

PREGLEDNI RAD  
UDC 004.738.5:316.776.2

# POLITIKA PRISUSTVA: KAKO ONLAJN AKTIVNOSTI UOBLIČAVAJU OFLAJN AKTIVIZAM<sup>1</sup>

---

*Daglas Raškof*<sup>2</sup>  
Kvins koledž, Njujorški univerzitet

## SAŽETAK

Autor istražuje kako internet i novi mediji menjaju način na koji komuniciramo, delujemo i mislimo, pojedinačno ali i kolektivno, na primeru pokreta „Okupirajmo Volstrit“. Autor tvrdi da „Okupacija Volstrita“, kao postnarrativni pokret nastao u digitalnom okruženju, manje predstavlja političku aktivnost a više novi normativni način ponašanja za svoje članove, ali i čitavo društvo. Njegova usmerenost ka izgradnji konsenzusa, kao i sam modus funkcionisanja, odražavaju principe interneta, mrežne organizacije i kolaboracije. Zato je njegov uspeh manje povezan sa ostvarivanjem nekog pojedinačnog cilja ili osvajanja vlasti na izborima, a više sa razmerom u kojoj će ove vrednosti biti opšteusvojene i postati deo ukupne političke agende.

KLJUČNE REČI: kolektivna akcija, politička participacija, internet, društveni mediji, digitalno okruženje, kulturne matrice, izgradnja konsenzusa

Devedesete su se već bližile kraju kada sam postao zainteresovan za potencijal interaktivnih i mrežnih tehnologija da unapređuju mogućnosti demokratske i društvene participacije. Napisao sam kratku knjigu i naslovio je *Demokratija otvorenih izvora (Open Source Democracy)* (Rushkoff, 1998) u kojoj sam

1 U ovom članku autor razvija i dopunjuje ideje koje je izneo u: Rushkoff, D., „Permanent Revolution: Occupying Democracy“, *The Sociological Quarterly* 54 (2013) 159–228, a koje će se u finalnoj verziji pojaviti u njegovoj knjizi: *Free Money: creating value in a distributed economy*, Penguin, 2016.

2 Daglas Raškof profesor je Teorije medija i Digitalne ekonomije na Kvins koledžu (Queens College, CUNY) i autor desetina bestselera na temu medija i društva, koji su prevedeni na preko 30 jezika. Autor je televizijskih dokumentarnih filmova: *Merchants of Cool*, *The Persuaders*, and *Digital Nation*. Doktorirao je na temu iz oblasti novih medija i digitalne kulture na Univerzitetu u Utrehtu, Holandija.

skicirao ono što sam razumeo kao šansu za produblјivanje nivoa javne intervencije, ne samo u izbornoj politici već i u opštedruštvenim tokovima.

Većina vizija elektronski pismene demokratije tog vremena bile su zaglјbljene u onome što bi mogli nazvati *Ros Pero* (*Ross Perot*) *fazom*: korišćenje mreže kako bi se ljudima omogućilo da glasaju ili uzimaju učešće u onome što je ovaj predsednički kandidat treće partije nazivao „elektronski gradski sabori“ (Electronic Town Halls; Simon, 1992). Pero je zamislio građane koji gledaju TV programe koji ih informišu o pojedinim pitanjima, a potom na ponuđena pitanja pomoću daljinskog upravljača glasaju sa *da* ili *ne*.

Dik Moris, savetnik Bila Klintonu (Dick Morris, 2000) (Martinson, 2000), prepoznao je u internetu novi način za poboljšavanje preciznosti istraživanja javnog mnjenja. Umesto da pozivaju ljude telefonom i postavljaju pitanja, internet istraživači mogu slati svoje upite elektronskom poštom, odnosno pratiti komentare na diskusionim grupama i forumima. Tako sakupljene povratne informacije ne bi direktno uticale na politiku izbornog kandidata, ali bi zakonodavci bili u mogućnosti da bolje razumeju javno mnjenje (i, pretpostavlja se, promene poruku kako bi povećali svoj uticaj).

Moje nade bile su usmerene ka dubljim nivoima participacije. Baš kao što je internet omogućio nekadašnjim televizijskim gledaocima nešto nalik na programiranje istog, internet može obezbediti prostor za nekadašnje glasače da stvore nešto vrlo nalik na političke platforme. Tako bi novi zakoni mogli manje da liče na setove knjiga, a više na participatorne stranice Wikipedije.

Kampanja Hauarda Dina (Howard Dean) iz 2004. bila je jedna od prvih koja je odgovorila na zahteve za internet pismenom demokratijom. Dinov menadžer kampanje, Džo Tipi (Joe Trippi) iskoristio je jezik demokratije otvorenih izvora kako bi pokrenuo prvu uspešnu političku kampanju prikupljanja sredstava na internetu. Umesto da se fokusira na ostvarivanje velikih donacija od malog broja krupnih finansijera, Din se usredsredio na podršku hiljada i hiljada pojedinaca, čije donacije su iznosile u proseku 80 dolara. Ipak, to mu nije smetalo da sa sakupljenih 50 miliona dolara postane prvi predsednički kandidat koji je prevazišao federalne fondove namenjene kandidatima (*Federal Matching Funds*) te izborne godine (Trippi, 2004).

Obamina kampanja nastavila je istim tragom, koristeći Facebook, Twitter, Meetup, odnosno forume i vrhunski dizajnirane sajtove za prikupljanje donacija i organizovanje kampanja animiranja glasača, odnosno generisanje parnjačke (*peer-to-peer*) podrške za svog kandidata. On je takođe sakupio dovoljno novca da bude u poziciji da odbije federalne izborne fondove, ali pre svega da iskoristi metaforičku vrednost interneta kao participativnog medijuma kako bi njegova kandidatura bila shvaćena kao svojevrsna *bottom-up* narodna revolucija.

Ipak, posle Obamine pobjede, ideja vodilja da „samo mi promena na koju smo čekali“ brzo je devalvirana u uobičajenu političku agendu. Dok je Obama kao internet pismeni kandidat nudio mnogo načina da se ljudi uključe u njegovu kampanju donirajući novac ili animirajući druge da to učine, Obama internet pismeni šef države koristiće mrežu mnogo manje agresivno. Njegova administracija nudi veću transparentnost od prethodnih, time što je građanima omogućila da na internetu mnogo lakše pronađu zakonske predloge u pripremi. Ali u najvećoj meri to je i dalje *read-only* vlada. Mreža je korišćena da bi se mobilisali vojnici za kampanju, ali ne i da se dugoročno omogući ili fasilitira njihova participacija kao građana. Za one koji su se aktivirali kako bi pozivali druge „da sami budu promena“ (Sullivan, 2008) to je bilo razočaranje.

Ali pažnja medija akumulirana preko debata sponzorisanih na YouTube-u i na mreži organizovanih nacionalnih mitinga generisala je desetine pop-kulturnih ili komercijalnih imitatora. Demokratija internet tipa nalazi svoj izraz u svemu, od šoua *Američki idol* (gde gledaoci koriste SMS poruke da glasaju za svoje omiljene pevače) do kampanje za bezalkoholno piće *Mountain Dew* nazvanu „Dewmocracy“ u kojoj konzumenti aktivno predlažu ime i boju sledeće linije proizvoda ove kompanije (Rushkoff, Life Inc, 2009). Ova „igrifikacija“ (engl. *gamification*)<sup>3</sup> nije ulazna tačka demokratske participacije, već pre vulgarizuje njenu ideju, svodeći je na konzumentski izbor.

Umesto da se internet koristi da bi se uvećali mogućnosti, interakcija i nova znanja, čini se da se mreža stavlja u suprotnu svrhu. Demokratija internetskog tipa stimuliše impulsivnost, nestrpljenje, agregaciju istomišljenika i podstiče njihovu agresivnost (Pariser, 2011).

Mreža CNN i druge TV mreže sada koriste kvazinaučne piplmetre (*people meters*) da uhvate instantne reakcije publike na govore i debate kandidata. Linija na dnu ekrana pokazuje entuzijazam gledalaca, muškaraca i žena, u odnosu na ono što kandidat govori u tom trenutku – kao da su trenutna reakcija i promišljen stav ista stvar (Goodman, Rushkoff, & Dretzin, 2003).

Istovremeno, amaterizacija, koja je takođe podstaknuta globalnom mrežom, navodi korisnike da poistovećuju pristup s mogućnošću (Keane, 2007). Sama mogućnost da neko može da otvori blog ne znači da je ta osoba sposobna da na njemu objavi na istraživanju zasnovane, obzirne ili makar logične tekstove. Od kada Wordpress šablon može da učini da svačiji unos bude makar inicijalno jednako autoritativan kao bilo koji

3 Igrifikacija ili ludifikacija je tehnika animiranja zaposlenih, klijenata ili potrošača da kroz komunikaciju učestvuju u stvaranju sadržaja kroz unapred zadatu matricu, kako bi se uspostavila povezanost i generisala lojalnost prema organizaciji, usluzi ili proizvodu.

drugi, na samim čitaocima je da prepoznaju istinitost i smisao različitih glasova, uključujući i sopstveni.

Ali u medijskom okruženju u kome senzacionalizam i dalje nadilazi smisao, nagrada za participaciju nije u sticanju ili deljenju znanja ili uvida, već u što većoj posećenosti stranice. Blogeri dobijaju pažnju kada iznose intrigirajuće stvari ili se linkovima povezuju s onima koji to čine. Kada se sredstva za objavljivanje poistovećuju s bazičnom pismenošću, amaterima je sve teže da razlikuju sopstvene pretpostavke, izvučene iz rukava, od promišljenih i proverenih izveštaja obučenog profesionalca.

Sve ovo zauzvrat vodi ka pogrešno usmerenom preziru za profesionalno novinarstvo – osećaj da oni koji imaju kolumne u *Njujork tajmsu* ili vreme za komentar na BBC-ju ne nude sadržajno ništa vrednije od ljudi koji postavljaju komentare na nedomeriranim blogovima. Više nego jedanput su me studenti propitivali zašto sam ja plaćen da radim „apsolutno istu stvar“ koju oni rade besplatno.

Svakako, pretpostavka da niko ne treba da bude plaćen za novinarski rad zanemaruje činjenicu da će korporacije i vlade nastaviti da isplaćuju milijarde firmama specijalizovanim za odnose s javnošću i marketinškim agencijama koje će istinu učiniti neprepoznatljivom. Ukoliko društvo ne bude investiralo u profesionalno novinarstvo, uskoro više neće biti nikoga ko će imati vremena, resursa i umeća da dekonstruiše fikciju, traga za indicijama, vrednuje izvore i potvrđuje činjenice (Rushkoff, Nieman, 2010).

Umesto toga, mi dobijamo internetom inspirisan ontološki relativizam u kome svačije mišljenje vredi koliko i bilo koja činjenica. Ponavljam, bez nešto discipline i usmerenja – nešto svesti o strukturnoj pristrasnosti digitalnih medija – obećanje neke vrste konstruktivne demokratije otvorenih izvora izmiče nam sve dalje i dalje.

Govoreći iz ličnog iskustva, svojevremeno sam imao zakazano predavanje na jednom američkom koledžu i pre njega dobio imejl od mlade žene koja je želela da zna da li sam levičar ili nisam. Čini mi se da je ona bila deo organizacije na čijem čelu je desničarski aktivist Dejvid Horovic (David Horowitz), koja ima za cilj da protestuje protiv angažovanja levo orijentisanih govornika i profesora na američkim visokim školama (Horowitz, 2006). Ta mlada žena provela je prilično vremena na mom veb-sajtu čitajući članke, ali i dalje nije bila u stanju da sa sigurnošću utvrdi da li sam zaista levičar. „Možete li mi samo reći da li ste vi zaista levičar, kako bih znala da li da protestujem zbog vašeg dolaska?“

Odgovorio sam da bi za mene bilo veoma teško da odgovorim na to pitanje. Dosta sam čitao Marksa i razumeo proces oduzimanja vrednosti od radnika, ali nisam uveren da su velike sindikalne strukture najbolji instrument za ispravljanje nepravdi korporativnog kapitalizma. Odgovorila je pitanjem da li bih mogao da joj dam jednostavan da ili ne odgovor. Rekao sam joj: „Da i ne.“

Odbila je moj poziv da se zajedno sa mnom pojavi na katedri i da porazgovaramo o tom pitanju za vreme mog predavanja.

Bila je, pokazalo se, spremna da uloži svoj protest na temelju mog binarnog odgovora, ali ne i da pristane na duži razgovor o toj temi, makar i putem elektronske pošte, u kome bi mogla nešto da nauči ili da makar poboljša sopstvene argumente. Želela je nešto jednako lako kao lajk dugme na Facebooku.

Dodatnim podsticanjem igrifikovanih, amaterskih i impulsima vođenih kvaliteta globalne mreže elektronska demokratija ne samo da ne koristi mogućnost za uvećavanje sudelovanja izbornog tela i civilnog društva već dodatno naglašava neke od manje produktivnih elemenata posmatračke demokratije, za koje su mnogi verovali da će biti prevaziđeni uz pomoć interneta (McLuhan, *Laws*, 1992).

Ipak, iako je globalna mreža možda izneverila demokratiju kao instrument ili platforma, može biti da je podržava na jedan suptilniji, ali u konačnici suštinskiji način – kao medijsko okruženje. Odnosno, dokle god tastatura, veb-sajtovi, blogovi, platforme za striming video sadržaja i društvene mreže od kojih se internet sastoji možda ne utiču direktno na načine participacije građana u političkim i društvenim procesima, digitalna tehnologija kao kulturološki kontekst počinje da ima snažan uticaj na način na koji se formira predstava o sopstvu pojedinca u odnosu s drugim individuama ili institucijama. Najvažnije, kao što ću pokušati da pokažem na slučaju pokreta „Okupacija Volstrita“ (*Occupy Wall Street movement*), globalna mreža nudi sugestije za nove metafore i demonstrira nove principe koji formiraju drugačije amalgame aktivističkih praksi.

Ukratko, „građanska nauka“<sup>4</sup>, o kojoj se sada govori na mnogim forumima i u zbornicima poput ovog u kome se pojavljuje ovo poglavlje, najinteresantnija je i ultimativno obećavajuća – kao način istraživanja načina na koje je pojava globalne mreže, i njoj pratećih promena u naučno-socijalnoj paradigmi, promenila naša očekivanja od političkih i društvenih aktera, participacije i promene.

Digitalno okruženje, poput bilo kog medijskog okruženja, otelovljuju izvesni vrednosni okviri, uobličavajući tako kulturu koja se u tom kontekstu manifestuje. Tekstualno okruženje ohrabrilu je novo mišljenje o odgovornosti (pisani ugovori), ljudskoj odgovornosti (pisani zakoni) pa čak i religioznosti (pisani zavet s Bogom – Tora) (Ong, 2002) (Logan, 1987). Štamparske prese su isto tako promenile predstave ljudi o ekonomiji (centrano bankarstvo), Vladi (prosvetiteljstvo) i vladavini

4 Neprofesionalna naučna istraživanja, koja objavljuje potpuno ili delimično nenaučni kadar, poznata i kao mrežna ili „nauka gomile“, često se metodološki oslanjaju na proces igrifikacije.

crkve (personalne Biblije i protestantska reformacija) (McLuhan, Gutenberg, 1962).

Razumevanje uticaja digitalnog okruženja je malo teže, imajući u vidu da mi upravo živimo pod njegovim dejstvom. Predstaviću četiri najčešće isticane konceptualne promene koje prate digitalizaciju kako bih demonstrirao načine na koje ih je pokret „Okupacija“ iskoristio kao centralne operativne principe za svoj novi pristup aktivizmu i demokratskoj participaciji.

### POVRATNA SPREGA I CIKLIČNO PONAVLJANJE

Primarna je spoznaja povratne sprege. Tradicionalno, ono što podrazumevamo pod povratnom spregom jesu latentni rezultati izvesnih uzroka. Farmeri sade biljke jedne sezone, a dobijaju efekte u mesecima koji slede u vidu ubiranja prinosa od useva. Ako su biljke posađene previše blizu, usevi se bore za resurse iz zemlje. Ovi iskustveni podaci uzimaju se u obzir u planiranju sledeće setve. Isto tako, firme šalju svoje proizvode na tržište, a zatim čekaju prodajne izveštaje kako bi zauzeli stav o adekvatnosti dizajna, marketinške strategije i mogućnosti njenog unapređenja. Svaki novi ciklus setve ili generacije proizvoda zasnovan je na povratnoj sprezi i informacijama iz one prethodne.

Kibernetičar Norbert Viner (Norbert Weiner, 1965) još je u osvit digitalne ere u povratnoj sprezi video način za razvijanje robota koji trenutno mogu da „osete“ i odgovore na izmenjene uslove u realnom svetu. Baš kao što termostat reaguje na temperaturu kako bi isključio ili uključio grejač, a lift pomoću indikatora „oseća“ svaki sprat umesto da stalno iznova meri distancu između njih, tako je i robote moguće „naučiti“ da se ne oslanjaju samo na učitane programe već na stvari oko njih. Odnosno, svaka povratna sprega inkorporira se u novi ciklus akcije.

Sadejstvom teoretičara sistema potpomognutih kompjuterima (Miller & Page, 2007) moguće je analizirati mnogo kompleksnije sisteme u terminima povratne sprege i ciklusa. Pištanje koje se čuje kada je mikrofon postavljen previše blizu uključenog zvučnika – ono što nazivamo povratnom spregom (*feedback*) – zapravo je ciklična beskonačna petlja nekontrolisanog ponavljanja, od mikrofona ka zvučniku. Ona je analogna bilo kom od mnogih haotičnih sistema, od meteoroloških uslova do berzanske logike, koji inače izmiču našim standardnim analitičkim instrumentima.

Kompjuteri nam daju mogućnost da razumemo takve sisteme u terminima njihovih povratnih sprega i ciklusa. Fraktali – njihova živahna grafika oblikovana kompjuterima – zapravo su vizualizacije povratnih sprega i ciklusa u nelinearnim jednačinama. Njihova moć nalazi se u mogućnosti vizualizacije prethodno nekompatibilnih, neprozirnih sistema u grafike

koje su modernom posmatraču smislene. Kao rezultat toga mi postajemo spremniji da razumemo povratnu spregu kao kontinuirani fenomen, pre nego kao pojedinačni događaj.

U politici, na primer, povratna sprega uobičajeno se javlja u periodu od četiri godine. Izorno telo glasa za predsedničke kandidate, izabrani predsednik se bavi svojim poslom četiri godine, a zatim se ponovo obnavlja povratna sprega koja rezultira izborom za drugi mandat ili napuštanjem posla. Analitički timovi pokušavaju da pribave ove povratne sprege u kraćim intervalima kako bi političari mogli da prilagode svoju politiku (ili makar komunikacionu efikasnost svoje politike) tokom trajanja mandata. Digitalna tehnologija – od stalnih unosa na Twitteru ili rezultata piplmetara u realnom vremenu – sada omogućava instantne povratne sprege, pa se u digitalnom okruženju povratna sprega i ciklična ponavljanja preklapaju.

## DEKONSTRUKCIJA NARATIVA

Na isti način, u digitalnom okruženju ni narativi više ne funkcionišu na isti način kao ranije. Zahvaljujući daljinskom upravljaču, DVR (digitalni video rekorder), džojstiku i mišu, tradicionalne priče su dekonstruisane, prebacivane s kanala na kanal, ili ubrzavane (Rushkoff, *Playing the Future*, 1995). Efekti takozvanog *Aristotelovog luka*, odnosno putovanja glavnog junaka, podjednako zavise i od pažnje publike. Kada je napuštanje programa udaljeno samo jedan dodir prsta, publika postaje netolerantna prema uznemirenju koje se povezuje s podizanjem napetosti jedne priče.

U dekonstruisanoj, „kopi-pejst“ mešavini digitalnih medija, mesijanske vrednosti tradicionalnog putovanja u jednoj priči u kojoj cilj opravdava sredstva više ne nalaze okruženje koje je kompatibilno s njihovim vrednosnim sistemima. To je sada mesto u kome traje beskonačno igranje fantastičnih uloga, a ne tragičnost heroja. Digitalno okruženje nije mesto dugotrajnih bitaka, harizmatskih lidera koje slede mase ili kampanja u kojima pobednik odnosi sve. Struktura digitalne zabave i metod rešavanja problema manje su nalik na agonične borbe s pobednicima i poraženima, a više na beskonačnu igru Džejsma Karsa (James Carse's „infinite game“, Carse, 1997), koja se vodi zbog nje same. Cilj igre je u tome da traje što je moguće duže.

## PROTOTIPOVI

Prethodna senzibilnost širi se na treću karakteristiku digitalnog medijskog okruženja, odnosno njeno oslanjanje na prototipove pre finalnog proizvoda. Internetska kultura deljenih softvera dovela je do onoga što nazivamo javnim „beta softverima“ – publikovanje nezavršenih

softvera na javno testiranje i unapređivanje od strane ukupne (stručne i nestručne) javnosti na mreži. Kao što je direktor „Medija Laba“, Đoiči Ito (Joichi Ito), objasnio (Ito, 2011), nema nikakvog smisla testirati proizvod u tajnosti kada na mreži uvek postoji određen broj korisnika spremnih da isproba nove programe. Pored toga, nema vremena (pogledati prethodni odeljak, Povratna sprega i ciklično ponavljanje) da se program završi, pa tek naknadno proverava kako će ljudi reagovati na njega. Mnogo je bolje kontinuirano inkorporirati povratnu spregu u izgradnju softvera.

### KORISNIK KAO PROIZVOĐAČ

Četvrto, i poslednje, digitalno okruženje zamagljuje granice između korisnika i programera. Kompjutersko okruženje ograničava nivo participacije jedino željom pojedinca da nauči više i istražuje dublje (osim ukoliko program nije namerno i veštački šifrovan i zaštićen). Moguće je reprodukovati muziku preko *iTunes* platforme ili postati disk-džokej čiji izbor muzike slušaju drugi. Moguće je otići i korak dalje i koristiti program *Garage Band* da bi se stvarala nova muzika, ili neki drugi softver za kreiranje novih instrumenata za taj program. A nekome može pasti na um i da programira čitav novi muzički sekvencer.

Ili, kao što smo Džulijan Kiklik (Julian Kücklick, 2004) i ja (Rushkoff, *Monopoly Money*, 2012) odvojeno istraživali, nivo participacije pojedinca u bilo kom sistemu može se razumeti kroz optiku programera ili igrača (korisnika). Moguće je koristiti kompjutersku igru onako kako je napisana, neko može naučiti da vara napisane kodove i da prelazi na nove nivoe, neko može naučiti da stvara sopstvene nivoe igre; a neko može postati programer i razviti sopstvenu igru. U digitalnom društvu ljudi participiraju na svim ovim nivoima, a njihova ograničenja su ili dobrovoljna ili vidljivo nametnuta.

Pokret „Okupacija“ nosi sve četiri navedene značajke digitalnog medijskog okruženja i njegov uspeh može biti manji, sa ostvarivanjem bilo kog pojedinačnog cilja ili osvajanja vlasti na izborima, i veći, s razmerom u kojoj će ove vrednosti biti opšteusvojene i postati deo političke agende. Kao član uredništva *Edbasters magazina* (Adbusters) tokom devedesetih godina XX veka i kasnije kao autor knjige *Inkorporirani život* (Rushkoff, *Life Inc*, 2009), gde sam se bavio dekonstrukcijom korporativnih rešenja i traganjem za novim *bottom-up* rešenjima za kapitalizam, bio sam makar posredno uključen u postavljanje etosa i metodologije ovog (OWS) pokreta. Kada je „Okupacija“ prvi put najavljenja, odlučio sam da ostanem distancirani simpatizer, kako ne bih „uzimao kredit“ za ono što se događalo niti neopravdano uticao na pokret mladih ljudi koji su, verujem,



zaslužili da tom borbom upravljaju sami. Ukratko, bio sam ubeđen da će članovi pokreta „Okupacija“ biti sposobni da planiraju, povezuju se i deluju na načine koji su izvan njihovih mogućnosti predviđanja.

Kada sam prvi put posetio Zukoti park (Zucotti Park), tokom prve nedelje „Okupacije“, nameravao sam da govorim i ponudim svoju podršku. Ali kada sam stigao, video sam ne jednog već nekolicinu „kulturnih heroja“ iz šezdesetih pa sve do devedesetih godina prošlog veka, koji su propovedali okupljenim aktivistima, pevali pesme uz gitare ili davali intervju štampi. Iz moje perspektive, ove narodne figure želele su dobro, ali su u konačnici samo uzurpirali momenat svojih ideoloških naslednika. Zbog toga sam taj dan i nekoliko narednih proveo jednostavno posmatrajući događanja, postavljajući pitanja, učestvujući u spontanim edukativnim forumima i čuvajući svoj identitet za sebe.

Moja participacija bila je u potpunosti u „realnom svetu“. Nisam proveravao svoje naloge na društvenim mrežama kako bih saznao nove vesti, jer mi se činilo da saznajem dovoljno na terenu. Zapravo, nije mi ni padalo na pamet da koristim Facebook da se informišem o nečemu što se događalo pored mene u realnom životu. Iako ovo možda može implicirati izvesni elitizam, odnosno da su samo oni koji su bili u mogućnosti da stignu do Zukoti parka mogli da iskuse šta se tamo događalo, sama spoznaja da su inicijalne demonstracije bile organizovane uz pomoć društvenih medija ukazuje da su učesnici došli isključivo s jedne strane „digitalnog jaza“<sup>5</sup>. Ipak, činjenica da su i realna i virtuelna sredstva participacije ostala dostupna svima kroz celu kasniju fazu pokreta ukazuju da ni jedno ni drugo nije istina. Umeće korišćenja društvenih medija nije bilo preduslov za participaciju. Ovim nikako ne želimo da kažemo da je OWS bio odvojen od društvenih medija. Pa ipak, aktivnosti koje sam video na licu mesta odražavale su, verujem, onu vrstu uvida i načina ponašanja koji se stvaraju iskustvom učestvovanja u digitalnom medijskom okruženju, podjednako direktnom i indirektnom.

Na primer, aktivisti OWS imaju jedan temeljno drugačiji odnos prema povratnoj sprezi u odnosu na tradicionalne političke pokrete. Iako su oni povremeno marširali i vikali, većina njihovih akcija nije bila usmerena *ka* nekom ili *na* nekoga. Umesto da budu direktne, njihove akcije usmerene su bočno. „Okupatori“ su bili više fokusirani jedni na druge nego na berzanske brokere koji su ih verovatno proklinjali dok su prolazili pored njihovog kampa. „Okupacija“ je forma samoedukacije. Mnogo više nego što su osluškivali da li su političari shvatili njihove poruke i da li su one inkorporirane

5 Termin *digitalni jaz* (engl. *digital divide*) označava globalnu društvenu podelu pristupa informacionoj tehnologiji, globalnoj mreži i posedovanju veština za korišćenje informaciono-komunikacionih tehnologija.

u platforme neke partije, oni su tragali za načinima da zajedno, kao grupa, razvijaju svoju unutrašnju koherenciju.

Rezultat je manje nalik na povratnu spregu i ciklus zanavljanja izbornog ciklusa, gde elektorat šalje povratnu poruku izabranom zvaničniku, a više na ciklus unutar jednog fraktalnog ili dinamičkog sistema. Kao takav, on kao politička forma ostaje neprepoznatljiv onima koji i dalje funkcionišu u okviru sistema koji su obeležili štamparske prese ili emitterski mediji, a sasvim pristupačan za delovanje aktivistima koji potiču iz digitalnog okruženja.

Tako posmatrano, OWS je pokret bez narativa, možda do izvesne mere i na sopstvenu štetu, imajući u vidu praksu naše i dalje u velikoj meri emitterski centrirane kulture. Glavna kritika pokreta, koja je dolazila iz mejnstrim medija, bila je njegova navodna nesposobnost da artikuliše jasan skup ciljeva ili zahteva. To je makar jedan od razloga zbog kojih su najveće televizijske stanice delovale tako odlučno u nameri da pokret predstave kao nasumično, šašavo brbljanje generacije nezahvalnih i lenjih čudaka. Kao u nekoj odbrani od nadolazeće prevaziđenosti njihovih vremenom pregaženih formata vesti, televizijski novinari izveštavali su da nemogućnost pokreta da artikuliše svoju agendu u deset sekundi ili manje znači da je uopšte i nema. Urednik poslovnih vesti na CNN-u, Erin Bernet (Erin Burnett), izveštavala je o događanjima u Zukoti parku u segmentu naslovljenom sa: „Ozbiljno?!“ (Burnett, 2011) „Protiv čega oni protestuju?“, pitala je, i odgovarala: „Čini se da niko ne zna.“ Na sličan način domaćin zabavnog *Tonight Showa* Džej Leno (Jay Leno) testirao je nasumično odabrane kupce u trgovinskim centrima na temu američke istorije s ciljem da dokaže da demonstranti nisu znali da je Vlada Sjedinjenih Država ranije obezbedila pakete ekonomske pomoći za kompenzaciju gubitaka bankrotiranim biznisima. Još predvidljivije, reporter *Foks njuza* bio je veoma uznemiren odbijanjem aktiviste koga je intervjuisao da objasni kako bi želeo da se protest okonča. Pokušavajući da transcendiru standardni politički narativ, aktivista je objasnio: „Kada je reč o završavanju, ja ne bih želeo da se završi. Voleo bih da vidim da se razgovor nastavi.“ (Christopher, 2011)

Treba reći da bez obzira na to da li je njegova ekonomska agenda utemeljena u realnosti ili nije, OWS ipak konstituise prvi zaista postnarrativni politički pokret. Za razliku od protesta Pokreta za ljudska prava, marševa Radničkog pokreta, ili čak Obamine kampanje, OWS nema svoj izvor u harizmatičnom lideru, ne izražava se u ciljevima koji mogu stati na nalepnicu niti razumeva sebe kao akciju koja ima izvesnu krajnju tačku. Ipak, nepostojanje specifičnih ciljeva čini održavanje fokusa prilično teškim. Pokret može pokušati da zahvati preširok spektar prigovora, zahteva i ciljeva: urušavanje prirodne okoline, radničkih prava, stambene politike, korupcije u vlasti, prakse davanja kredita Svetske banke, nezaposlenost, rastuća ekonomska neravnopravnost i tako dalje. Različiti ljudi dotaknuti

su različitim aspektima istog sistema – verujući da su to simptomi istog osnovnog problema. Ono što podjednako nervira i branitelje banaka i tradicionalne demokrate jeste odbijanje pokreta da objavi svoje uslove ili pozicionira ciljeve u tradicionalnom jeziku političke kampanje.

Ali „okupatori“ su jednostavno pripadnici jednog drugačijeg medijskog okruženja od onog čiji su deo njihovi klevetnici. Za razliku od političkih kampanja osmišljenih da se neka osoba dovede u odgovarajuću kancelariju, pa da se potom „zatvori radnja“ (kao u Obaminoj kampanji i kasnijem razočaranju mladih), ovo nije pokret s tradicionalnim narativnim lukom. Ovdje nije reč o osvajanju poena u nekoj debati da bi se zatim otišlo kući. Umesto toga, budući da je u pitanju proizvod decentralizovane kulture iz mrežne ere, on je manje u vezi s pobedom, a više s održivošću. On je manje u vezi sa fokusom a više s inkluzijom. Nije u vezi sa ostvarivanjem pobjede, već s težnjom ka konsenzusu. Nije nalik na knjigu ili televiziju već na internet.

Pokret „Okupacija“ je takođe prožet digitalnom kulturnom matricom proizvodnje prototipova. Kampovi aktivista više nisu samo simbolička forma protesta već i radionice za stvaranje novih i revitalizaciju starih metoda političkog angažovanja. Oni su beta testovi. Metodologija Generalne skupštine pokreta „Okupacije“ (*Occupy Los Angeles*), na primer, ima veoma fleksibilan pristup grupnim diskusijama i izgradnji konsenzusa, pozajmljen od starih Grka. Za razliku od parlamentarnih pravila koja podstiču debatu, diferenciranje i odlučivanje, Generalna skupština gradi konsenzus „ređajući“ ideje i prigovore onako kako se artikulišu, obezbeđujući pritom da je svaki od njih podjednako uvažen i saslušan. Cela stvar je organizovana jednostavnim gestovima rukama. Naslagani predlozi su zatim poređani po prioritetima i svako dobija šansu da govori. Čak i posle glasanja izuzeci i primedbe su inkorporirani kao amandmani.

Neupućeni u ove procedure su opravdano odstranjeni iz Generalne skupštine, kojoj je za rad potreban izvestan stepen moderiranja i fasilitacije. Oni koji ne znaju signale rukama nisu u poziciji da odmah učestvuju. Ali ono što sam uočio jeste da pridošlice relativno brzo razumevaju pravila Generalne skupštine, ili samo kroz njihovo posmatranje i spontanu difuziju ili uz pomoć direktnih uputstava učesnika. Zaista, poslednji put kada sam video da iskusniji učesnici u procesu tako brzo i s jasnom namerom usmeravaju novajlike bilo je na početku interneta.

I kao što je primenjivano i kod mnogih onlajn procesa, kao što je „kollaborativno filtriranje“, kako bi se popularni rezultati podigli na vrh veb stranice, Generalna skupština izgleda kao evolutivni skok napred u procesu izgradnje konsenzusa. Oslobođajući se ranijih narativa u pogledu temeljnih političkih zahteva ili razrešenja sporova između tzv. levice i desnice, ovaj proces izbegava korišćenje debate (odnosno onoga što su prosvetiteljski filozofi razumevali kao dijalektiku) za ostvarivanje konsenzusa. Na delu

je otvoreno odbacivanje binarnog, *pobednik-odnosi-sve*, političkog operativnog sistema iz XIII veka.

Pristup koji „okupatori“ biraju nije više nalik na univerzitet nego na politički pokret. Onlajn i oflajn prostori su u podjednako meri zamišljeni kao edukativni forumi o pitanjima kojima se bave. Mladi ljudi uče jedni druge ili pozivaju gostujuće predavače da govore o temama kao što su funkcionisanje ekonomije, odvojenost investicionog bankarstva od ekonomije robe i usluga, mogući odgovori na masovne deložacije, istorija centralno izdanih kamatonosnih moneta, pa čak i najbolje prakse građanske neposlušnosti.

Ovaj modus funkcionisanja čini čitav proces prilično neupravljivim i nepredvidivim, ali i neobično konzistentnim s vrednostima postnarrativnog horizonta. Etos „okupacije“ zamenjuje igru nulte sume i zatvorenih ishoda, finansijske kompeticije, s jednom održivom igrom otvorenih ishoda, izobilja i međusobne pomoći. Posmatrano iz perspektive tradicionalnog političkog narativa to može zvučati kao komunizam – ali „okupatorima“ je to samo ostvarivanje parnjačkog (*peer-to-peer*) senzibiliteta društvenih mreža. To nije igra u kojoj neko pobeđuje već pre jedna njena forma koja liči na ogromnu onlajn igru s mnogo igrača i koja je uspešnija što više igrača učestvuje a igra duže traje.

Na kraju, „okupatori“ na politički proces primenjuju principe igre, hakerski pristup. Svaki član pokreta sposoban je i u izglednoj poziciji da napiše ili uređuje operativni sistem pomoću kog se odvija čitava aktivnost grupe. Bilo uključivanjem u rad Generalne skupštine, vođstvom radne grupe ili preuzimanjem uloge razvijanja ili održavanja infrastrukture, organizovanja novih kampova, svaki aktivista je vlastan da bude autor svog doprinosa ukupnom naporu.

Okupacija zato postaje manje forma, uslovljena, privremena, diskretna politička aktivnost, a više novi normativni način ponašanja. Mrežna kultura rastvara granice među konzumentima i proizvođačima, programerima i korisnicima, a umesto toga promovise parnjački odnos među svim članovima mreže. Na sličan način OWS izbegava hijerarhijsko ustrojstvo i definiše uloge u skladu s modeliranjem novog normativnog ponašanja za svoje članove. Okupacija Zukoti parka ili bilo koji drugi kamp samo je još efektivnija verzija okupacije same realnosti.

Što više „okupatori“ budu postajali svesniji usklađenosti njihovog pristupa sa širim digitalnim horizontom, gubitak Zukotija i drugih kampova biće manje važan. Kao što bi to rekao Makluan (Marchal McLuhan), protestni kampovi su samo „oblik“ izvesnog sadržaja u datom momentu u vremenu. Okupacija se tiče „terena“ – šireg okruženja u kome se aktivnost odvija. Individualni igrači i njihove privremene uloge znače manje od promena koje se događaju na samom polju igre, od našeg razumevanja nepolitičkih sredstava kojima se mogu menjati naše socioeko-

nomsko okruženje i trivijalne vrednosti priznanja nekoje političke partije ili mejnstrim korporativnih medija.

Pokret „Okupacija“ je zaista revolucionaran, ali ne u smislu pobeđe, zbacivanja i smene vlasti. Takav ciklus imao bi za posledicu utvrđivanje novog režima (ili figure) unutar istog okruženja (terena). Umesto toga, „okupatori“ se, čini se, pripremaju za jedan proces s mnogo održivijim ciklusom zanavljanja nego što je sigurno stanje pojedinačnih rešenja. Jedina konstanta unutar „Okupacije“ jeste tekući proces same revolucije.

Taj pristup u skladu je s vrednostima i uvidima nauke i tehnologije XXI veka. Za razliku od inovacija industrijskog doba, koje su stavljale naglasak na proizvodne kapacitete, akumulaciju, centralnu vlast i imperijalne ambicije, one iz digitalne ere sklone su umnožavanju i samomodifikovanju. Robotika, genetika, nanotehnologije i digitalno programiranje ne čine zaokružene tehnologije već samoumnožavajuće, ciklično zanavljane sisteme. Mi ih programiramo sada, ali oni nastavljaju za sebe, učeći iz iskustva, izbacujući nove verzije sebe i na nove načine se nadovezuju na namere svojih originalnih stvaralaca.

Tako da, iako je većina javnih protestnih kampova naizgled nestala, nove forme i mutacije prisustva „okupatora“ pojavljuju se svakog dana. Samosvesno mrežnoimenovani „Okupacija 2.0 – Ukidanje dugova“ („Occupy 2.0: Debt Strike“) (Taylor, 2012), pokret protiv studentskih dugova, nastao je u septembru 2012. godine. Još jedan pokret protiv dugova nastao iz OWS-a, „Narodni otkup“ (The People’s Bailout) (Mirzoeff, 2012), traži načine da sakupi novac za otkup dugova građana od kreditnih agencija po nižim cenama kako bi ih jednostavno i u potpunosti eliminisao. Vreme u kome se ove aktivnosti događaju nema nikakve veze s nacionalnim izborima koji su se događali paralelno s njima. Na neki način kao da pokret ima sopstveni, sasvim drugačiji kalendar, delujući na paralelnoj ravni. Imajući u vidu ogromne razlike između digitalnog medijskog okruženja i onoga koje je postojalo pre njega, ova formulacija ne mora nužno biti preterana.

Originalna „Okupacija“ može biti završena u smislu u kome je ista zvanično priznata od strane postojećih medija i političke vlasti. Ali kao nadolazeći narativ, digitalni prototip, kulturna norma i strategija igre ona tek što je rođena.

## LITERATURA

- Burnett, E. 2011. October 3. Out Front. *CNN Out Front*. (E. Burnett, Interviewer).
- Carse, J. 1997. *Finite and Infinite Games*. New York: RandomHouse.
- Christopher, T. 2011. October 3. *Van Susteren Explains Why Anti-Fox Clip With Occupy Wall St. Protester Got Cut*. Retrieved December 15, 2012, from Mediaite: [www.mediaite.com/tv/van-susteren-explains-why-anti-fox-interview-with-occupy-wall-st-protester-got-cut/](http://www.mediaite.com/tv/van-susteren-explains-why-anti-fox-interview-with-occupy-wall-st-protester-got-cut/)
- Goodman, B., Rushkoff, D., Dretzin, R. (Writers), & Goodman, B. (Director). 2003. *The Persuaders* [Motion Picture]. PBS Frontline.
- Horowitz, D. 2006. *The Professors: The 101 Most Dangerous Academics in America*. New York: Regenery Publishing.
- Ito, J. 2011. „In an Open Source Society, Innovating by the Seat of Our Pants”. *The New York Times*.
- Kücklick, J. 2004. *Play and Playability as Key Concepts in New Media Studies*. Retrieved January 3, 2012, from Playability.de: [www.playability.de/Play.pdf](http://www.playability.de/Play.pdf)
- Keane, A. 2007. *Cult of the Amateur: How Today's Internet is Killing Our Culture*. New York: Currency.
- Logan, R. K. 1987. *The Alphabet Effect: The Impact of the Phonetic Alphabet on the Development of Western Civilization*. New York: St. Martins Press.
- Martinson, J. 2000. „Online Politics Proves a Turn-off”. *The Guardian*.
- McLuhan, M. 1992. *Laws of Media: The New Science*. Toronto: University of Toronto.
- McLuhan, M. 1962. *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press.
- Miller, J. H., & Page, S. E. 2007. *Complex Adaptive Systems: An Introduction to Computational Models of Social Life*. Princeton: Princeton University Press.
- Mirzoeff, N. 2012. *The People's Bailout*. Retrieved November 1, 2012, from Occupy 2012 Blog: [www.nicholasmirzoeff.com/O2012/2012/10/21/the-peoples-bailout-and-the-rolling-jubilee/](http://www.nicholasmirzoeff.com/O2012/2012/10/21/the-peoples-bailout-and-the-rolling-jubilee/)
- Morris, D. 2000. [www.vote.com](http://www.vote.com). Retrieved 12 12, 2012, from Vote.com: [www.vote.com](http://www.vote.com)
- Occupy Los Angeles. (n. d.). *The Dummy's Guide to General Assembly*. Retrieved December 15, 2012, from OccupyLosAngeles.org: <http://occupylosangeles.org/assemblyguide>
- Ong, W. 2002. *Orality and Literacy*. New York: Routledge.
- Pariser, E. 2011. *The Filter Bubble: What the Internet is Hiding From You*. New York: Penguin.

- Rushkoff, D. 2012. *Monopoly Moneys: The Media Environment of Corporatism and the Player's Way Out*. Utrecht: Utrecht University Dissertation.
- Rushkoff, D. 2010. There's more to being a journalist than hitting the „publish“ button. *Neiman Reports* .
- Rushkoff, D. 2009. *Life Inc: How Corporatism Conquered the World and How We Can Take it Back*. New York: RandomHouse.
- Rushkoff, D. 1998. *Open Source Democracy: How online communication is changing offline politics*. London: Demos.
- Rushkoff, D. 1995. *Playing the Future: How Kids' Culture Can Teach us To Thrive in an Age of Chaos*. New York: HarperEdge.
- Simon, R. 1992. „A Perot Presidency and a La-Z-Boy Lawmaking". *Baltimore Sun*.
- Sullivan, A. 2008. „We are the ones we've been waiting for". *The Atlantic*.
- Taylor, A. 2012. „Occupy 2.0: Strike Debt". *The Nation*.
- Trippi, J. 2004. *The Revolution Will Not Be Televised*. New York: William Morrow.
- Weiner, N. 1965. *Cybernetics, Second Edition, or the Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge: MIT Press.

## SUMMARY

### THE POLITICS OF PRESENCE: HOW ONLINE ACTIVITY INFORMS OFFLINE ACTIVISM

The author explores how the internet and the new media are changing the way that we communicate, act and think, individually and collectively, through the example of the Occupy Wall Street Movement. The author claims that The Occupy Movement, as a post-narrative project conceived in a digital environment, is less of a political activity, and more a new way of behavior for its members and for the society at large. Its focus on consensus building and its *modus operandi* are reflecting the principles of the Internet, web-organization and cooperation. Therefore, its success is not about achieving any particular political aim, or winning an election, but about the general acceptance of these values and their becoming part of a wider political agenda.

**KEYWORDS:** collective action, political participation, Internet, social media, digital environment, cultural matrixes, consensus building