovisna o tijelu. Zaključuje: tijelo i duša (um) su dvije zasebne i po naravi potpuno različite supstancije.

Stvari se mijenjaju s jačanjem materijalističkog pogleda na svijet. On pak zastupa (među mnogima i danas nažalost prevladavajući) stav da duša ne postoji; sve je materija i kemijski procesi u njoj. Tako materijalisti smatraju da i duševne bolesti treba liječiti ponajprije kemikalijama.

Otkriće i sve veće korištenje interneta možda donosi nov i posebno intrigantan utjecaj na viđenje čovjeka. Danas se događa obrat — označuju li riječi *hardware* i *software* kraj materijalizma i povratak dualizma uma i tijela? Naime čak i računalna terminologija ponekad istiskuje staro nazivlje za čovjekove sastavnice; u današnjem jeziku um nerijetko postaje software, a tijelo hardware. Kartezijanska podjela na um kao misaoni sadržaj i tijelo kao stroj–okvir dobiva novo nazivlje. Nedvojbeno je da su računala danas itekako od utjecaja na naše promišljanje ljudske prirode; od promišljanja uma kao *softwarea* do futurističkih vizija simbioze ljudi i računala.

Gotovo svi se slažu da je utjecaj interneta na društveno, političko, kulturno i ekonomsko ponašanje i ideje pojedinaca golem i da donosi promjenu nalik onoj koju je donio Gutenbergov tiskarski stroj. Nedvojbeno najvažnija posljedica interneta je stvaranje prostora u kojem su informacije lako i trenutno dostupne; internet je kiberprostor u kojem »surfamo«, tj. »plovimo« do informacija, slobodno prelazimo s jednog mjesta na drugo (internetske stranice) i imamo osjećaj kao da se »krećemo« kroz prostor. To nam pak stvara iluziju da možemo egzistirati bez tijela, te se sudionici interneta često doživljavaju »bestjelesnim«. Internet je virtualni, prividni svijet. I stanovnici toga prividnog svijeta su prividni. Čovjek kao korisnik, sudionik interneta žrtva je iluzije da naša fizička tijela ne igraju nikakvu ulogu u našem međudjelovanju s tim prostorom i unutar njega.

Na tragu spomenutog fenomena »bestjelesnosti« teoretičari digitalne kulture i pisci znanstvene fantastike, pa i neki filozofi poput spomenutog profesora Weissa, izvode postavke o čovjeku digitalne kulture. Sveukupno, u dostupnoj literaturi i brojnim medijskim napisima o društvu i kulturi nastupajuće »informatičke ere« ustanovili smo šest glavnih zajedničkih, odnosno najčešćih postavki o tome što nam donosi digitalno doba, tj. o svojstvima ljudske osobe kao stanovnika kiberprostora. Te postavke često brojni sljedbenici digitalne kulture drže neospornima i određuju im pogled na svijet. Evo ih;

- (na internetu)<sup>15</sup> čovjek je ponajprije um,
- (na internetu) tijelo nije važno,
- (na internetu) razlike među ljudima ne postoje,
- (na internetu) možemo mijenjati samog sebe,

15 Zgradu i tekst u njoj kao dio teze postavio je autor ovog rada. U velikom broju tekstova pobornika digitalne kulture po raznim medijima slične postavke se navode bez dodatka »na internetu«.

- (na internetu) mi i računalo postajemo slični (računalo može postati čovjekom, a čovjek računalom),
- (zbog svega navedenog) računalo je naše utočište — naš pravi dom.

Pravi problem nije u samim postavkama, nego u njihovu nekritičkom prihvaćanju i daljnjem prenošenju u obliku koji se može odnositi i na stvarni, a ne samo virtualni svijet. Maknemo li dio teksta u zagradi ispred svake postavke, možemo spoznati o čemu je riječ. Pokušat ćemo obrazložiti ukratko jednu po jednu postavku i kritički se osvrnuti na nju.

### 2.1. *(Na internetu) čovjek je ponajprije um*

Glavni argument za tu tezu je pretpostavka da na internetu postojimo u bestjelesnom stanju; mi smo informacija, slijed riječi i ideja. Nema osobne komunikacije, sve se odvija preko tipkovnice. Ljudsku osobu s kojom komuniciramo ne čujemo i ne vidimo izravno, tj. tjelesno, već vidimo samo informaciju o njoj na monitoru. Vidimo tekst koji je napisala, eventualno njezinu digitaliziranu sliku ili čujemo njezin digitalizirani glas. »Posljedica otvaranja kiberprostora je da čovječanstvo danas doživljava najdalekosežniju transformaciju u svojoj povijesti. Dolazimo u virtualni svijet i nastanjujemo informaciju, štoviše postajemo informacija. Misao je utjelovljena, a tijelo postade riječ.«<sup>16</sup> Uistinu, u komunikaciji putem računala jedini tjelesni kontakt je kontakt naših prstiju s tipkovnicom (a možda i to skoro neće biti potrebno); mi na gotov bestjelesni način prenosimo naše misli i ideje, ulazimo u svijet simbola. U kiberprostoru ljude se tretira kao mislioce i odašiljače ideja, »ne kao tjelesne sklopove s određenom pojavnošću i načinima hoda i govora«<sup>17</sup>.

U novije vrijeme poznat je primjer globalno popularne kultne filmske trilogije »Matrix« (Matrica) braće Wachovski iz 1999. god., koja čovjeka budućnosti vidi tek kao zarobljenika, informaciju u umjetno stvorenoj stvarnosti — virtualnom svijetu (dok mu je u »stvarnoj stvarnosti« tijelo zarobljeno u stroju). Niz je drugih filmova znanstvene fantastike koji temu grade na oslobađanju uma od fizičkog tijela i njegovoj implantaciji u računalo i virtualni svijet.

Takvo poimanje čovjeka kao uma, informacije koja može egzistirati bez tijela je pogrešno. Temelji se na iluziji koju stvara prostor interneta. To što imamo dojam da smo bestjelesni ne znači da to i možemo biti.

### 2.2. *(Na internetu) tijelo nije važno*

Na tragu prve postavke o dominaciji uma, odnosno mogućnosti bestjelesnosti izvodi se druga o tome kako je u virtualnom svijetu računala tijelo nepotrebno, ono nas samo ograničava. U svjetlu te postavke zanimljivo je promatrati odnos

16 John Perry Barlow, *Crime and Puzzlement*, u *High Noon on the Electronic Frontier*, Peter Ludlow, ed. Cambridge, The MIT P, 1996, 459–486, str 481.

17 Howard Rheingold, *The Virtual Community*. Reading, Mass., Addison–Wesley Publishing Co., 1993.

ovisnika o internetu prema svom tijelu — oni ga uglavnom zanemaruju, ne bave se fizičkim aktivnostima, ne paze na odijevanje i čistoću, ne mare za hranu i uglavnom se hrane loše... Naravno, takvo zanemarivanje tijela nije nešto novo. Da nije riječ o sasvim različitim motivima (a u brojnim napisima o digitalnoj kulturi se to zaboravlja), mogli bi ga usporediti s praksama mučenja i odbacivanja tijela svojstvenim nekim asketskim i monaškim redovima raznih religija. Ipak, i u redovima jednih i drugih puno je onih za koje je tijelo tek nevolja, ograničenje koje žele nadići kako bi postali čisti um.

Čemu skrbiti za tijelo kad u računalnoj igri i osobe slaba tijela mogu biti atlete. »Naš pravi život je onaj u računalu«, jasno iznosi agent Smith, lik iz spomenutog filma »Matrica«, gdje je ova ideja dovedena do krajnosti, a (tjelesni) čovjek sveden na izvor energije za strojeve koji su stvorili svoju vlastitu civilizaciju nakon što su ga nadvladali. Agent Smith, koji unutar Matrice živi kao samostalni kontrolni software, osiguravajući njezin poredak, odnosno »stabilnost sustava« (»idealnog« društva kao računalne strukture), kazuje da je vladavina strojeva »koji razmišljaju umjesto ljudi« evolucijska nužnost. Čovjek je naime poput virusa koji nije u ravnoteži sa svojim okolišem i šteti mu.

Slabost postavke je u činjenici da iako nam možda tijelo nije važno dok smo na internetu, to ne znači da bez njega možemo opstojati. Uostalom, (još uvijek) bez tijela: očiju kojima gledamo monitor, ušiju kojima slušamo zvučnik i prstiju kojima tipkamo po tipkovnici ne bismo uopće mogli komunicirati preko interneta. Čim se s njega isključimo (i nestane iluzije bestjelesnosti), itekako možemo osjetiti tjelesne potrebe, zahtjeve i ograničenja. Slabost postavke je i u činjenici da postoje i vrste ovisnika koje pristupaju internetu upravo zbog tjelesnih žudnji (npr. posjetitelji pornografskih stranica).

### 2.3. *(Na internetu) razlike među ljudima ne postoje*

Ovu tezu često zastupaju sociolozi, ponajprije promicatelji tzv. globalnoga multikulturnog društva. Polazeći od toga da je u svijetu kiberprostora život digitalan, a mi smo tek informacija, dolaze do zaključka da razlike među ljudima nestaju. Dob, spol, rasa, nacija tako prestaju biti važne. Uistinu, na tisućama foruma, rasprava i blogova na internetu naglasak je na umu, riječima, idejama, a ne na ljudskoj osobi kojoj pripadaju. Veliki izjednačujući čimbenik vide u tome da nitko ne može vidjeti drugoga i samo ideje postaju važne.

U kiberprostoru, dob, rasa, spol, su tek buka koja ometa tijek čistih informacija, razlika koja ometa našu zajednicu. Ući u kiberprostor znači zaboraviti nečije posebnosti u tražanju za zajedništvom čistog uma. Tehnologija interneta je tehnologija koja nam dopušta ignorirati razlike i koncentrirati se na sličnosti, svi mi možemo tipkati<sup>18</sup>.

Točno je da se danas, sa sve većom upotrebom tehnološki naprednih oblika komunikacije, stvaraju nove umrežene virtualne zajednice, novi oblici društvenih

18 Dennis M. Weiss, *Human Nature and the Digital Culture: The Case for Philosophical Anthropology*, str. 2, <http://www.bu.edu/wcp/Papers/Anth/AnthWeis.htm>, pristupljeno 15. 07. 2009.

odnosa, novi načini »bestjelesne interakcije«. Međutim nije točno da nas razvoj računalnih komunikacija vodi u umreženo društvo kao paralelni svijet bez razlika među ljudima. Spomenimo samo činjenicu da velik dio ljudi u današnjem svijetu naprosto ne može biti prisutan na internetu; siromašni i gladni nemaju novaca da kupe računalo i nemaju znanja da ga mogu koristiti. Ni korištenje interneta nije besplatno; štoviše, nazočnost na njemu sve više košta i sve više internetskih usluga se naplaćuje. U tom smislu internet čak povećava razlike među ljudima, stvara dvije grupe ljudi: one povlaštene »umrežene« koji lako dolaze do informacija i one obespravljene koji to ne mogu.

Promicatelji teze o nestanku razlika zanemaruju i činjenicu da će se ljudi (uspiju li ukinuti i sve druge razlike) uvijek razlikovati i po sposobnostima uma.

#### *2.4. (Na internetu) možemo mijenjati samog sebe*

Pobornici digitalne kulture, a napose brojni pisci romana znanstvene fantastike i sljedbenici tzv. New agea, često vide čovjeka kao sposobnog od sebe napraviti sve (ne samo na internetu već i u stvarnosti). Nema fantazije ni ambicije koja je nerazumna ili nemoguća. Sve je moguće, sve možemo postati. Tehnologija nam daje moć ne samo da mijenjamo svijet već i da mijenjamo sebe. Ljudska priroda je posve rastezljiva, prilagodljiva, pogodna za oblikovanje. Što više boravimo u virtualnom svijetu interneta, to više zaboravljamo tijelo i postajemo skloni sagledavati se kao nešto lako prilagodljivo, promjenjivo. Pogledamo li načine na koji autori brojnih stranica, blogova i sudionici raznih foruma i rasprava, Facebooka i sličnih mjesta susreta na internetu predstavljaju sebe, ta sklonost promjenjivosti postaje razvidnija. Slabići postaju supermeni, stare gospođe princeze, djeca odrasli ljudi, a odrasli ljudi djeca. Često jedna te ista osoba preuzima više virtualnih identiteta — ovisno o situaciji i okružju u kojem komunicira. Ponekad se osobe na internetu namjerno (ponekad i iz kriminalnih namjera) lažno predstavljaju, no češće oni ne lažu svjesno, već naprosto preuzimaju lik za koji pretpostavljaju da bolje komunicira njih same (ili ono što žele biti). Neki pisci romana znanstvene fantastike nude čak i viziju budućnosti u kojoj ćemo po volji moći seliti svoj um u tijelo koje izaberemo.

Glavni nedostatak teze je nerazlikovanje mašte od stvarnosti. Psihički bolesnici te osobe sklone sanjarenju i bez interneta mogu (naravno u mašti) preuzimati druge identitete. Mogućnost promjene, izbora vlastite osobnosti, nije stvarna. Stvarno je tek lažno predstavljanje. Bijeg od sebe samog odnosno pokušaj preuzimanja drugog identiteta nije prednost, već znak slabosti. Zato je važno upozoriti na opasnosti fenomena proizvoljnih identiteta korisnika interneta. Nedvojbeno je da internet potiče korisnike na bijeg iz realnosti i na virtualno proživljavanje svojih fantazija na mreži. Tu leži opasnost ponajprije za mlade, koji su u procesu traženja vlastitog identiteta i eksperimentiranja s njime.

### 2.5. (Na internetu) mi i računalo postajemo slični (računalo može postati čovjekom, a čovjek računalom)

Temelj takve postavke je mišljenje da linija koja odvaja ljudska bića od računala postaje sve nepostojanija. Sve veća ovisnost o računalima, odnosno uključenost računala u našu svakodnevnicu, dovodi neke autore do zamisli o mogućnosti simbioze čovjeka i računala, čak i nestanku granice između ljudskih bića i strojeva.

Još je McLuhan ukazao da su »mediji produžeci osjetila«. U umjetnoj medijskoj okolini kiberprostora potrebno nam je »novo tijelo« i novo sučelje u obliku produžetaka naših osjetila sposobnih povezati nas s novim svjetovima prividne stvarnosti koje će stvoriti osjećaj »prisutnosti na daljinu« kao osjećaj osobnog prijenosa na bilo koje mjesto oblikovano od strane medija, kazuje Frank Biocca<sup>19</sup>. Razlika između medija određuje se na osnovi razlike u razini osjećaja prisutnosti, pri čemu prividna stvarnost kao medij ima najvišu razinu. Najrealnija virtualna stvarnost je ona kojoj teži računalna tehnologija. U takvoj stvarnosti trebamo savršeno »prirodno« sučelje, tj. sučelje najbolje prilagođeno tijelu. Tu pak Biocca dolazi do tzv. »kiborgove dileme« po kojoj, što je sučelje prirodnije, to više postajemo neprirodni — postajemo kiborzi. Zato je ispravno upozoriti da mogućnost simbiotskog povezivanja čovjeka i stroja prijeti čvrstoći osjećaja granica našeg tijela i njegove povezanosti sa svijetom.<sup>20</sup> S druge strane, zamijećeno je kako se ljudi sve više odnose prema računalima kao prema živim bićima — čak im daju i imena i razgovaraju s njima<sup>21</sup>. Pisci znanstvene fantastike idu čak tako daleko da postavljaju pitanje može li se dogoditi da ljudska bića naprave računala koja će napraviti novu vrstu ljudskih bića.

Sva ta promišljanja i postavke su na vrlo klimavim nogama. Istina, računala i mikroprocesori već vode skrb o brojnim svakodnevnim sitnicama (od klime u stanu do skrbi za bolesnike), a djeca odrastaju njima okružena (igraju igre na internetu i uče preko interneta). Međutim, to što postajemo sve ovisniji o računalu i to što se neki ljudi odnose prema njemu kao prema živom biću ne znači da mu postajemo sve sličniji (a ni ono nama). Možda je računalni »um« bolji od našeg u nekim područjima (npr. računanje), no niti jedno računalo danas ne može npr. prevoditi tekst tako dobro kao čovjek. Ono naime ne spoznaje dobro važnost konteksta u kojem se nalazi pojedina riječ. Toga su svjesni i računalni stručnjaci koji (za razliku od novinara i pisaca znanstvene fantastike) svaku računalnu umjetnu inteligenciju namijenjenu rješavanju problema još uvijek nazivaju ograničenom UI. Svi dosadašnji oblici umjetne inteligencije spadaju u ovu grupu jer su ograničeni na rješavanje samo određenih problema i nemaju vlastitu svijest niti razumijevanje. Čovjek još nije u stanju proizvesti umjetnu inteligenciju koja bi se približila čovjekovoj i svjesno razumijevala i rješavala probleme. Računala su samo

19 Vidi: Frank Biocca, *The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments*, [www.ascusc.org/jcmc/vol13/issue2](http://www.ascusc.org/jcmc/vol13/issue2), 1997, pristupljeno 17. 07. 2009.

20 Usp. Mark Poster, *The Mode of Information*, Chicago, The University of Chicago P, 1990.

21 Vidi: Byron Reeves i Nass Clifford, *The Media Equation*, Cambridge UP, 1996.

računala, ona obrađuju informacije koje su u njih pohranili ljudi. Računala, a to je najvažnije, ne mogu imati osjećaje, savjest ili ljubav.

### 2.6. Računalo je naše utočište — naš pravi dom

Ova postavka nažalost postaje sve točnija za sve veći broj ljudi. Ovisnik o računalu (a to je nažalost danas sve više djece) ima osjećaj da je došao kući tek kad je otvorio svoje računalo i sjeo za tipkovnicu. Sve ostalo je neka manje važna stvarnost. Kroz tisućljeća ljudske povijesti središte doma bilo je ognjište (ili kamin) oko kojega se okupljalo i razgovaralo — komuniciralo. U drugoj polovici XX. stoljeća ulogu ognjišta preuzima televizor, koji se postavlja na središnje mjesto u sobi i oko kojega se okuplja, tj. gleda program (a sve manje razgovara). Danas ognjište postaje računalo, ali više se ne okuplja oko njega, već svatko sam putem njega komunicira s nevidljivim auditorijem. Takvo ognjište se čak može i prenositi (prijenosno računalo).

Opća nesigurnost temeljno je svojstvo današnjice, tj. postmoderne.

Sumnja, nepovjerenje i skepsa u sve dovodi do negacije baš svake mogućnosti racionalnog tumačenja zbilje, čovjeka i Boga. Prevladava opće nepovjerenje prema velikim riječima poput Boga, osobe, istine, vjernosti, smisla.... Postmodernističkom se čovjeku četiri glasovita Kantova pitanja čine posljedicom neke bolesti... Prevladava nihilizam u kome nam tek ostaje živjeti u sadašnjem trenutku ne osvrćući se na bilo što<sup>22</sup>.

Računalo postaje utočište, dom koji u današnje vrijeme nepostojanja vrijednosti, vrijeme nepovjerenja i nesigurnosti pruža neki osjećaj sigurnosti i reda — osjećaj sigurnosti svijeta uređenog matematičkom zakonitosti. Internet nam istodobno pruža osjećaj povezanosti sa svijetom i beskrajnih mogućnosti. Nekad su čovjeku sigurnost pružali drugi ljudi (članovi obitelji i prijatelji), danas mu je pruža računalo. Nekad se svijet otkrivao (često opasnim) putovanjem, danas (znatno sigurnijim) surfanjem po internetu (npr. Google Earth).

### 3. Zaključak

Možemo zaključiti da je digitalnoj kulturi svojstven zanimljiv obrat, u kojem se viđenje čovjeka na neki način vraća tradicionalnim kartezijanskim stavovima (dugo već odbacivanim od filozofa i kritiziranim od filozofskih antropologa). Promicatelji te kulture tvrde da smo u svijetu računala mi um, a naše tijelo, rasa, spol, dob, nacija — nebitno. Smatraju da se u virtualnom svijetu računala ono što jesmo i možemo biti mijenja lako poput računalnog programa. Takav pristup je svojevrsni povratak dualizmu uma i tijela; takva antropologija vidi čovjeka kao razum (u smislu njegova duha) i čovjeka kao stroj (u smislu njegova tijela), um kao mentalnu supstanciju i tijelo kao materijalnu. Za promicatelje digitalne kulture um je

22 Vidi: Ivan Šestak; Shvaćanje čovjeka u povijesti filozofije (I. i II. dio), *Obnovljeni život* (58) 3 (2003), str. 283–303. i (60) 1 (2005), str. 3–29.

ono najvažnije, subjektivno važnije od objektivnog, predodžba od zbiljnosti, fenomen od bitka. Istodobno, iako naizgled internetom povezan sa svijetom i ljudima, čovjek je sve odvojeniji od svega, pa i drugih ljudi. U virtualnom svijetu on sebe vidi kao autonomni misleći subjekt, a internet sve više kao svojevrsni apsolutni um u kojem opstoji čitava zbilja. Virtualni svijet interneta temelji se na digitalnoj, brojčanoj informaciji, on je matematički uređen i moguće ga je racionalno objasniti. Kao takav poima se sigurnijim od nesređenog i nesigurnog, ali stvarnog, vanjskog svijeta.

Kao što promicatelji »digitalnog gospodarstva« ili »informatičke ere gospodarstva« vjeruju u svijet u kojem će se gospodarstvo temeljiti ponajprije na informaciji (zaboravljaju da će ljudi i dalje trebati jesti, odijevati se, liječiti, stanovati), tako i promicatelji digitalne kulture vjeruju u svijet u kojem će se društvena komunikacija odvijati prvenstveno putem interneta, svijet u kojem možemo egzistirati kao informacija, um, bez razlika među nama (zaboravljajući pritom na ograničenja tijela i potrebu ljudskog bića za tjelesnim kontaktom).

Digitalnu kulturu u njezinu viđenju čovjeka možda vodi i želja za apsolutnim; ako se ono što jesmo i možemo biti mijenja lako poput računalnog programa, onda možemo i postati sve. Naravno, u tom će nam pomoći svemoćna računala. Upravo to je možda srž poimanja čovjeka u digitalnoj kulturi. Vizionarski ju je nagovijestio pisac znanstvene fantastike Artur Clark u globalno popularnom romanu »Odiseja u svemiru« (po kome je snimljen i film). U tom romanu svemoćno računalo Hal nije samo nadmašilo ljudsku inteligenciju već doseglo i onu Stvoritelja svega svijeta.

U viđenju čovjeka digitalnog doba (kao i onom kartezijanskom) nestaje bogatstvo osjećaja i impulsa svojstvenih odnosu duhovnog i tjelesnog. Takvo viđenje nije cjelovito i pogrešno je. Ne sagledava čovjeka u potpunosti i pruža krive odgovore na niz pitanja. Računalo je ograničeno, a informacije je u njega pohranio čovjek. Upravo ta ograničenja računala ukazuju na čovjekovu veličinu. Pobornici digitalne kulture zaboravljaju da računala ne mogu imati osjećaje, savjest ili ljubav. Računalo je napravio čovjek i svaki računalni program ima programera. Poimajući naše tijelo kao *hardware*, a um *software*, zaboravlja se na dušu.

*Does the Internet Bring with it a New Understanding of Man?*

*The View of Man among Proponents of the Digital Culture*

*Predrag Haramija* \*

*Summary*

*This paper puts forth some reflections on the impact of the Internet upon understanding the human being, or rather upon the nature of the human being (bolje: upon human nature) at the time of web communication. An overview is presented of research done up to the present time on the impact of computers and the Internet upon understanding man. A critical review is given on six of the most frequently mentioned tenets on understanding man in a digital culture: man is, primarily, mind; the body is not important; distinctions between people do not exist; we can change ourselves; we and the computer become alike, and the computer is our refuge. The author concludes that proponents of the digital culture accept the dualism of the mind and body and ascribe unlimited possibilities and freedoms to man in the virtual world of the Internet. The main characteristic of persons addicted to the virtual world of computers is a combination of cravings for security, immateriality, and the possibility of changing one's identity. The paper warns of the drawbacks and perils of such an understanding of man.*

*Key words: understanding man, computer, Internet, digital culture, cyberspace, virtual world*

\* Mr. sc. Predrag Haramija, Zagreb School of Economics and Management. Address: Jordanovac 110, 10 000 Zagreb, Croatia. predrag.haramija@zsem.hr