

Marius Povilas Šaulauskas

Homo irretitus: politicus, faber, ludens

Imago mundi nova, imago nulla
(MARTIN BUBER)

Santrauka. *Įtinklintasis informacijos visuomenės žmogus, homo irretitus, gimęs ir augęs paskutiniajame XX-ojo amžiaus dešimtmetyje, sulaukė pilnametystės pirmojoje šio tūkstantmečio dekaadoje – tapdamas nebeatsiejamu nūdienio homo politicus, homo faber ir homo ludens branduoliu. Pirma, visuotinė telematinių technologijų skvarba įtinklino globalinį bendrabūvį tiek Vakaruose, tiek ir kitose sparčiai besivystančiose šalyse. Skaitmeninis sklostas paliovė būti universalialia, t.y. ir endogenine, ir egzogenine, socialinės atskirties forma – jis išvirtho tolydžia socialine diferenciacija, kuri replikuoja socialinio saito mechanizmus bei laiduoja nuosaikią socialinės susieties dinamiką. Antra, globalizuojanti verslo ir darbuvių telematizacija nulėmė principinę daugumos profesinių veiklų priklausomybę nuo informacinių technologijų potencialo ir jų nuolatinės raidos. Dirbančiojo homo irretitus dabartis ir perspektyvos jau tiesiogiai pareina nuo jo skaitmeninių kompetencijų lygmens, jų įgijimo bei tobulinimo galimybių. Trečia, skaitmeninių kasdienio gyvenimo ir popkultūros pavidalų simbiozė tapo įprastinio bendrabūvio dominante, kurią vadeliuja kolektyvinės ir sinchroninės daugiadarbystės žaismo imperatyvas. Taip homo irretitus ludens patapo ir globalinio skaitmeninio pasaulio valdovu, ir jo klusniu pavaldiniu. Ir ką gi tokia trisluoksnė dvidešimtmečio homo irretitus dėlionė žada ateičiai? Ar iš tiesų naujieji spėriai telematizuojamo gyvenimo virsmai yra ne tik nematyti, bet ir negalimi nuspėti?*

Pagrindiniai žodžiai: *informacijos visuomenė, skaitmeninis sklostas, skaitmeniniai aborigenai, homo irretitus ludens.*

Key words: *information society, digital divide, digital aborigines, homo irretitus ludens.*

Šiandienoje jau būtų nelengva argumentuoti abejoti, kad vos per du pastaruosius dešimtmečius skaitmeninė virtualybė išvirtho skaitmenine tikrybe. Tai, kas anuomet buvo tik virtualu, svetima ir netikra, tapo pačia tikriausia ir „saviausia“ duotimi. Ir nebū-

tinai taip, kaip tą liūdškai pranašavo dar ir dar vienos mūsų šios pasaulio pabaigos šaukliai. Nebūtinai taip, kad, anot Baudrillardo (Baudrillard 2002), simuliakrai ne tik patapsią realesni už realybę, bet ir ją naikinama užgošią griaudami nuo seno įsisteigu-

sias prasmingumo ir reikšmingumo trajektorijas. Juk, regis, ne tik gali būti, bet jau ir pamatomai yra kiek kitaip: skaitmeninis buvimas tampa įprastosios, „senosios“ realybės replika, jos homogenišku sandu. Jis tampa iš esmės ta pačia to paties „senojo gerojo“ – paliečiamo, pauostomo ir visaip kitaip betarpiškai patiriamo bei išsyk suprantamo – pasaulio dalimi.

Telematinis, t.y. įveiktas integruotais telekomunikacinių ir informacijos apdorojimo technologijų srutais, buvimas netampa mūsų „tikrąjį“ bendrabūvį griauinančiu ir chaotišku žmogiškojo gyvavimo surogatu. Priešingai, jis virsta mūsų vienatinio bendrabūvio tikrumos raiška ir jos tikruoju kūnu ir atvaizdu. Ir skaitmenizuotoje būtyje esti tiek pat prasmės ir reikšmingumo, kiek ir toje tikrovėje, kuri driekėsi nepadabinta skaitmeniniais apdaraais. Galų gale, lygiai kaip surašyta knyga nenaikina gyvojo šnekėjimo, lygiai taip ir skaitmuo nenaikina knygos. Analoginis ir skaitmeninis patirties kodavimas skiriasi kur kas menkliau, nei tą regi techniškai praprususi akis rėsdama vis įmantresnius telematinius padargus. Viena, mūsų juslių skiriamoji geba nepajėgi fiksuoti kontinuumo tęsties – kinematografo dovanojamą judesio tolydumą užtikrina diskretiškų, o todėl ir skirtingų, kadru gurguolė. Antra, jau bemaž šimtmetį labai tikėtina, kad visa mus supanti realybė, bent jau tiek, kiek ją pajėgiame suvokti, *ex definitio* yra skaitmeninės, neredukuojamai kvantinės prigimties – juk dar 1905 metais patentų biuro klerkas įtikinamai parodė šviesos bangų diskretiškumą.

Tad bendrabūvis, bent jau tiek, kiek

mums maloningai leista patirti, yra stipresnis už jo raiškos formas. Kaip ir anuomet, taip ir nūdien permainos ne tiek griaua, kiek vėl ir vėl tvirtina tai, ką taip beato-dairiškai gviešiasi perkeisti. Sykis taip, ką gi gali pastebėti apsišarvavęs akademine autoironija žvilgsnis, mestas į telematinių virsmų verpetą, sertifikuotą, kaip esame papratę, veikiai išblėsiančiu šiu, jau 2011-ųjų, metų įspaudu?

Homo politicus irretitus ir skaitmeninių aborigenų generacija

Esminė informacijos visuomenės politinio ruimo charakteristika – reikmė amortizuoti įtampas, kylančias dėl sparčių informatizacijos sukeltų pokyčių, ir jos praktika. Nuo pat informacijos visuomenės kategorijos atsiradimo šeštame praėjusio amžiaus dešimtmetyje Japonijoje, JAV ir Europoje nuolat gausėjo įvairių dosniai finansuojamų nacionalinių ir tarptautinių projektų, programų ir vajų, pašautų spartinti informatizacijos plėtotę ir taip įveikti naują informacijos visuomenės baubą – *skaitmeninį sklaidą (digital divide)*. Lietuvoje tokias iniciatyvas iš pradžių vykdė pilietinės visuomenės institucijos (ryškiausias to pavyzdys – Atviros Lietuvos fondo vykdyti ir remti projektai) ir privatus verslas; vėliau, jau besibaigiant XX-ajam amžiui, tai darė Lietuvos, tapusios ES nare, valdžios ir savivaldos institutai. Šiandiena liudija, kad tokios amortizuojančios skaitmeninį sklaidą praktikos nenuėjo vėjais. Šiuo požiūriu nūdien gyvename jau iš esmės kitokį globalinės informacijos visuomenės raidos tarpsnį, tarpsnį, kuris yra pažymėtas

dvilypės skaitmeninio sklauto mutacijos – jo poliarizacijos ir jo difuzijos – ženklu (mokslo darbuose jau nusistovėjo skaitmeninį sklautą keičianti *skaitmeninės diferenciacijos* samprata ir jos vediniai – *digital differentiation*; žr. Vehovar 2006, Barzilai-Nahon 2006).

Viena vertus, tarptautiniame, arba egzogeniniame, lygmenyje „skaitmeninis sklautas akivaizdžiai plečiasi“, tiksliau, jis sparčiai poliarizuojasi, tad jau pamatomoje ateityje teliks tik du valstybių tipai: vieną žymės maksimaliai išplėtotos informacijos visuomenės bruožai, kitą – itin žemi telematizacijos standartai (Balaban 2011; 134). Jokių bent kiek aiškiau pamatomų tarpinių tipų netrukus likti neturėtų. Kita vertus, tokio skaitmeninio sklauto poliarizacijos efekto nacionaliniu, arba endogeniniu, lygmeniu nėra. Atvirkščiai, absoliuti dauguma kurio nors krašto ar regiono populiacijos narių turės, o didžia dalimi jau ir turi, iš esmės vienodas galimybes naudotis skaitmeninėmis technologijomis. Tai pasakytina ir apie „pažengusias“, ir apie „atsilikusias“ šalis. O tai reiškia endogeninio skaitmeninio sklauto nyksmą. Lygia greta, kaip įtikinamai liudija unifikuoti statistiniai duomenys, tokį nyksmą lydi tarptautinio skaitmeninio sklauto radikalizacija – dar daugiau, ji jau išvirto šiuolaikinio pasaulio skelties, jo poliarizacijos varikliu (Drori 2010).

Šį procesą lydi skaitmeninės virtualybės išskirtinumo blėsmas. Virtualybė per šį laikotarpį virto realybe, t.y. skaitmeninis bendrabūvis tapo neatimama socialinės kasdienos savastimi. Šiandiniame *Facebook* ruime susiklostę santykiai nebėra virtualūs, t.y. kitokie, nei „įprastinėje“ – ne skaitmenizuotoje – tikrovėje. Atvirkščiai,

jaunesnio amžiaus grupėse būtent įprastinis bendravimas yra grindžiamas skaitmeninės interakcijos formomis: SMS, el. paštu, kitais tinklinio buvimo pavidalais. Sprogstamą socialinių tinklų išplitimą lėmė kaip sykis jų įprastumas, t.y. jų jautumas į kasdienybės rutinas. Jau 2004-aisias, *Facebook* gimimo, metais įvykiai tinkle ne menkiau, o dažnai kur kas svariau lėmė socialinio kapitalo potencialą negu įvykiai už tinklinio bendrabūvio ribų. Tai ir įgalino iki to dar nematytą *Facebook* sėkmę. Kuri tikrovė – skaitmeninė ar dar neįskaitmeninta ir, jeigu tik tokia esti, *ex definitio* neįskaitmeninama – yra tikresnė, svarbesnė, paveikesnė? Atsakas jau yra: mažiausiai *ad libitum* – nelygu, kokioje situacijoje, kam ir kada. O vis dažniau tikrumo laurus net neučia skina virtualioji.

Tad teprireikė vos kelių dešimtmečių, kad Lietuvoje, kaip ir kituose Vakarų civilizacijos bei jos technologijas įdiegusiuose kraštuose, užgimtų „skaitmeninių aborigenų“ karta (*digital aborigines*, žr. Tarlow: 2002; taip pat plačiai vartojamos ir *digital native*, *web natives* bei kitos panašios kategorijos, žr. Prensky: 2001, Palfrey: 2008, Manafy: 2011, Jochen: 2006). Karta, gimusi su elektroniniu įskiepu (*born with a chip*; žr. Abram, 2004) ir išpenėta skaitmeniniuose vystykluose: pirma išmokusi įsitrinti informacinius padargus, ir tik po to arba, *ad maximum* pagrečiui, rašyti ir kalbėtis. Pirmąjį savo žodį skaitmeniniai naujagimiai gali ištarti tik įgudę manipuluoti telematiniais įrenginiais ir, jų padedami, kiek pramokę rašyti.

Taip yra galutinai išpildomas skaitmeninio sklauto suskiausies pažadas. Jis jau

nė iš tolo nebėra socialinės atskirties apraiška, akstinas ar sekmuo. Prieiga prie informacinių resursų bei naudojimosi tokia prieiga formos tiesiogiai nebesipriklauso nuo informacinių technologijų „brangumo“, „sudėtingumo“ ar kitokio nepritekliaus – skaitmeninės interakcijos tapo masiškai pasiekiamos, dominuojančios ir iš esmės nebeišvengiamos. Dar daugiau: nūnai vis brangiau kainuoja galimybė be jų apseiti. Tad ir buvimas nesinaudojant tinklo resursais jau dabar yra utopinė socialinė privilegija, o ne priverstinės atimties ženklas – galima, nors ir vis sunkiau, tik kai kada ir vis trumpesnį laiką išvengti tinklabūčio. Nes pats bendrabūvis nūnai yra tinklabūtystės parafrazė ir *vice versa*.

Homo faber irretitus

Bendrasis versliojo ir samdomo nūdienio žmogaus kaitos leitmotyvas – senosios, t.y. tradicinės, iki-skaitmeninės, ekonomikos merdėjimas. Senoji, nors ir išlikdama, palieka finansinių srautų ir užimtumo struktūros periferijoje. Šis vyksmas, pagrįstas globalinės ekonomikos plėtra ir įtinklinantis *homo faber*, yra dvilypis. Jis apima struktūrines finansinių išteklių ir darbo rinkos transformacijas, o taip pat ženkliai paveikia socialinio, politinio bei kultūrinio bendrabūvio sanklodos plotmes.

Ekonomikos telematizacija, *pirma*, padidina finansinių išteklių konsolidaciją plėsdama rinkas bei įgalindama pasinaudoti pigesniais gamybos ir paslaugų kaštais. Tai, kaip nuo seno įprasta, vyksta tiek nacionaliniu, tiek ir tarptautiniu lygiu – informacinės

technologijos tik sustiprina šią tendenciją. Taip didinama socialinė diferenciacija bei ją lydinčios sociopolitinės įtampos potencialas (čia pavaizdi įgavusi didelį rezonansą konfliktinė „dviejų Lietuvos“ samprata, grįsta nesutaikomu globalinių bei turtingų ir vietinių bei skurdžių visuomeninių sluoksnių susipriešinimu). Ji savo ruožtu amortizuoja auganti „viešosios nuomonės“ kontrolės galia, palaikoma visuotinės informacinių technologijų skvarbos bei jų poveikio galios didėjimo. Kitaip sakant, socialinės ir politinės įtampos augimo ir jos mažinimo veiksnys vienas ir tas pats – telematizuotos ir konsoliduotos ekonomikos efektyvumo augimas.

Antra, įtinklintas globalinės ekonomikos ruimas skatina struktūrinį darbo rinkos labilumą – sisteminę profesionalių kompetencijų proliferaciją bei jų kaitą. Dėl informacinių technologijų potencialo plėtotės bei spartaus skaitmeninių inovacijų diegimo nuolat gausėja specifikuotų profesinių veiklų bei trumpėja laikas, praleidžiamas vienoje darbo vietoje bei vykdant tų pačių kompetencijų reikalaujančias veiklas. Visuotinai diegiamos įvairios lankstaus užimtumo formos: nuo nepilnos darbadienio iki *ad hoc* įsidarbinimo, nuo darbo keliose darbo vietose iki kelių iš esmės skirtingų veiklų vykdymo, nuo samdinio ir darbdavio funkcijų derinimo iki privataus ir viešojo užimtumo sektorių simbiozės, trumpalaikės bei „proginės“ verslininkystės ir pan. Tokia sinchroninė daugiadarbystė yra ekonominis kompiuterinės „daugiaveikos“ (angl. *multi-tasking*) analogas.

Struktūrinį darbo rinkos labilumą palaiiko kvalifikacijos įgijimo bei kėlimo mecha-

nizmas, pagrįstas lengvai įsisavinamais *know how*, o ne *know what* ir *know why* principais. Jis vis labiau įsitvirtina ir pamatinėse edukacijos institutuose – tiek mokyklose, tiek ir pagrindinėse nuosekliųjų aukštojo mokslo studijų pakopose, bakalaurantūroje ir magistrantūroje. Iš čia – itin ryškus, taip pat ir Lietuvoje, socialinių, o ne tikslinių ar humanitarinių mokslų populiarumas bei visą Vakarų pasaulį apgobusi masinė universitetinio išsilavinimo pakopų infliacija. Tiek JAV, tiek ir ES pastaraisiais dešimtmečiais sparčiai auga magistro laipsnio siekiančiųjų bei jį įgijusių asmenų nuošimtis; tradicines, t.y. akademinės magistro studijas ima keisti „profesinė“ bei „plečiamoji“ magistrantūra, įskaitant net ir tiksluosius mokslus (plg. Pappano 2011).

Socialinio saito tęstys ir pertrūkiai: *homo irretitus* ir šeima

Politinių, ekonominių ir kultūrinių informacijos visuomenės sklaidos atmainų poveikio mastas Lietuvoje bene geriausiai matyti radikaliuose pamatinių edukacijos ir šeimos institutų transformacijose. Tai ne tik minėtojo *know how* paradigma grįsto išsilavinimo pandemija, bet ir *palyginti naujas „atotalio šeimos“ reiškinys, liudijantis modernybę palaikančio socialinio saito sampratos eroziją*.

Bendrai paėmus, perdėm agonistinis šiuolaikinės sociologijos polilogas deramai įkūnija tradicinio konceptualinio karkaso kritinės refleksijos reikmę. Čia kaip iš gausos rago besipilanti nesutaikomų metodologinių platformų daugybė verčia iš esmės kvestionuoti bendrabūvį konceptualizuojančių mokslų

santykius bei jų tapatumą. Chroniškas „teorinės ir taikomosios sociologijos integracijos stygius“, (Cappell 1992; 271), akademinio lauko fragmentacija, tarpkryptinių tyrimų bei „transdisciplinarumo“ suvešėjimas, politinio ir finansinio poveikio augimas (Crane 1992) įgavo pagreitį paskutiniaisiais praėjusio tūkstantmečio dešimtmečiais ir sutapo su globalinės informacijos visuomenės kristalizacija. *Grosso modo*, galų gale sociologijos amatas drąsiai atsiskyrė nuo sociologijos mokslo, o sociologinis diskursas pergalingai „išsivadavo“, nuo jį legitimavusios sociologinės teorijos pančių.

Tačiau net ir akivaizdi kritinės refleksijos reikmė nebūtinai šaukiasi mokslinio žinojimo transformacijos tokiais principais, kurie *ex necessitate rei* suplaka faktografinę ir normatyvinę žiūrą daugiadalykinės „demokratinės daugiaveikos“ terpėje. O tokių raginimų (nors, yra vilties, gal ir ne visiškai nuoširdžių) apstu net ir aukščiausiuose meritokratinio akademinio establišmento ešelonuose. Sociologijos disciplinoje šią tendenciją, *inter alia*, pavyzdinčiai iliustruoja M. Burawoy'aus viešojoji sociologija – juk „Burawoy'aus požiūriu, grynojo sociologijos mokslo laikas jau baigėsi“ (Valantiejus 2010; 97). Iš tiesų, kitaip ir būti negali, sykis sociologija iš tiesų turi būti ne tik „susijusi su vietiniais ar nacionaliniais reikalais, bet ir atskaitinga vietinei ar nacionalinei publikai“ (Burawoy 2010; 16).

Kaip bebūtų, vis dar stokojame ne tik eilinės Koperniko revoliucijos *a la Kant*, t.y. „įskaitinto proto kritikos“, kuri atlieptų telematinio bendrabūvio sanklodai ir įvardintų „įskaitmeninto grynojo proto“ pažintinių

galių potencialą ir jų riboženklius. Trūksta ir kuklesnės metateorinės atramos, į kurią galėtų tvirčiau įsiremti bent keli giminingi socialiniai mokslai. Todėl, *cum grano salis*, ir „optimistinė Burawoy’aus trijų evoliucinių „bangų, logika primena tris – religinę, metafizinę ir pozityviąją – Comte’o pakopas. Krinta į akis didelis pasitikėjimas Pažangos laiko chronologija: jei trečioji, „pozityvioji“, pakopa sutapo su pozityvizmo steigėjo Auguste’o Comte’o intelektualine veikla, tai trečioji, viešosios sociologijos, banga irgi prasideda kartu su jos steigėjo, Michaelo Burawoy’aus, intelektualine ir institucine veikla“ (Valantiejus: 2010,96).

O tradicinis šeimos institutas, sutinkamai su sociologinės teorijos paveldu, yra *in puncto puncti* „atsakingas“ už tvarų moderniosios visuomenės gyvavimą. Plika akimi pamatoma jo verstis atliepia bendrai telematizuojamo pasaulio raidos logikai. Viena vertus, „šeimos narių gyvenimas skirtingose valstybėse nėra naujas reiškinys pasaulinėje šeiminių gyvenimo praktikoje“ (Juozeliūnienė: 2009, 86). Nors ir nevienodu masu, jis lydėjo įvairias migracijos bangas tiek Lietuvoje, tiek Europoje, tiek ir visame pasaulyje – taip buvo visais, taip pat ir moderniais, laikais. Tačiau, kita vertus, nūdienis „šeimų išsidėstymas keliuose valstybėse skatina kvestionuoti tradicinę šeimos sociologijos nuostatą apie „organiška“, šeimos ir valstybės sąryšį“ (ibid., 86). Dar daugiau, jis skatina abejoti ir klasikiniiais baziniais principais, pašauktais laiduoti visos moderniojo bendrabūvio tinklainės tvarumą. Abejoti bent jau lygiai tiek, kiek jie reikalingi kompiškio, t.y. įvietinto ir sinchronizuoto er-

dvėlaikio, įgalinančio „organinius“ bendrabūvio pavidalus: fizinį artumą, betarpiškus kontaktus, stabilios gyvenamos aplinkos pažįstamumą, etc. O telematinio bendrabūvio sąlygomis atotolio šeimos fenomeno naujumas slypi ne tiek jos gausoje (nors Lietuvoje ir tokio didelio paplitimo iki šiolei dar nebūta), kiek amortizuojančių atotolio efektą informacinių technologijų dominavimu bene visose kasdienės interakcijos atmainose: mobilusis ryšys, trumposios žinutės ir elektroniniai socialiniai tinklai tampa bazine ir šeiminiu, ir kitokio buvimo kartu apibrėžtimi.

Todėl klasikinės molekulinės šeimos svarbos nykimas ne tik yra paskatintas, bet ir pats skatina naujųjų, *par excellance* telematizuotų, socialinio sąaito formų radimąsi. Visuotinis skaitmeninis raštingumas bei nuo socialinės diferenciacijos iš esmės nepriklausanti globalinio tinklo skvarba ir jo nevaržomas prieinamumas tapo „organine“ dvidešimtmečio *homo irretitus* duotimi. Socialinį sąaitą ima laiduoti informacinių technologijų įtarpintos bendrabūvio lytys. Tai pavaizdžiai liudija ne tik smarkus socialinių tinklų vartojimo augimas. Telematinės interakcijos per kelis dešimtmečius tapo pagrindine kasdienio susižinojimo, pasibuvimo, mokymosi, darbo, poilsio, galų gale džiaugsmo ir pykčio, draugystės ir vienatvės, kolektyvinės bei individualios savikūros, savinaikos ir kitokios saviraiškos forma.

Homo ludens irretitus

Tradicinių, t.y. neskaitmeninių bendrabūvio pavidalų merdėjimas lengviausiai

pastebimas senosios laisvalaikio kultūros metamorfozėse. Informacinių technologijų sukeltas interaktyvumo bumas netruko įsigalėti televizijos ir radijo transliacijose, pramoginiuose ir informaciniuose interneto portaluose, telematika paremtose grupinėse akcijose ir kitose laisvalaikio erdvėse (*balsavimai a la Eurovision, pokalbių laidos ir šou, straipsnių komentarai, flash mob, chat rooms, twitter, instant messaging, SMS*, ir t. t. ir pan.). Tačiau lygia greta ir ne mažiau skvarbiai jis persmelkė ir darbinę, profesionalią veiklą. Šiuo požiūriu darbinės ir nedarbinės, profesionaliosios ir pramoginės sferų skirtis ženkliai sumenko. Universalia ir dažnai dominuojančia *homo irretitus* bendrabūvio lytimi tapo *išasmenintas, išvietintas ir išlaikintas grupinės daugiaveikos žaismas, organizuojantis pramogaujancio ir dirbančio žmogaus dabartį*. Taip skaitmeninių kasdienio gyvenimo ir popkultūros pavidalų simbiozė tapo įprastinio bendrabūvio dominante, o *homo irretitus ludens* – daugiaveidžiu globalinio skaitmeninio pasaulio valdovu ir paklusniu jo pavaldiniu.

Čia pravartus trumpas statistinis ekskursas. Kaip ir visais laikais, daugiausiai naujos informacijos telematizuota žmonija žaismingai sukuria bendraudama. 2003-ais metais pokalbiais buvo sukuriami net 97% visos naujos informacijos, dabar šios „prikalbėtos“ dalies kiekybinis, t.y. matuojamas bitais, svoris sparčiai mažėja, nes skaitmeninės telefonijos kanalais vis daugiau perduodama statinio ir dinaminio vaizdo. Žaidybines *homo irretitus* savastį itin raiškiai liudija ir toks skaičius: 2008 metais kompiuteriniai žaidimai ir kino juostos sudarė net 99.2%

visų „suvartojamų“ duomenų (Hilbert; 2011), ir vis menkesnė, nykstamai mažėjanti, jų dalis nėra perduodama skaitmeniniais tinklais.

Skalsiosios *infotainment* ir *edutainment* – „linksmazinio“ ir „linksmamokslio“, kuriuos Lietuvoje sėkmingai kultivuoja bene visos nacionalinės televizijos – vilionės lydėjo vis drąsesnius *homo irretitus* žestus nuo pat jo lopšio. Juk galimybė vienaip ar kitaip, o ypač „realiuoju laiku“, dalyvauti viešybėje gundo. Ir gundo besąlygiškai: „interaktyvumas sudaro sąlygas dalyvauti žaidimuose – rinktis, žiūrėti, džiaugtis ir stebėti“, o į „ekrano pasikeitimus galima reaguoti nesąmoningai ir tik „spaudyti“ monitoriuje matomus objektus, visiškai nesirūpinant ir neieškant atsakymų į klausimus, kodėl vienokia ar kitokia informacija yra pateikiama“ (Balčytienė; 2000,75; taip pat žr. Augustinaitis; 2001).

Pamatinis taip sugundyto *homo irretitus ludens* aktyvumo principas – kolektyvinė sinchroninė daugiadarbystė, grupinė „daugiaveika“ (*multitasking*). Tai telematinė senos geros pažįstamos – „Barbės devyndarbės“ anūkė. Itin svarbu tai, kad tokia daugiaveika grįsta kolektyvinės interakcijos principais. Lygiai taip, kaip konkrečioje vietoje esantį asmeninį kompiuterį (PC, t.y. *personal computer*) išstumia visur ir niekur plevenanti debesų kompiuterija (angl. *cloud computing*), lygiai taip ir skaitmeninė devyndarbystė reikalinga išvietinto ir išlaikinto grupinio vyksmo, atpalaiduoto ir nuo erdvėlaikio gniauztų, ir nuo individualia autoryste gyvuojancio galvojimo ir judėjimo. Pasinėręs į daugiaveikos jūrą šiandieninis tinklažmogis negirdi ir nepaiso net ir žy-

miausių mokslininkų perspėjimų, kad ji tēra „mitinė veikla“ – veikiausiai skaudžiai klystame manydami galį vienu metu atlikti dvi ar dar daugiau užduočių tiek pat efektyviai, kaip vieną vienintelę (žr. Hallowell: 2007).

Tokį menkai teparemtą optimizmą, tiksliau, laiduojamą tik paviršiniu, profanuotu ir žaismingai išpopuliarintu išmanyumu, – palaiko tvirtai karaliaujantis nūdienos viešybėje išpūdis, kad net ir šiandieninio mokslo avangardui būdingi lengvai atpažįstami anonimizuoto, deindividualizuoto, išvietinto ir išlaikinto telematinio žaismo požymiai. Esą juk šiuolaikinė fizika operuoja žaismingomis, itin pagauliomis ir nežinia ką reiškiančiomis, kategorijomis. Pastarosios ne tik nepaklūsta erdvėlaikio ir sveiko proto suvaržymams, bet ir esą adekvačiai aprašo tikrosios realybės struktūrą: tai ir energijos kvantų sankaba (angl. *entanglement*); ir superpozicija kartu su jos įžymiąja emblema – išsyk gyvo ir mirusio Schrödingerio katinu šypsena; ir multi-visata (angl. *multiverse*, *metaverse*, *megaverse*), valiūkiškai suvarpyta kirmgraužomis (*wormhole*); ir visa kur gundančiai žiojėjančios juodosios skylės, projektuojančios holografinę mūsų šiosios visatos subsistenciją (*holographic universe*) ir taip galop „patvirtinančios“, Platono uolos metaforą (Greene 2011). Savo ruožtu, nors analitinė sąmonės filosofija, kaip ir daugiadalykinis neuromokslas, iš tiesų vis garsiau tvirtina, kad substanyvi individualioji savimonė tēra praėjusių laikų paveldo chimera, tai dar anaipol neįrodo, kad žmogiškas tapatumas neva nereikalingas jokio substrato ir gali būti redukuotas į chaotišką kaprizingų neuronų žaismą arba, priešingai,

į kontroliuojamą skaitmeninio tinklo darinį, kaip kad populiariojoje kiberpanko trilogijoje *The Matrix*. Lygiai kaip neįrodo ir atvirkščio: kad tikrumoje visi visų sąmonių neuronai esą sudaro vieną palaidai lokalizuotą arba globalinį, bendrapasaulinį, net bendravisatinį ar jungiantį visas įmanomas visatas mega-voratinklį.

Iškalbingas ir spalvingas šių nuostatų populiarumo ir įtakos pavyzdys yra 2011 metais pasirodęs mokslo populiarinimo filmas „Athenėio teorija apie viską“ (*Athenes Theory of Everything*). Ši profesionali ir neabejotinai turinti estetinę vertę dokumentinė juosta drąsiai pretenduoja į tikrąjį mokslinumą. Paviršinė ir daugiadarbė galvojimo ir veikimo logika, kurią nuuilsdamai kultivuoja tinkle žaismingai spurdantis *homo irretitus*, čia išpildyta ir nuosekliai, ir skoningai, ir pagauliai, sakyčiau, veik tobulai.

Tačiau pati iškalbingiausia aplinkybė kiek kitokia. Mat, jo autorius *Bachir Boumaaza*, dar pasivadinęs *Athene* bei *chiren80* pseudonimais, yra net dviejų telematinių žaidimų rekordininkas – „Karybos pasaulio“ (*World of Warcraft*) ir įtinklinto pokerio. Taipogi jis ir populiarių video įrašų, transliuojamų *Youtube* kanalais, pagrindinis herojus. Kitaip sakant, *Athene* neabejotinai yra pati tikriausia naujosios skaitmeninių aborigenų kartos žvaigždė, su kaupu tenkinanti tuo pat metu kelis skirtingus darbus kaip mat nuveikiančio superherojaus įvaizdį. Ne veltui vienas šiam įvykiui skirto straipsnio pavadinimas ironiškai, bet itin tiksliai byloja apie šio reiškimo prasmę ir reikšmę: „Didžiausias interneto trolis tapo šių dienų Einsteinu“ (PRWeb: 2011). Ir ne mažiau pavaizdu dar ir tai, „tro-

lis“ yra ne koks nors pejoratyvas, o, kaip byloja žvitrioji Guinnesso rekordus fiksuojanti akis, garbingas paties populiariausio visų laikų masinio vaidmenų žaidimo „Karybos pasaulis“ genties vardas (2010 metų spalio mėn. šis žaidimas turėjo daugiau kaip 12 milijonų abonentų, tad ir trolių populiacija keleriopai viršijo Lietuvos gyventojų skaičių).

Tačiau, nepaisant žaižaruojančios „naujosios eros“ retorikos, globalinis telematika įkūnytas bendrabūvis tėra universalioji pirmapradžių žmogiškojo buvimo lyčių ir jas įskaitmeninančių padargų simbiozė, o ne esmiškai naujas ir visiškai kitoks, neva dar niekada neregėtas, žmogiškojo buvimo kartu būdas. Todėl ir pasaulinė *homo irretitus* populiacija nuo pat pradžių skleidėsi kaip žaidybinės ir pramoginės žmogiškosios prigimties atodanga. Išties, globalinis telematika persmelktas bendrabūvis tegali būti bent kiek adekvačiau mažomas tik *sub specie ludi*.

Ir taip yra ne tik dėl to, kad bet kokia civilizacija, anot lakū Huizinga'os žodžiu, „neateina nelygu kūdikis, atsiplėšdamas nuo iščių, – ji tekyla kaip žaismas žaidime niekuomet nepaliaudama žaisti“ (Huizinga 1955; 173). Kaip paslaugiai šnibžda mūsų gimtoji kalba, žosmė, arba artikuliuotas balsas, tiesiogiai pareina nuo žaismo, arba gyvos, iš anksto nesudėliotos dėlionės. O ji, palaidoji dėlionė, teprasideda nuo pirmapradžio žado, t.y. nuo pažado būti pažadintu sau ir kitiems, – tiek prokalbyje, tiek ir išgirdoje. Nes žaismas, kaip ir žodis, yra *ex definitio* bendrabūvinis dalykas, – bene raiškiausiai ir lakoniškiausiai tai išduoda garsioji kalbos žaidimų (*language games*) sampra-

ta, kurią Ludwigas Wittgensteinas nukalė nė nelaukdamas „informacinio amžiaus“ aušros. Būtent todėl šį žaidybinį civilizacijos prigimimą skaitmeniniu tikslumu vėl ir vėl atkartoja dosniai žeriančios viltingus kerus telematinio bendrabūvio girnos. Jos teikia efemerišką viltį, kad pavyks įveikti pagrindinę žaismo stygiaus žymę – iš siekio ir negebėjimo būti kartu sukylantį nuobodulį. *Homo ludens irretitus* ryžtas ir pasišventimas įveikti nuobodybės akivarus neblėsta patyrus nesėkmę ar susidūrus su išpūdingais sąnaudų kaštais (tiek laiko, tiek pastangų, tiek ir finansiniais), – juk iš azarto būti bendrai ne tik džiūgaujama ir liūdima, bet ir noriai žudomasi ir žudoma.

Taigi, viena vertus, būti tinkle reiškia būti kartu žaismingai ieškant, – o juk niekada nežinai, ar ir ką rasi. Todėl netikrybėje įbūtintas žaismas čia žiojėja. Kita vertus, būti tinkle reiškia siekti, kad tave išties bent kaip nors išgirstų, kad taptum išgirstai pasitebimas. Bet tie, kurie gali girdėti, taipogi ieško nežinodami ar ir ką ras žaisdami suradę. Tad tavo balso išgirda, žosmė, niekuomet negali būti patikimai, t.y. intersubjektyviai, laiduota. Iš čia – principinis buvojimo tinkle egzistencinis neapibrėžtumas: galėdamas rasti ir turėti viską, ko geidi, niekuomet nesi tikras, ar rasi bent kažką. Tad tinklažmogio *modus vivendi* palaiko viltis, kad jis, dažnai kaip pakliuvo, vis traukia laimingą loterijos bilietą dorai neišmanydamas, kokio laimėjimo siekia ir kaip tai daro. Taip viltingasis *homo ludens irretitus* žaismas įskaitmenina tvariusius žmogiškosios būties pavidalus net ir tuomet, kuomet išmoningai ar per netyčias pramano negirdėtas naujoves.

LITERATŪRA

- Abram, Stephen; Luther, Judy. 2004. „Born with the Chip“, *Library Journal* 129 8 (5/1): 34–37. Plain City Ohio: Library Journals.
- Augustinaitis, Arūnas. 2001. „Infotainment: Cultural Hypertext of Double Virtuality“, Proceedings. Informing Science Conference IS2001: 65–71. Krakow, Poland, June 19–22.
- Balaban, M. Erdal; Cilan, Cigdem Aricigil; Kaba, Gamze. 2010. „Assesment Of The Information Society And Digital Divide In The World, Comparative Analysis Of Turkey With European Union Members“, *International Journal of Business Research* [serial online] 10(2): 129–135. Available from: Business Source Complete, Ipswich, MA. Accessed July 29, 2011.
- Balčytienė, Auksė. 2000. „Apie naujosios žiniasklaidos kuriamas iluzijas“, *Sociologija. Mintis ir veiksmai* 3 (4): 72–78.
- Barzilai-Nahon, Karine. 2006. „Gaps and Bits: Conceptualizing Measurements for Digital Divides“, *The Information Society* 22: 269–278. New York: Taylor & Francis.
- Baudrillard, Jean. 2002. *Simuliakrai ir simuliacija*. Vilnius: Baltos lankos.
- Burawoy, Michael. „Facing an Unequal World: Challenges for a Global Sociology“, M. Burawoy (ed.) *Facing an Unequal World: Challenges for a Global Sociology* 1: 3–28. Taiwan: Institute of Sociology at Academia Sinica, Council of National Associations of the International Sociological Association, and Academia Sinica.
- Cappell, Charles L.; Guterbock, Thomas M. 1992. „Visible Colleges: The Social and Conceptual Structure of Sociology Specialities“, *American Sociological Review* 57: 266–273. Menasha, Wis.: American Sociological Society.
- Crane, Diana; Small, Henry. 1992. „American Sociology Since the Seventies: The Emerging Identity Crisis in the Discipline“, Halliday, Terence Charles; Janowitz, Moritz (eds.) *Sociology and its Publics: The Forms and Fates of Disciplinary Organization*: 197–234. Chicago: University of Chicago Press.
- Drori, Gili S. 2010. „Globalization and Technology Divides: Bifurcation of Policy between the „Digital Divide“ and the „Innovation Divide“, *Sociological Inquiry* 80 (1): 63–91. Oxford: Blackwell Publishing.
- Greene, Brian. 2011. *The hidden reality: parallel universes and the deep laws of the cosmos*. New York: Alfred A. Knopf.
- Hallowell, Edward M. 2006. *CrazyBusy: overstretched, overbooked, and about to snap! Strategies for coping in a world gone ADD*. New York: Ballantine Books.
- Hilbert, Martin; López, Priscila. 2011. „The World’s Technological Capacity to Store, Communicate, and Compute Informatikon“, *Science*, 10 February 2011: DOI: 10.1126/science.1200970. New York: American Association for the Advancement of Science; <http://dx.doi.org/10.1126/science.1200970> (žr. 2011.08.06).
- Jochen, Peter; Valkenburg, Patti M. 2006. „Adolescents’ internet use: Testing the “disappearing digital divide” versus the “emerging digital differentiation” approach“, *Poetics* 34: 293–305. Amsterdam: Elsevier.
- Huizinga, Johan. 1955. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston: Beacon Press.
- Juozeliūnienė, Irena; Leonavičiūtė, Živilė. 2009. „Atotolio šeima daugiavietiško požiūriu“, *Sociologija. Mintis ir veiksmai* 1 (24): 81–98.
- Manafy, Michelle; Gautschi, Heidi. 2011. *Dancing with digital natives: staying in step with the generation that’s transforming the way business is done*. Medford, N.J.: CyberAge Books.
- Palfrey, John; Gasser, Urs. 2008. *Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives*. New York: Basic Books.
- Pappano, Laura. 2011. *The Master’s as the New Bachelor’s*. The New York Times, Jul 24.
- Prensky, Marc. 2001. „Digital Natives, Digital Immigrants“, *On the Horizon* 9 (5): 1–6; [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky – Digital Natives, Digital Immigrants – Part1.pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf) (žr. 2011.07.15).
- Tarlow, Mikela; Tarlow, Philip. 2002. *Digital aboriginal: the direction of business now*. New York: Warner.

Valantiejus, Algimantas. 2010. „Šiuolaikinė sociologijos teorija (IV)“, *Sociologija. Mintis ir veiksmai* 2 (27): 48–105.

Vehovar, Vasja et al. 2006. „Methodological Challenges of Digital Divide Measurements,“ *The Information Society* 22 (5): 279–290.

ABSTRACT

HOMO IRRETITUS: POLITICUS, FABER, LUDENS

Homo Irretitus, a full-fledged netizen of information society posited as the netting and altogether netted human being, has already turned into the basic embodiment of contemporary *homo politicus*, *homo faber* and *homo ludens*. First, the digital divide ceased to be a universal, both endogenous and exogenous, form of social exclusion. The pace of telematically impelled social change has been accelerating for decades, so that the endogenous digital divide rapidly melted into the manifold patterns of continuous social differentiation, thus making digitally incited polarization more and more distinctively manifest only on the exogenous, international scale. Second, due to the globalising power of telematics, businesses and workplace realities are directly dependent on the pace of technological innovations and obtainable competential resources. The habitual habitat of *homo faber* has been forcefully translated into the digital format. Third, the telematic fabric of everyday activities and popular culture fused into one indistinguishable whole. *Homo irretitus ludens* became at once indisputable ruler and humble dependent of the global digital universe. Does this threefold transmutation herald a new beginning and abrupt end, or rather amount to a continuous alteration of basic perennials which have been part of life as we know it for centuries?

Gauta: 2011 09 20

Pateikta spaudai: 2011 12 11

Vilniaus universitetas
Universiteto g. 9/1, LT-01513 Vilnius
Tel. (+ 370 5) 2667617
El. paštas: marius.saulauskas@fsf.vu.lt