Internet i društveni mediji kao pokretači društvenih promjena

Kuleš, Magdalena

Undergraduate thesis / Završni rad

2015

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:142:206175

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-28**

FILOZOFSKI FAKULTET
SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

Repository / Repozitorij:

FFOS-repository - Repository of the Faculty of Humanities and Social Sciences Osijek

zir.nsk.hr

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

dabar
DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

Sveučilište J.J. Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet

Preddiplomski studij informatologije

Magdalena Kuleš

Internet i društveni mediji kao pokretači društvenih promjena

Završni rad

Mentor: doc. dr. sc. Boris Badurina

Sumentor: dr. sc. Milijana Mičunović, poslijedoktorandica

Osijek, 2015.

Sadržaj

1. UVOD....3
2. TEHNOLOŠKI RAST I RAZVOJ I USPON INFORMACIONALIZMA....4
2.1.MOĆ INFORMACIJE I ŠIRENJE TEHNOLOŠKE PARADIGME....4
2.2. NETOKRACIJA KAO NOVA DRUŠTVENA SILA....5
3. RAZVOJ TEHNO-KULTURE I POJAVA KIBERIDENTITETA....6
3.1. RAZVOJ I ŠIRENJE CYBER-KULTURE....7
3.2. BIVANJE ONLINE I ŽIVOT U VIRTUALNOJ OKOLINI....7
3.2.1. POJAVA NOVIH OBLIKA TJELESNOSTI I OSOBNOSTI....8
4. DRUŠTVENI MEDIJI, KOMUNIKACIJA I REVOLUCIJA NA MREŽI....9
4.1. REVOLUCIJA KOMUNIKACIJE....9
4.2. HAKTIVIZAM: (R)EVOLUCIJA AKTIVIZMA....10
5. IZAZOVI ŽIVOTA NA MREŽI....11
5.1. PRIVATNOST....12
5.1.1. CYBER-ŠPIJUNAŽA....12
5.2. SIGURNOST....13
5.2.1. CYBER-KRIMINAL....13
5.3. ANONIMNOST....13
5.4. PREOPTEREĆENJE INFORMACIJAMA I INFORMACIJSKI ZAMOR....14
5.4.1. INFORMACIJA KAO ALAT PROPAGANDE I ZABAVE....14
5.4.2. SINDROM STALNE DJELOMIČNE PAŽNJE....15
6. NOVI DRUŠTVENI TRENDOVI....16
6.1. TEHNODETERMINIZAM KAO POSTMODERNA STVARNOST....17
6.2. TEHNOFOBIJA I 'ANALOGNI PRIMITIVIZAM'....17
6.3. HAKERSKA ETIKA I KULTURA KAO TEMELJ NOVE EKONOMIJE I RAZVOJ..18
6.4. KIBERKOMUNIZAM, POLITIKA JAVNE SFERE I SLOBODA INFORMACIJE....19
6.5. GADGET UTRKA I POSTINDUSTRIJSKI KONZUMERIZAM....20
7. ZAKLJUČAK....21
LITERATURA....22

Sažetak

Pojavom interneta i društvenih medija dolazi do snažnih promjena u društvu od kojih su neke pozitivne, a neke negativne. S vremenom jača moć informacije koja se neprestano širi i utječe na sva područja života pojedinca. Pojava interneta također uzrokuje razvoj jednog potpuno novog života koji se vodi na mreži i koji donosi brojne izazove i probleme kao što je pitanje sigurnosti i slobode. Pojavljuju se i novi oblici komunikacije koji su uvjetovani prirodom društvenih medija. Posebno su značajni novi društveni trendovi kao što su tehnodeterminizam, tehnofobija, pojava hakerske kulture koja utječe na današnju ekonomiju i razvoj zastupajući slobodnu informaciju i kulturu dijeljenja, kiberkomunizam te konzumerizam koji donosi novu društvenu klasu, konzumtarijat.

Ključne riječi: internet, komunikacija, društveni mediji, društvene promjene, informacijsko društvo

1. UVOD

Nove komunikacijske i informacijske tehnologije svojim su ubrzanim razvojem putem interneta i društvenih mreža utjecale na sve sfere čovjekova života. Uslijed tehnološkog rasta došlo je do pojave nove tehnološke paradigme odnosno informacionalizma koji postavlja temelje za razvoj umreženog društva. Uslijed nastanka umreženog društva javlja se i nova društvena sila pod nazivom netokracija, čiji pripadnici su netokrati. Netokrati djeluju putem mreže koja opet upravlja društvom. Pod utjecajem tehnologije našla se i kultura tako da se danas govori o tehnokulturnoj revoluciji. Boravak ljudi na mreži uzrokovao je pojavu kiberidentiteta te novih oblika tjelesnosti i osobnosti koji često nisu u skladu sa stvarnim identitetom osobe. U modernom društvu dolazi i do revolucije u komunikaciji koja se pojavljuje kao jedna biosila kojoj je jedan od glavnih zadataka manipulacija i propaganda. Značajna je i revolucija aktivizma odnosno haktivizam koji nalazi korijene u hakerskoj kulturi. Život na mreži donosi i brojne izazove te upitnima postaju neka od osnovnih ljudskih prava kao što su pravo na privatnost, sigurnost i anonimnost. U ovakvome okruženju gdje vlada konstantna bujica informacija koje se brzo šire i mijenjaju dolazi do preopterećenja istima što uzrokuje informacijski zamor te sindrom stalne djelomične pažnje. Pojavljuju se i novi društveni trendovi kao što su tehnodeterminizam čiji pripadnici podržavaju tehnologiju te tehnofobija čiji pripadnici su apsolutno protiv tehnološkog razvoja. Također je značajna i hakerska etika i kultura koja utječe na razvoj i ekonomiju zalažući se za slobodnu informaciju i kulturu dijeljenja. Osim navedenog pojavljuju se i kiberkomunizam te konzumerizam koji podrazumijeva i pojavu nove društvene klase, konzumtarijata.

2. TEHNOLOŠKI RAST I RAZVOJ I USPON INFORMACIONALIZMA

Kultura se sastoji od neprestanog procjenjivanja što je dobro,a što nije te koje informacije su relevantne. Našim mislima zapravo upravljaju informacije. One su te koje određuju koje su misli i djelovanja moguća. To znači da svaki tehnološki napredak mijenja preduvjete za djelovanje i način širenja informacija, a također mijenja i neke već davno ustanovljene obrasce misli.[1] Posljedica takve nove tehnološke revolucije određuje se kao nova povijesna paradigma. Razvojem komunikacije svatko može pristupiti informacijama i svatko može dijeliti informacije. Prvo što je potaknulo napredak u upravljanju informacijama bio je izum tiskarskog stroja. Tiskarski stroj je bio i preduvjet za razvoj suvremene znanosti, brojna otkrića i promjene u tehnologiji što je na kraju dovelo do industrijalizacije. Međutim najvećom informacijskom revolucijom smatraju se digitalni mediji koji su omogućili još brže dijeljenje i stvaranje sadržaja. U toj informacijskoj revoluciji tehnologija je usmjerena na komunikaciju putem mreže, dok je internet mjesto gdje korisnici imaju mogućnost konzumacije i proizvodnje sadržaja. To je zapravo danas za korisnika i karakteristično, da je ujedno i potrošač i proizvođač sadržaja. Nova informacijska tehnologija promijenila je poimanje znanja i istine u društvu, a također mijenja i društvenu percepciju i određenje što je važno, a što nije. To se posebno odnosi na procjenu relevantnosti informacija-koje su informacije važne i korisne, koje informacije treba čuvati i sl. Govoreći o tehnologiji može se govoriti i o informacionalizmu koji danas predstavlja novu društvenu, ekonomsku i kulturnu paradigmu te osnovni preduvjet nastanku i širenju umreženog društva.[2]

2.1.MOĆ INFORMACIJE I ŠIRENJE TEHNOLOŠKE PARADIGME

Eksponencijalni razvoj tehnologije jedan je od najboljih primjera kako se promjene u društvu brzo događaju i konstantno napreduju te se društva mijenjaju pod utjecajem različitih čimbenika među kojima su i tehnološki. Tehnološki sustavi se razvijaju do one granice kada dođe do određene promjene, u ovome slučaju tehnološke revolucije koja uvodi novu tehnološku

1 Bard,Alexandar;Soderqvist,Jan.Netokracija: nova elita moći i život poslije kapitalizma. Zagreb: Differo,2003.Str.19.

2 Himanen,Pekka.Hakerska etika i duh informacijskog doba. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk, 2002.Str.117.

paradigmu. Međutim, tu ne prestaje razvoj tih sustava, oni se i dalje nadograđuju i poboljšavaju. Paradigma je zapravo koncept koji postavlja neke nove uvjete djelovanja i ponašanja. Najznačajnija tehnološka paradigma danas je informacionalizam koji polako zamjenjuje industrijalizam. Informacionalizam se odnosi na tehnologiju te postavlja temelj za jednu vrstu društvene strukture koja se naziva umreženim društvom.[3] Ono što je danas značajno za ovu paradigmu je informacijska tehnologija koja predstavlja nove načine obrade informacija i također utječe na stvaranje i primjenu znanja. Tako da se, zapravo, informacionalizam temelji na tehnološkoj paradigmi koja svoj razvoj temelji na poboljšanju čovjekove sposobnosti obrade i dijeljenja informacija. Razvojem i širenjem informacionalizma kao društvene paradigme nastaje umreženo društvo koje danas predstavlja temeljni način organizacije društva. Umreženo društvo je također jedna struktura koju čini veliki broj informacijskih mreža.

2.2. NETOKRACIJA KAO NOVA DRUŠTVENA SILA

Posljedica promjene paradigme iz kapitalizma u informacionalizam predstavlja premještanje iz buržoaskih salona u virtualni svijet u kojem nova elita odnosno netokracija spremno preuzima vodeću ulogu.[4] Pripadnici netokracije općenito se nazivaju netokratima. Njihov svjetonazor se temelji na ideji koja je nastala još u staroj Grčkoj, no nije uspijevala odgovoriti na izazove totalističkog svjetonazora i njegovog izvornog primarnog osjećaja identiteta što je, prema Bardu, otvorilo mjesto novom svjetonazoru, odnosno mobilističkoj tradiciji. Ta mobilistička tradicija obuhvaća principe dostupnosti i otvorenosti, te zastupa stajalište da je smisao postojanja u slobodi misli i u stalnom kretanju i dostizanju, tj. da se sile neprestano kreću i ulaze u međusobne sukobe oko pretpostavljene točke društvene moći. Važno je napomenuti da to kretanje sila nije svojevoljno, već nastaje kao reakcija na kretanje društvenih sila i informacija u čovjekovu okolišu. Mobilističke filozofe se najčešće smatralo nerazumljivima ili smiješnima zato što nisu htjeli nikakve kompromise sa totalističkom tradicijom no ipak je takav svjetonazor naišao na odobravanje nekih od najznačajnijih filozofa u povijesti, kao što je Friedrich Nietszche. Netokrat je osoba koja je sama kreirala svoj socijalni identitet. Jedno od glavnih sredstava koje koristi za manipulaciju i čime postiže moć je novac, tako da to nije nešto što mu predstavlja konačni cilj, odnosno nešto čemu teži. Puno je snalažljiviji i pametniji od kapitalista, što su i poželjne kvalitete budući da upravlja mrežama koje s druge strane upravljaju društvom.

3 Isto.

4 Bard,Alexandar.Nav.dj.,str. 101.

Jedna od ključnih osobina netokrata je i to što su jako dobri manipulatori zbog čega su se uspjeli popeti na vrh i preuzeti kontrolu nad društvom. Netokratsko društvo čine ljudi visokih društvenih vještina i talenta za upravljanjem i kontroliranjem informacija. Dijele se na tri glavne skupine, a to su kustosi koji zamjenjuju političare, zatim neksijalisti koji zamjenjuju poduzetnike i eternalisti koji zamjenjuju akademike.[5] Netokrati smatraju kako se identitet gradi na osnovu pripadnosti skupini, na elektroničkom tribalizmu odnosno principu zajednice u kojoj ekonomske i neke druge potrebe i interesi potiskuju princip krvnog srodstva i teritorijalne povezanosti što znači da oni svoje ciljeve ostvaruju zajedničkim naporima, te su zato i uspjeli preuzeti kontrolu nad društvom. Među netokratima postoji i elita koja se uvijek nalazi na vrhu mreže, a razlog tome su veze, poznanstva i znanje koje posjeduju što na kraju doprinosi cijeloj mreži.

3. RAZVOJ TEHNO-KULTURE I POJAVA KIBERIDENTITETA

Osim pojave nekih novih društvenih klasa i formiranja njihova međuodnosa, internet i društveni mediji velikim su svojim dijelom utjecali i na pojavu nekih novih kulturnih politika i trendova. Kultura snažno utječe na ljudsko ponašanje jer obuhvaća brojne vrijednosti, stavove i prihvatljive načine ponašanja koje pojedinac usvaja i koji utječu na njegovu osobnost i razmišljanje. Često se postavlja pitanje ugrožava li razvoj tehnike i tehnologije kulturu koja također predstavlja ispravan način života. Ako se tehnologiju shvati kao primjenjeno znanje u svladavanju određenih ciljeva te ukoliko se kulturu prihvati kao skup „dijeljenih simbola“ koji omogućuje da potrebe pojedinca unutar društva budu zadovoljene, tada je moguće tehnologiju shvatiti kao oruđe koje promovira kulturne funkcije i tako pomaže pojedincima u zadovoljavanju svoje potrebe.[6] Prilikom susreta kulture i tehnologije javile su se neke nove potrebe koje je uzrokovala sama tehnologija, te se na taj način tehnologija javlja kao oblikovateljica kulture. Stoga se može reći kako se danas kultura sve više odvaja od tradicije i određena je tehnološkim razvojem i ekonomskim potrebama. Danas postoji strah od društvene kontrole putem tehnologije što se ustvari već i događa te nametanje nekakve unaprijed definirane kulture koju će svi morati prihvatiti. Suvremena tehnologija utječe i na promjenu strukture društva, individualnost te vrijednosti u društvu, a pojedincu omogućuje lakše kreiranje i dijeljenje sadržaja i vrijednosti.

5 Isto,str. 119.

6 Davčev,Vladimir;Leškovska-Ačkovska,Elena.Tehnologija kao oblikovateljica ljudske kulture: tehnološke i psihološke posljedice. // Filozofska istraživanja 28,1(2008),str. 75. URL: http://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=36483 (2015-06-10)

Navedeno se može definirati kao tehnokulturna revolucija.[7] Suvremena tehnologija također uvjetuje i pojavu kiberidentiteta odnosno identiteta koji osoba nosi na mreži, a koji se često može razlikovati od onoga u stvarnom životu ili biti potpuno lažan.

3.1. RAZVOJ I ŠIRENJE CYBER-KULTURE

Cyber kultura dio je tehno-kulture i predstavlja novu kulturu informacijskog društva, odnosno kulturu moderne i postmoderne.[8] *Cyber* kultura u modernom društvu veže se uz razvoj računala, mreže i pojavu virtualnih okolina i kibernetičkog prostora, odnosno uz digitalnu revoluciju i informacijsko društvo. Danas se ona nametnula kao jedna prevladavajuća kultura. Temelj današnje kulture čini kibernetika. Osnovna riječ je *cyber*/kiber koja se pojavljuje u raznim kombinacijama kao što je *cyber* prostor, *cyber* punk, *cyber* politika, *cyber* kultura, *cyber* feminizam i dr. *Cyber* prostor se često koristi kao metafora za internet i računalnu komunikaciju koja je posredovana novim medijima. Također se često poistovjećuje s terminom virtualne stvarnosti, međutim ta dva pojma nemaju isto značenje. Virtualna stvarnost se više odnosi na višestruku stvarnost ili dupliranje i supstituciju života i svjetova.[9] Također se često veže uz uspon računalne tehnologije i novih medija. Za navedeni termin se često koristi i izraz drugi život (engl. second life). U virtualnoj stvarnosti postoje virtualne zajednice. Takva zajednica komunikaciju ostvaruje putem računala, mreže i na kraju putem društvenih medija i društvenih mreža.

3.2. BIVANJE ONLINE I ŽIVOT U VIRTUALNOJ OKOLINI

Boravak online i život u virtualnoj okolini predstavljaju potpuno novo iskustvo za pojedinca. U virtualnoj okolini podaci su oblikovani tako da onome tko s njima radi daju osjećaj kontrole, dijeljenja i pristupanja informacijama, pri čemu pojedinac može biti povezan s velikim brojem drugih korisnika. Virtualna okolina predstavlja i informacijski prostor nastanjen raznim podatkovnim konstrukcijama koje pojedincu omogućuju da se potpuno uklopi u takvu okolinu. Virtualnu okolinu neki nazivaju i matricom u kojoj se može odabrati određeni položaj i kretati se

7 Isto,str. 76.

8Milardović,Anđelko.Globalno selo: sociologija informacijskog društva i cyber kulture. Zagreb: Centar za politološka istraživanja,2010.Str. 77.

9Isto,str. 78.

u tome virtualnom prostoru pretražujući pojedina područja. Kiberprostor se može smatrati utopijskom vizijom postmodernih vremena. Utopija kao nigdje i istodobno negdje gdje je dobro. Tako se on projicira kao istovrsno nigdje i negdje.[10] Virtualna stvarnost se smatra i mjestom gdje bi pojedinac mogao pobjeći od stvarnosti jer za razliku od virtualne okoline u stvarnom svijetu ne može učiniti sve što poželi jer postoje određeni zakoni i ograničenja, te se na osnovu toga pokazuje kako je virtualna stvarnost često ugodnija i privlačnija od 'nesavršene' fizike stvarnosti jer osoba ima puno veću slobodu i u brojnim aktivnostima može ostati anonimna. Za *online* okolinu je posebno važno pitanje identiteta jer pojedinac može konstantno svoj identitet mijenjati, odnosno može ga kreirati i odbacivati. Taj ushit virtualnom egzistencijom potječe od želje za transcendencijom i oslobođenjem od materijalnog i utjelovljenog svijeta.[11]

3.2.1. POJAVA NOVIH OBLIKA TJELESNOSTI I OSOBNOSTI

Konstantnim bivanjem u virtualnoj okolini dolazi do pojave kiberidentiteta, virtualnih osobnosti, a posebno je značajna pojava potpuno novog života na Mreži koji se često u potpunosti razlikuje od onoga koji pojedinac vodi u stvarnosti, zapravo su to često lažni životi. Često se postavlja pitanje postoji li uopće tijelo u Mreži. Bivanjem u virtualnoj okolini ili putem nje ne dolazi do svojevrsnog gubitka tijela, odnosno gubitka osjećaja tijela i povezanosti s njim. Tijelo i iskustva koja se svakodnevno stječu su također dio virtualne okoline i svih aktivnosti u takvoj okolini. Pokazalo se kako među korisnicima odnosno pripadnicima virtualne okoline postoji želja za tjelesnim. Često se javlja nepovjerenje prema drugim korisnicima budući da se ponekada koriste pseudonimi te se ne može sa sigurnošću utvrditi spolna pripadnost. To pokazuje da je čak i u virtualnoj okolini tijelo i tjelesnost još uvijek najvažnije, odnosno važan je taj dojam koji osoba ostavlja u stvarnosti. Virtualni život u kiberprostoru paralizira naša tijela. Obećava se oslobođenje od okova prostora, vremena i materijalnosti, ali bez iskustva našeg tijela, naših misli, ideje, etika i politički sustavi moraju pretrpjeti određeni gubitak. Spominjanje bestjelesne svijesti, ali i spoja ljudskog tijela i stroja odnosno kiborga ukazuje na to da je došlo do promjene u tjelesnom i mentalnom postojanju.[12] Bivanje *online* također donosi i krizu identiteta odnosno

---

10Kiberprostor, kibertijela i cyberpunk: kulture tehnološke tjelesnosti / uredili Mike Featherstone, Roger Burrows. Zagreb: Jasenski i Turk: Hrvatsko sociološko društvo,2001.Str. 196.

11Isto,str. 199.

12 Kulture interneta: virtualni prostori, stvarne povijesti i živuća tijela / uredio Rob Shields. Zagreb: Jesenski i Turk:Hrvatsko sociološko društvo,2001.Str. 200.

gubitak koherencije i kontinuiteta u identitetu povezuje se s gubitkom kontrole nad stvarnošću.[13] Jedan od najboljih primjera pojave novih oblika osobnosti i tjelesnosti su društvene mreže. Glavna obilježja identiteta na istima su transformacija, maskiranje, zamjena spolova, lažiranje, skrivanje, uljepšavanje, krađa i problem održive privatnosti.[14] Društvene mreže imaju svoje prednosti i nedostatke. Glavne prednosti su obnova starih prijateljstava i sklapanje novih, promocija osobnog profila ili profila kompanije, mrežni marketing te mogućnost digitalnog poslovanja, dok se kao glavni nedostaci mogu izdvojiti razotkrivanje, gubitak privatnosti, manipulacija privatnim podacima u marketinške svrhe, virtualni identitet koji je često lažan, usamljenost, ovisnost i drugo.[15] Na mreži ljudi se često predstavljaju onakvima kakvi zapravo nisu i često kreiraju živote kakve bi zapravo htjeli voditi, odnosno živote koje njihova okolina i prijatelji očekuju da vode. Uslijed toga mijenjaju i svoje osobnosti te preslikavaju odnose iz stvarnog života u virtualni svijet i obrnuto.

4. DRUŠTVENI MEDIJI, KOMUNIKACIJA I REVOLUCIJA NA MREŽI

Društveni mediji su svojim konstantnim razvojem i širenjem te konstantnom prisutnošću u životu pojedinca snažno utjecali na komunikaciju koja se u potpunosti mijenja i poprima nove oblike. Korisnici također više nisu samo oni koji konzumiraju sadržaj nego ga sada i oblikuju, a komunikacija se pojavljuje kao komunikacijska biosila te postaje proces produkcije i reprodukcije. Dolazi i do brojnih revolucija na Mreži među kojima je najznačajnija revolucija aktivizma odnosno haktivizam.

4.1. REVOLUCIJA KOMUNIKACIJE

Pod utjecajem društvenih medija dolazi do pojave novih oblika javne i privatne komunikacije. To je posebno vidljivo na društvenim mrežama. Također dolazi i do revolucije kulture korisnika. Korisnici više nisu ti koji samo konzumiraju sadržaj nego ga sada i kreiraju odnosno dolazi do pojave *prosumersa*, novih korisnika koje je Tomislav Medak imenovao spojivši pojmove „producer“ (stvaratelj) i „consumer“. Pojavljuje se komunikacijska biosila te komunikacija

13 Kiberprostor.Nav.dj.,str. 205.

14 Milardović,Anđelko.Nav.dj.,str. 103.

15 Isto,str. 104-105.

postaje proces produkcije i reprodukcije informacija, a također dolazi i do pojave *community managementa* i e- marketinga koji danas predstavljaju važne strategije u poslovanju i promociji. Kao posljedica tehnološkog razvoja dolazi do promjene u kulturnoj proizvodnji te nastaje novi model u kojemu više nije točno definirano, kao u prethodnim modelima, koje su funkcije *consumersa*, odnosno onih koji konzumiraju sadržaj i *producersa*, odnosno onih koji proizvode sadržaj nego nastaju *prosumersi* koji proizvode i konzumiraju sadržaj. Ono što karakterizira *prosumerse* je potreba za izražavanjem, prikupljanjem znanja, želja za prepoznavanjem od strane zajednice, ugled i dijeljenje sadržaja. Jedan od najpoznatijih primjera, tj. rezultata djelovanja zajednice korisnika, koja djeluje kao klasični model *prosumersa*, jest projekt Wikipedija, gdje korisnici prikupljaju znanje, ali istovremeno imaju mogućnost kreiranja sadržaja, odnosno znanja.[16] Komunikacija kao biosila se odnosi na njezinu snažnu ulogu u politici i masovnim medijima. Komunikacija u politici ne predstavlja samo pristup informaciji i javne rasprave nego oružje za manipulaciju, propagandu i sponzoriranje.[17] Komunikacija se danas temelji na privatnim interesima te joj je zadatak manipuliranje masama. Manipulacija mišljenjem većine predstavlja sustavna istraživanja te razvoj tehnika kojima se manipulacija provodi.[18]

Kada je riječ o ekonomiji, pojavljuje se novi oblik poslovanja, e-poslovanje. Koristeći internet kao glavno sredstvo komunikacije i obrade informacija, tvrtka prisvaja Mrežu kao svoj organizacijski oblik. Dolazi do promjena u cijelome sustavu, odnosno one utječu na proces stvaranja, razmjene i distribucije vrijednosti. Kapital i radna snaga kao ključne komponente svih poslovnih procesa mijenjaju svoje karakteristike i način djelovanja.[19] Također je za e-poslovanje važan *community management* čiji su osnovni alat i komunikacijski kanal društvene mreže, posebice Facebook i Twitter. Odnosi se na oblik menadžmenta koji koristi društvene mreže kako bi izgradio imidž i upravljao određenim proizvodom i/ili uslugom, kako bi promovirao taj proizvod i/ili uslugu te kako bi održavao stalnu dvosmjernu komunikaciju s *online* zajednicom

16 Medak,Tomislav.Transformations of cultural productions, free culture and the future of the Internet. // Digital Culture: The Changing Dynamics. / Ed. Aleksandra Uzelac, Biserka Cvjetinčanin. Zagreb: Institute for International Relations,2008.Str. 63. URL: http://www.culturelink.org/publics/joint/digicult/digital_culture-en.pdf (2015-06-10)

17Terranova,Tiziana.Network culture: politics for the Information age. London, Ann Arbor: Pluto Press,2004.Str.133.

18 Isto,str. 134.

19Castells,Manuel.Internet galaksija: razmišljanja o Internetu, poslovanju i društvu. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk: Hrvatsko sociološko društvo,2003.Str. 79.

korisnika tog proizvoda i/ili usluge. Jedna od glavnih zadaća *community managera* je zastupati određeni brend na Mreži te komunicirati s klijentom.

4.2. HAKTIVIZAM: (R)EVOLUCIJA AKTIVIZMA

Jedan od značajnijih primjera revolucije na mreži je haktivizam odnosno revolucija aktivizma. Haktivizam se odnosi na političko djelovanje koje je u kiberprostoru svojevoljno pokrenula određena skupina ljudi. Temelji se na političkim prosvjedima, računalima i hakiranju. Haktivisti djeluju unutar kiberprostora, bore se oko toga što je tehnološki moguće ostvariti u virtualnim okolinama te koriste utjecaj i odjek koji ostvaruju djelovanjem u virtualnom životu za djelovanje u stvarnom životu. Haktivizam zapravo predstavlja revoluciju aktivizma koji je poprimio elektronički oblik.[20] Kao tri temeljna koncepta zbog kojih je došlo do iznenadne pojave haktivizma navode se hakiranje odnosno zajednica hakera, zatim informacijsko društvo te oblici protesta i otpora u modernom društvu. Također postoje određene komponente koje su utjecale na pojavu i razvoj haktivizma. Kao prva se izdvaja zajednica hakera zato što haktivizam koristi računalne tehnike naslijeđene od zajednice hakera, nakon toga je važno spomenuti *viral times* (engl. izvor) , pojam koji se odnosi na ranjivost, nesigurnost i etičku dvosmislenost u modernom društvu. Za njegov razvoj također su značajni socijalni pokreti kasnog 20.st. i ranog 21.st. Postoje dva tipa *online* politike koja tvore haktivizam kao cjelinu. Prvi je haktivizam masovne akcije koji uključuje anti-globalizaciju i važnost loše tehnologije. U ovome tipu susreće se neposlušnost i pokazivanje otpora koji su vidljivi u tradicionalnim oblicima protesta koji su prilagođeni *online* okruženju. Drugi tip je digitalno ispravni haktivizam koji se odnosi na čistoću informacijske politike. Haktivisti ovoga tipa nastoje radikalizirati izvorne opsesije hakera i hakerstva slobodom informacije i slobodnim pristupom kreirajući alate koji osiguravaju da kiberprostor ostane kao mjesto gdje je informacija slobodna i gdje joj je omogućen i takav pristup.[21]

---

20 Jordan,Tim;Taylor,Paul.Hacktivism and cyberwars: rebels with a cause?. London, New York: Routledge, 2004.Str. 1.
URL:http://soniapsebastiao.weebly.com/uploads/2/0/3/9/20393123/20112012_gcc_e-book_hactivism_and_cyberwars.pdf (2015-05-25)

21 Isto,str. 4.

5. IZAZOVI ŽIVOTA NA MREŽI

Internet kao nova komunikacijska okolina znatno utječe na sva područja društvenog života. Umreženo društvo suočava se s brojnim mogućnostima koje nova komunikacijska okolina nudi, ali također i s brojnim izazovima. Upravo zbog tih izazova s kojima je društvo suočeno postoji strah da će s vremenom biti nemoguće kontrolirati život na Mreži te posljedice koje ostavlja u stvarnosti. Također, osoba će sve teže moći zaštiti svoje podatke i samoga sebe na Mreži. Kao glavni izazovi mogu se izdvojiti pitanje privatnosti koje uključuje *cyber*-špijunažu zbog koje je sve teža zaštita podataka na mreži, također je upitna i sigurnost koju dodatno umanjuje *cyber*-kriminal. Anonimnost uzrokuje razdvajanje stvarnog i virtualnog identiteta što može negativno utjecati na život pojedinca. Ono što je nova komunikacijska okolina omogućila je i mnoštvo informacija čiji se broj svaki dan povećava što uzrokuje preopterećenje informacijama i djelomično posvećivanje pažnje većini onoga što radimo. Zbog teškog nadzora nad onime što se događa na Mreži svaki dan se javljaju novi izazovi ili novi oblici već postojećih izazova.

5.1. PRIVATNOST

Jedno od najznačajnijih pitanja odnosno izazova života na mreži je privatnost. Prvo je potrebno objasniti pojam razotkrivanja koji zapravo uzrokuje gubitak privatnosti. Razotkrivanje se odnosi na individualan, slobodan postupak davanja informacija o sebi.[22] Putem razotkrivanja osoba često nudi javnosti brojne informacije na osnovi kojih se kreira profil osobe te se o osobi stekne određeno mišljenje, razotkrivaju se navike, hobiji te politička opredjeljenja. Ovakvim ponašanjem na internetu, a posebno na društvenim mrežama osoba gubi kontrolu, te postaje podložna brojnim manipulacijama. Njezini podaci mogu biti iskorišteni u marketinške, obavještajne i kriminalne svrhe.[23] Danas se po pitanju gubitka privatnosti ističu društvene mreže, kojima je to i jedna od najvećih mana. Potrebno je istaknuti primjer društvene mreže Facebook, gdje podaci nisu vlasništvo slobodno razotkrivene osobe, nego Facebooka. Na Facebooku se privatnost često krši i tako što se objavljuju podaci neke osobe bez njezina pristanka. Postupkom razotkrivanja osoba se odriče privatnosti i omogućuje nekome drugome kontrolu nad svojim podacima. Problem interneta i društvenih medija je i u tome što više ne postoji ta granica između privatnog i javnog.

22Milardović,Anđelko.Nav.dj.,str. 106.

23Isto.

5.1.1. CYBER-ŠPIJUNAŽA

Cyber-špijunaža odnosi se na sustavno prikupljanje podataka o nekome putem društvenih mreža ili općenito na internetu jer sve što pojedinac radi na Mreži se pohranjuje u određene baze podataka te ti podaci jednoga dana mogu biti objavljeni greškom ili kao rezultat kriminalne radnje. Danas ljudi stvaraju veliku količinu podataka o sebi na Mreži te također odlučuju što će od toga biti javno, a što ne, međutim osim onih podataka za koje korisnici žele da budu vidljivi putem recimo društvenih medija, također se pohranjuju i podaci o njihovim aktivnostima na Mreži koji se skupljaju i prenose tvrtkama i nekim trećim stranama bez znanja korisnika.[24] Takvo prikupljanje podataka i aktivnosti koje nisu konkretno vidljive svima će snažno utjecati na život pojedinca prilikom zapošljavanja ili napretka u karijeri jer tvrtke imaju načine kako provjeravaju takve podatke. Jedan od čestih načina skupljanja podataka o nekome, a to se posebno odnosi na one tajne podatke koji ne bi trebali biti dostupni svima je provala u računala, profile na društvenim mrežama, bankovne račune i drugo. *Cyber*-špijunaža također omogućava sustavima samovlašća još veću kontrolu nad građanima.[25]

5.2. SIGURNOST

Uslijed sve većeg razvoja interneta i društvenih medija sve je veća upitnost sigurnosti na istima. Sve je više nezakonitih sadržaja i zlouporabe sadržaja kroz kriminalne aktivnosti usmjerene protiv onoga što se nastoji zaštiti kao što su nacionalna sigurnost, zaštita maloljetnika, zaštita ljudskog dostojanstva, ekonomska sigurnost, informacijska sigurnost i drugo.

5.2.1. CYBER-KRIMINAL

Kriminal je prisutan u svim društvima i uvijek postoji rizik od kriminala. Razvoj informacijsko-komunikacijske tehnologije donio je nove oblike kriminala prisutne na Mreži i društvenim medijima. Pojam *cyber*-kriminala podrazumijeva novi tip kriminala koji uključuje uporabu računala, računalne tehnologije, novih medija i mreže te visokog osobnog ili grupnog znanja.[26]

24Schmidt,Eric;Cohen,Jared.Novo digitalno doba: nove tehnologije mijenjaju ljude, države, ali i kako ćemo živjeti i poslovati. Zagreb: Profil,2014.Str. 67.

25 Isto,str. 70.

26 Milardović,Anđelko.Nav.dj.,str. 138.

Zbog njegove naravi ne može ga se kontrolirati unutar granica države. Predstavlja prijetnju i za pojedinca i za nacionalnu sigurnost, te se razvija svakodnevno. Za ovakvu vrstu kriminala posebno su pogodne društvene mreže čijom pojavom je *cyber*-kriminal napredovao. One zapravo postaju sredstvo preko kojeg *cyber*-kriminalci puno lakše dolaze do svojih žrtava. Društvena mreža koja je posebno poznata po konstantnoj prisutnosti *cyber*-kriminala je Facebook. Neki od oblika *cyber*-kriminala su krađa identiteta, siva trgovina te dječja pornografija. Ponajviše su prisutni krađa identiteta koja se još naziva i *phising* te dječja pornografija. *Phising* se odnosi na uporabu interneta, a posebno društvenih mreža putem kojih *cyber*-kriminalci šalju drugima poruke putem kojih žele prikupiti određene podatke koji su tajni kao što su brojevi bankovnih računa te korisnička imena i lozinke.

5.3. ANONIMNOST

Osim slobodnog razotkrivanja na Mreži, a posebno na društvenim medijima moguće je ostati i anoniman. Pokazalo se kako osobe puno učinkovitije komuniciraju u virtualnoj okolini jer ako žele mogu ostati anonimne, te zbog toga često imaju puno više hrabrosti za komunikaciju. Na takav način osoba se može osloboditi i pokazati onu osobnost i komunikacijske vještine koje u stvarnosti ne pokazuje. U virtualnom svijetu puno je veća sloboda u komunikaciji. Anonimnost zapravo predstavlja kreiranje i konstantni rad na razvitku virtualnog identiteta. Virtualni identitet može predstavljati zamišljanje i izgradnju idealnog identiteta, a bijeg od stvarnog koji osoba često ne prihvaća. Na ovakav način osoba dolazi do jedne granice kada se razdvajaju njezina stvarna i virtualna osobnost što upućuje na dualizam odnosno postojanje fizičkog i virtualnog identiteta.[27] Problem koji se može pojaviti je razočarenje kada se dvije osobe sretnu u stvarnosti i ostvare komunikaciju licem u lice čime dolaze do spoznaje kako je virtualni svijet potpuno drugačiji i zapravo veliki broj ljudi je na Mreži jedno, a u stvarnosti drugo.

5.4. PREOPTEREĆENJE INFORMACIJAMA I INFORMACIJSKI ZAMOR

U današnjem modernom društvu informacija predstavlja glavnu vrijednost. Informacije se brzo proizvode, mijenjaju i nestaju te ih je svaki dan sve više. Često se koriste kao alat za manipulaciju društvom. Uslijed tolike količine informacija pojedinac više ne zna razlikovati one koje su kvalitetne i bitne od onih koje nisu te nastoji biti u toku na svim područjima, a to postiže

27 Isto,str. 108.

tako što svemu što radi posvećuje djelomičnu pažnju što se naziva sindrom stalne djelomične pažnje (engl. continuous partial attention). Uslijed bujice informacija dolazi i do osjećaja informacijskog zamora (engl. information fatigue) koji predstavlja sindrom odnosno apatiju, ravnodušnost, mentalnu iscrpljenost koje proizlaze iz izloženosti prevelikoj količini informacija. Također se odnosi na stres potaknut pokušajem da se asimiliraju prekomjerne količine informacija iz medija, mreže općenito ili radnog mjesta.[28]

5.4.1. INFORMACIJA KAO ALAT PROPAGANDE I ZABAVE

U prvoj polovici 20. stoljeća, odnosno u vrijeme kapitalizma informacija je predstavljala nešto što se tražilo po rječnicima ili knjigama. Predstavljala je činjenice koje su bile više ili manje zanimljive. Informacijama su baratali većinom državni službenici ili zaposlenici tvrtki.[29] Dotada se informacija smatrala dosadnom, ali nužnom u proizvodnji usluga i dobara, a danas se smatra najboljim proizvodom u gospodarstvu kojime se također trguje i koji ima svoju vrijednost. Promjene koje su se dogodile u načinu pogleda na informaciju i načinu upravljanja istom te razvoj informacijske tehnologije glavni su razlozi društvenog i kulturnog razvoja i napretka. Danas informacije predstavljaju ekonomski proizvod. Zbog tolike količine informacija ono što se danas cijeni je znanje koje je relevantno i pouzdano. Informacija je počela poprimati oblik proizvoda još u vrijeme telegrafa koji su omogućili brz prijenos informacija na velike udaljenosti. Došlo je do ubrzanja materijalizacije informacije.[30] Otada se smatralo kako tehnologija rješava sve probleme, međutim nije tako. Ona je riješila problem prijenosa informacije na velike udaljenosti, ali ne može riješiti probleme u tumačenju i razumijevanju informacije. Danas je riješen problem nedostatka informacija, dakle informacije ima i previše, ali nedostaje uvid i kontekst u koji bi se one smjestile. Postavlja se pitanje kako izabrati korisne informacije od onih kojima je jedini cilj promidžba i propaganda. Bujice informacija s kojima se danas ljudi susreću imaju određeni cilj, a to je konstantna i djelotvorna kontrola društva. Ljudi su preopterećeni informacijama kojima nedostaje značenje i kontekst u koji bi ih mogli smjestiti. Kontrola društva putem informacije se ponajviše odnosi na održavanje općeg mišljenja, a sprječavanje pojave onih koji razmišljaju drugačije i koji bi mogli oko sebe okupiti

28 Gleick, James.The information: A History, A Theory, A Flood. New York: Pantheon books, 2011.Str. 417.

29 Bard,Alexandar.Nav.dj.,str. 83.

30 Isto,str. 87.

istomišljenike koji se nisu usudili napraviti prvi korak nego im je trebao neki poticaj. U vrijeme netokracije te bujice informacija doprinose mentalnoj zagađenosti u društvu, odnosno ono što se zapravo događa u svim sferama života prikriva se svakodnevnim bujicama informacija, društvu se nastoji odvratiti pozornost od bitnih stvari i događaja koji utječu na život i okolinu. Tu je potrebno istaknuti stručnjake za odnose s javnošću koji su rano shvatili ulogu informacije te ju koriste za kreiranje i prilagođavanje stvarnosti. Informacija je danas također i alat zabave odnosno najveći magnet za privlačenje pozornosti te pokretačka sila u ekonomiji. U tome kontekstu može ju se definirati kao „z-faktor" tj. zabavni faktor koji utječe na to da jedan proizvod bude naizgled privlačniji od konkurentnog, na osnovi razine zabavljenosti koju može pobuditi kod publike, tj. korisnika.[31]

5.4.2. SINDROM STALNE DJELOMIČNE PAŽNJE

Sindrom stalne djelomične pažnje opisuje kako se danas koristi pozornost, a odnosi se na sindrom koji je opisala Linda Stone, autorica i računalna stručnjakinja koja je tim pojmom htjela opisati stanje koje može nastupiti uslijed stalnog *multitaskinga* (engl. izvor). Način na koji danas ljudi koriste pažnju potrebno je razlikovati od procesa *multitaskinga* općenito. Razlika je u onome što ih potiče i motivira. Poticaj za *multitasking* je želja za produktivnošću i učinkovitosti. Kod *multitaskinga* često se rade stvari koje su automatizirane i zahtijevaju jako malo kognitivne aktivnosti što je naravno podržano i olakšano uporabom informacijsko-komunikacijske tehnologije. Nastoji se napraviti što više stvari istovremeno kako bi se ostavilo vremena za sebe i kako bi osoba bila produktivnija. Sindrom stalne djelomične pažnje odnosi se na stalno, ali djelomično posvećivanje pažnje određenom zadatku ili informaciji. Ono što potiče ovaj sindrom je želja pojedinca da se poveže i da je konstantno povezan, također želi konstantno istraživati nove prilike i mogućnosti, aktivnosti i sadržaje te odabirati one najbolje. U konačnici glavni razlog stalnog djelomičnog obraćanja pažnje je kako se ništa ne bi propustilo. Osoba je uvijek u određenom stanju pripravnosti. Postavlja se pitanje je li stalna djelomična pažnja nešto pozitivno ili negativno te kako ona utječe na čovjeka. U malim količinama može predstavljati ponašanje koje kao takvo funkcionira, međutim u većim doprinosi stresnom načinu života, preopterećenju informacijama te ostavlja ljude nezadovoljnima, a ponekad i ravnodušnima. Pokazalo se kako se mlađe generacije sve više kreću prema ovome sindromu. To je posebno uočeno u njihovu načinu korištenja komunikacijske tehnologije koja je zapravo djelomično sinkrona, ali ne može se baš

31 Isto,str. 96.

smatrati niti asinkronom komunikacijom. Pisanje poruka često koriste kao djelomično-sinkronu komunikaciju. Veliki broj pripadnika mlađe generacije pozive smatra nametljivima i preferira pisanje poruka. Društvene mreže tipa My Space koriste za komunikaciju sa širokim krugom prijatelja, poruke su namijenjene komunikaciji jedan na jedan i jedan na više, a pozivi samo za najbliže prijatelje.[32]

Problem je u tome što je danas većina ljudi usmjerila pažnju na organizaciju i upravljanje vremenom, a potrebno je usmjeriti se na to kako upravljati pažnjom i posvetiti potpunu pažnju samo onome što je relevantno i što osobu čini zadovoljnom ili joj na neki način doprinosi.

6. NOVI DRUŠTVENI TRENDOVI

Internet i društveni mediji snažno utječu na sve sfere ljudskog života te uzrokuju pojavu novih društvenih trendova, ali i brojnih posljedica koje su nastale upravo uslijed njihove prisutnosti i djelovanja u društvu. Kao rezultat podržavanja tehnološkog razvoja i napretka nastaje tehnodeterminizam, dok s druge strane kao rezultat protivljenja tehnološkom razvoju i tehnološkoj kulturi nastaje tehnofobija koja također uključuje i analogni primitivizam. Važno je istaknuti i hakersku etiku koja utječe na ekonomiju i razvoj. Dolazi i do pojave kiberkomunizma te postindustrijskog konzumerizma.

6.1. TEHNODETERMINIZAM KAO POSTMODERNA STVARNOST

Postoji društveni konsenzus oko utjecaja tehnologije odnosno medija i informacija na suvremeno društvo. Ideja autonomne tehnologije je obilježena tehnološkim determinizmom.[33] Doba elektroničkih medija promijenilo je sliku društva i društveni poredak te se često postavlja pitanje jesu li i u kojoj mjeri mediji promijenili društvo. U priči oko medija nije toliko važan njihov sadržaj nego način na koji su promijenili društvo, a posebno vrijednosti, stavove i ono što je prihvatljivo. Tehnodeterminizam podrazumijeva društvo koje je oblikovala tehnologija. U doba parnog stroja je to bio parni stroj, a u današnje informacijsko doba su to informacijske

32 Stone,Linda.Continuous partial attention. // Linda Stone blog URL: http://lindastone.net/qa/continuous-partial-attention/ (2015-06-05)

33Peović Vuković,Katarina.Mediji i kultura: ideologija medija nakon decentralizacije. Zagreb: Jesenski i Turk,2012.Str. 9.

tehnologije. Tehnodeterminizam vidi medije kao nešto što je samorazumljivo i poveznica između tehnologije i kulture te je takvo shvaćanje medija danas postalo sastavnim dijelom znanja o medijima. Podupiranje tehnologije se može vidjeti i u naglašavanju kako tehnologija današnjice nudi rješenja za sve probleme na svim područjima. Ono što se pritom traži od društva je da zaboravi činjenicu da je ponekad upravo tehnologija stvorila sam problem za koji nam u povratnome smislu nudi rješenje.[34] Tehnologija u postindustrijskom društvu postaje plutajući označitelj- strani, ali zavodljivi termin temeljan za političku doktrinu označitelja bez označenog, koja ukazuje na dijalektičnu logiku vjere.[35]

6.2. TEHNOFOBIJA I 'ANALOGNI PRIMITIVIZAM'

Mnogi uređenje u kojem se danas živi nazivaju tehnopolom odnosno političkim sustavom vladavine tehnologije i informacija koje se konstantno šire. Postoji niz ljudi koji su protiv takve vladavine i tehnološkog napretka. Luditima se danas smatraju tehnofobi i skeptici odnosno oni koji su protiv tehnološkog razvoja i također ne vjeruju u znanstveno-tehnološku paradigmu. Djelovanje tehnofoba je često u suprotnosti s onime što oni zagovaraju. To se posebno odnosi na pokušaj masovnog djelovanja protiv tehnologije koji ujedno uključuje masovno izvještavanje o tome, masovnu proizvodnju informacija i uporabu nekih oblika tehnologije. Tehnologije su i same vezane uz neke oblike moći zbog čega su i oni prisiljeni koristiti tehnologiju iako ju preziru. Tehnofobi informacije smatraju virusima i zagađivačima koji su projektirani kako bi ugrozili prirodni poredak, kotači koji prijete kulturi i civilizaciji.[36] Tehnofobi također pozivaju na informacijsku dijetu odnosno odbacivanje informacija, gdje se opet javlja sukob s onime što zagovaraju jer i sam poziv predstavlja informaciju. Posebno je važno spomenuti radikalnu tehnofobiju koja se apsolutno protivi proizvodnji tolike količine informacija, konzumerizmu te zagađenju društva koje je uzrokovano tolikom količinom informacija. Tehnofobija za sobom povlači analogni primitivizam koji se odnosi na podržavanja samo analogne tehnologije. Uz tehnofobiju se često veže i fundamentalizam odnosno zalaganje za nešto za što nema dobrih argumenata i temelja.

34Isto,str. 33.

35Isto,str. 35.

36Isto,str. 39.

6.3. HAKERSKA ETIKA I KULTURA KAO TEMELJ NOVE EKONOMIJE I RAZVOJA

U središtu tehnološkog doba ističe se jedna skupina ljudi koji sebe nazivaju hakerima. Hakeri se često definiraju kao ljudi koji programiraju sa žarom i smatraju kako je dijeljenje informacija pozitivno dobro.[37] Dok se hakerska etika definira kao etička dužnost hakera da razmjenjuje stručno znanje s drugima i piše slobodan softver kako bi olakšao pristup informacijama i računalima.[38] Postoji nekoliko glavnih elemenata hakerske etike. Od posebne su važnosti radna etika, etika novca odnosno odnosa prema novcu, zatim etika Mreže koja je usmjerena na slobode govora na Mreži i pristup Mreži za sve. Mnogi će zaključiti kako je hakeru glavna motivacija za to što radi opstanak, međutim hakeru opstanak nije najvažniji. On se računalom služi za uspostavljanje i održavanje društvenih veza, ali mu računalo predstavlja i jednu vrstu zabave i hobija. Oni smatraju da ne postoji nikakva veća motivacija za ono čime se oni bave, nego je to jednostavno nešto što vole i što im čini zadovoljstvo. Hakerska kultura temelji se ujedno i na transformaciji informacije u vlasništvo, preciznije u intelektualno vlasništvo te stvara jednu novu klasu, hakersku klasu, koja ima sposobnost stvarati nove vrste objekata i subjekata, nove oblike vlasništva i nove vrste odnosa.[39] Postoji nekoliko glavnih vrijednosti hakerske etike koje su imale važnu ulogu u nastanku novog društva i koje predstavljaju izazov informacionalizmu. To su pasija, odnosno unutarnja motivacija, sloboda, društvene vrijednosti i otvorenost, aktivnosti i društvene odgovornosti te kreativnost.

6.4. KIBERKOMUNIZAM, POLITIKA JAVNE SFERE I SLOBODA INFORMACIJE

Novo postmoderno zajedništvo postupno biva obilježeno uvođenjem i širenjem slobodnog i otvorenog softvera, paketa uredskog poslovanja, bežičnog komuniciranja i obrazovanja po izboru i bez naknade. Tako počinje povijesni proces koji vodi ljudski rod u otvoreno, slobodno, besplatno, svima dostupno globalno zajedništvo. Tako se to novo postmoderno zajedništvo rađa i razvija najprije u kibernetičkom prostoru i virtualnoj stvarnosti te se naziva kiberkomunizmom.[40]

---

37 Himanen,Pekka.Nav.dj.,str. 8.

38Isto.

39McKenzie,Wark.Hakerski manifest. Zagreb:Multimedijalni institut,2006.Apstrakcija. 036.

40 Dragičević,Adolf;Dragičević,Dražen.Doba kiberkomunizma: visoke tehnologije i društvene promjene. Zagreb: Golden marketing,2003.Str. 10.

Danas se znanje i sloboda čovjeka smatraju najvećim bogatstvom i upravo je zato važno govoriti o politici javne sfere kao prostoru komunikacijski posredovanog društvenog života u kojem su svi slobodni, jednaki te imaju mogućnost razvijati svoje znanje i sposobnosti koje će ih dalje osposobiti da sudjeluju u kreiranju tog društva. Na osnovu toga znanja i kreativnosti mijenja prirodu i okolinu u kojoj živi te stvara neke nove uvjete za život. Također važnu ulogu imaju visoke tehnologije. One donose neke nove promjene i na njima se temelje socijalne, kulturne i ekonomske promjene. Uslijed tehnološkog razvoja često ono što je tradicionalno odlazi u zaborav, odnosno tehnologija se toliko brzo širi i razvija da se one ustaljene tradicionalne vrijednosti i načini života zaboravljaju. Iako u današnje vrijeme postoji vjera u slobodnu i otvorenu informaciju, a i informacija zapravo sama želi takva biti, neki smatraju kako ona ne zaslužuje biti slobodna. Neki vole o informaciji misliti kao nečemu što je živo i ima vlastite misli i težnje, međutim informacija je samo sjena naših vlastitih umova, a sama za sebe ona ne želi ništa, ona predstavlja određeno iskustvo.[41]

Kada je riječ o kulturnoj proizvodnji u informacijskom društvu nove tehnologije primijenjene u području kulture omogućuju izbjegavanje redukcije brojnih oblika izražavanja, povezanost i prezentnost suvremene kulturne kreativnosti, interaktivnu komunikaciju i razmjenu informacija između djelatnika i institucija iz područja kulture.[42] Dolazi do promjena u književnosti i nakladništvu, likovnoj umjetnosti, glazbenoj umjetnosti, scenskoj umjetnosti te filmu.

O pitanju slobodne informacije odnosno pregovorima o značenju znanja i pristupa informacijama te pitanju treba li mreža biti prostor slobode ili manipulacije u modernom društvu se vodi bitka između rezidualnih (tradicionalnih) i emergentnih kultura. Tradicionalne kulture nastoje ograničiti mogućnosti digitalnih medija i mreže jer smatraju da oni štete društvu i kulturi, a emergentne kulture potiču sve ono što donose digitalni mediji i mreža.

6.5. GADGET UTRKA I POSTINDUSTRIJSKI KONZUMERIZAM

U postindustrijskom društvu dolazi do pojave konzumerizma, a uskladu s time pojavljuje se konzumtarijat kao nova društvena klasa. Konzumerizam predstavlja univerzalni fenomen i socijalni pokret. Uključuje brojne aktivnosti kojima se štite prava konzumtarijata odnosno potrošača u pogledu njihovih veza s proizvođačima dobara i onih koji pružaju usluge.[43]

41 Lanier,Jaron.Vi niste gadget:manifest. Zagreb:Algoritam,2014.Str. 60.

42Kulture interneta.Nav.dj.,str. 13.

43 Singh,Prasidh Raj.Consumer culture and postmodernism. // Postmodern openings 2, 5, 5(2011),str. 6. URL: http://postmodernopenings.com/wp-content/uploads/2011/03/PO-5-6.pdf (2015-06-02)

Konzumerizam kao jedan oblik ekonomske politike podrazumijeva, između ostalog, i pojam samozaštite potrošača. Također je glavna zadaća potrošača ustanoviti koja prava ima kao takav te ih štiti.[44] Konzumtarijat zapravo predstavlja podklasu. Kod konzumtarijata naglasak je na onome što on konzumira i konzumira li išta, a njegova uloga kao proizvođača sadržaja više nije bitna. U skladu s time informacionalistički proleterijat će prije svega biti potrošački proleterijat odnosno konzumtarijat.[45] Konzumtarijat ima podređenu ulogu u procesu proizvodnje, ali njegova glavna značajka ipak je konzumacija prema naredbama nadređene klase. Konzumacija se smatra negativnom djelatnošću zato što smanjuje konstruiranu vrijednost.[46] Konzumtarijat je pasivna kultura što se može vidjeti i kroz razvoj medijske kulture gdje konzumtarijat pasivno prihvaća ono što mediji serviraju. On je podređena uloga u društvu, ali opet potrebna jer je on taj za kojeg se proizvodi sadržaj i koji donosi dobit nadređenoj klasi. Netokracija kao nadređena klasa upravlja zadacima koje konzumtarijat ima kao potrošač odnosno njegovim željama. U informacionalizmu su i jedna i druga klasa potrošači, no većinom pripadnici netokracije su ti koji postavljaju uvjete, a konzumtarijat je taj koji pasivno prihvaća sve što mu se nudi i zadovoljava svoje želje koje je opet potaknula nadređena klasa, netokrati. U postmodernom društvu ljudi su također u utrci za novim gadgetima koji zaokupljaju njihovu pažnju. Žele biti u toku sa najnovijim tehnologijama čije posjedovanje im čini zadovoljstvo. Ta tzv. gadget utrka na neki je način nastala upravo pod utjecajem politike konzumerizma te, osim što potiče neprestanu potrošnju, a time ujedno i proizvodnju nove tehnologije, ona uzrokuje i neke ozbiljne društvene probleme, poput ekološkog onečišćenja okoliša koji nastaje neprimjerenim odlaganjem i zbrinjavanjem tehnološkog otpada, posebice u zemljama u razvoju.

7. ZAKLJUČAK

Internet i društveni mediji su svojom pojavom znatno utjecali na sve sfere ljudskog života; od pojave novih kulturnih politika i trendova, preko novih društvenih paradigmi i vrijednosti, do novog ekonomskog okruženja, tj. tržišta, proizvoda i usluga. Uzrokovali su porast moći informacije te su također promijenili njezino značenje, uporabu i smisao. Polako se uspostavljaju

44Isto,str. 65.

45Bard,Alexandar.Nav.dj.,str. 127.

46Isto,str. 145.

nove društvene klase pa tako netokrati uz pomoć Mreže jačaju svoje mjesto i ulogu u društvu, dok pasivna i 'podređena' klasa konzumtarijata sve više biva upravljana od strane medija i kulture zabave. Što se tiče korisnika interneta i novih medija, oni, osim što nastavljaju konzumirati sadržaje, sada postaju i njihovi stvaratelji, pa se može govoriti o svojevrsnoj (r)evoluciji korisnika. Pojava društvenih mreža i općenito život na mreži donose brojne nove mogućnosti i prednosti, ali također i izazove kao što su pitanje sigurnosti, pitanje privatnosti i prava i slobode na Mreži. Posebno problem predstavljaju novi životi koji se grade i odvijaju putem mreže. Pojavljuju se i novi društveni trendovi kao tehnodeterminizam koji u potpunosti podržava tehnologiju i sve ono što ona donosi i tehnofobija koja se odnosi na radikalno odbacivanje tehnologije i protivljenje tehnološkom napretku, ali njezini pripadnici su često u sukobu s onime što zagovaraju jer kako bi širili svoja uvjerenja opet koriste tehnologiju. Također je važna i pojava hakerske etike koja značajno utječe na kulturu kreativnosti i inovacije, na pojavu i širenje društvenog aktivizma i haktivizma, pa stoga i na društveno-ekonomski razvoj. Prema svemu navedenom, može se zaključiti da su internet i društveni mediji danas jedni od najutjecajnijih i najvažnijih pokretača, kako društvenih promjena, tako i kulturnih i ekonomskih. A budući da su razvoj novih oblika tehnologije i tehnološki napredak neosporni, pitanje je u kojem će se smjeru i kojom brzinom te promjene nastavljati odvijati.

LITERATURA

1. Bard,Alexandar;Soderqvist,Jan.Netokracija: nova elita moći i život poslije kapitalizma. Zagreb: Differo,2003.

2. Castells,Manuel.Internet galaksija: razmišljanja o Internetu, poslovanju i društvu. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk: Hrvatsko sociološko društvo,2003.

3. Davčev,Vladimir;Leškovska-Ačkovska,Elena.Tehnologija kao oblikovateljica ljudske kulture: tehnološke i psihološke posljedice. // Filozofska istraživanja 28,1(2008).

URL: http://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=36483 (2015-06-10)

4. Dragičević,Adolf;Dragičević,Dražen.Doba kiberkomunizma: visoke tehnologije i društvene promjene. Zagreb: Golden marketing,2003.

5. Gleick, James.The information: A History, A Theory, A Flood. New York: Pantheon books, 2011.

6. Himanen,Pekka.Hakerska etika i duh informacijskog doba. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk, 2002.

7. Jordan,Tim;Taylor,Paul.Hacktivism and cyberwars: rebels with a cause?. London, New York: Routledge,2004.

URL:http://soniapsebastiao.weebly.com/uploads/2/0/3/9/20393123/20112012_gcc_e-book_hactivism_and_cyberwars.pdf (2015-05-25)

8. Kiberprostor, kibertijela i cyberpunk: kulture tehnološke tjelesnosti / uredili Mike Featherstone,Roger Burrows. Zagreb: Jasenski i Turk: Hrvatsko sociološko društvo,2001.

9. Kulture interneta: virtualni prostori, stvarne povijesti i živuća tijela / uredio Rob Shields. Zagreb: Jesenski i Turk:Hrvatsko sociološko društvo,2001.

10. Lanier,Jaron.Vi niste gadget:manifest. Zagreb:Algoritam,2014.

11. McKenzie,Wark.Hakerski manifest. Zagreb:Multimedijalni institut,2006.

12. Medak,Tomislav.Transformations of cultural productions, free culture and the future of the Internet. // Digital Culture: The Changing Dynamics. / Ed. Aleksandra Uzelac, Biserka Cvjetinčanin. Zagreb: Institute for International Relations,2008.

URL: http://www.culturelink.org/publics/joint/digicult/digital_culture-en.pdf (2015-06-10)

13. Milardović,Anđelko.Globalno selo: sociologija informacijskog društva i cyber kulture. Zagreb: Centar za politološka istraživanja,2010.

14. Schmidt,Eric;Cohen,Jared.Novo digitalno doba: nove tehnologije mijenjaju ljude, države, ali i kako ćemo živjeti i poslovati. Zagreb: Profil,2014.

15. Singh,Prasidh Raj.Consumer culture and postmodernism. // Postmodern openings 2, 5, 5(2011).

URL: http://postmodernopenings.com/wp-content/uploads/2011/03/PO-5-6.pdf (2015-06-02)

16. Stone,Linda.Continuous partial attention. // Linda Stone blog

URL: http://lindastone.net/qa/continuous-partial-attention/ (2015-06-05)

17. Terranova,Tiziana.Network culture: politics for the Information age. London, Ann Arbor: Pluto Press,2004.

18. Peović Vuković,Katarina.Mediji i kultura: ideologija medija nakon decentralizacije. Zagreb: Jesenski i Turk,2012.