

NOVI MEDIJI

Nikolas Negropont, *Biti digitalan*,
Clio, Beograd 1998.

"Dobro jutro, gospodine Negropont", pozdravlja čovečuljak sa stola, "verujem da ste dobro spavali. Kafa je spremna, kao i kolaž jutarnjih vesti. Za petnaest minuta automobil će biti pred kućom jer treba da stignete na roditeljski sastanak."

Ovo nije odlomak iz neke bajke, mada liči. To je jedna realna anticipacija sutrašnjice. Čovečuljak je hologramski i on je biće koje vas poznaje najbolje na svetu. On je refleksija vaših želja, namera, potreba. I prijatelj i pomagač. Nikolas Negropont ga naziva agentom, a poredi s engleskim batlerom, samo još intimnijim. Ovaj agent je samo jedna manifestacija digitalnog sveta. Biti digitalan znači mnogo više od ličnog komoditeta, digitalnost čini svet lepšim mestom.

Pojmovi poput Interneta, informatičkog autoputa, multimedije, virtualne realnosti polako ili možda brzo postaju deo svakodnevice. Polovina američkih tinejdžera posedovala je 1994. godine kompjutere (PC), a populacija Interneta rasta je 10% mesečno. Ako se ovaj rast nastavi, broj korisnika Interneta prevazići će svetsku populaciju 2003. godine.

Pisac knjige *Biti digitalan* za neke je vizionar, za druge sanjar, a za treće neko ko dobro zna o čemu govori. Njegov rad kao direktora Medijske laboratorije na Masačusets institutu za tehnologiju, u najmanju ruku je revolucionaran. Orijetisanost na unapređenje interfejsa, kada to nikoga nije zanimalo, ubrzala je i olakšala razvoj PC-a. Orijetacija na *user friendly* kompjutere i njihov razvoj doveli su do pojave Pentiuma i Mikrosoftovog Windows operativnog sistema.

Priča o digitalnosti je zapravo počela pre više od sto godina sa engleskim matematičarem Džordžom Bulom (1815-1864). Stvorio je algebru koja je kasnije nazvana po njemu. Njen najznačajniji deo predstavlja binarna ili dvočlana algebra koja se bavi skupovima od dva člana koji, otprilike, znače: ima i nema, da i ne, puno i prazno. Takva stanja mogu se predstaviti sa "1" i "0". Bul je završio u ludnici, a posle sto godina njegova algebra našla je primenu u elektronici.

Bitovi

Svet je prošao veliki put materijalizovanja i usavršavanja. Iz ničeg je nastalo nešto, Zemlja pa ljudi. Atomi su milijardama milijardi godina ukрупnjavali strukturu materije, stvorili život. Izgleda da je na kraju drugog milenijuma posle Hrista došlo do obrnutog procesa, procesa unazad. Materija je, dostigavši savršenstvo, počela da se razlaže, postaje nevidljiva i večna. ATO-MI PRELAZE U BITOVE. "Bit ne poseduje boju, veličinu ili težinu i može da putuje brzinom svetlosti. On je najmanji atomski elemenat DNA informacije. Bit predstavlja stanje: uključeno ili isključeno, istinito ili lažno, gore ili dole, unutra ili spolja, crno ili belo."

Digitalizacija je donela mnoge prednosti – kompresiju podataka, korekciju grešaka u prenosu informacija. Bitovi su isto što i ekonomičnost: ušteda energije a dobitak na kvalitetu. Negropont poredi digitalizovan video sa kapučinom iz kesice, "kada mu dodamo vođu, postaje aromatičan i bogat kao da je sveže skuvan u italijanskom kafeu".

Korekcija grešaka i kompresija podataka više su nego dobri razlozi za upotrebu digitalne televizije. Rezultat je dobijanje četiri digitalna signala studijskog kvaliteta propuštenih kroz isti opseg u kome je prethodno bila samo jedna "šumovita" transmisija.

Bitovi imaju dve najvažnije prednosti. Prva je mogućnost mešanja bitova, odnosno, audia, videa i kompjuterskih informatičkih podataka – MULTIMEDIJA. Druga predstavlja rođenje nove vrste bitova, one koje govore o drugim bitovima. Ovi bitovi mogu novinarima biti heder sa sadržajem ili opisom podataka koji slede.

Eksponencijalni rast

Godine 1972. na svetu je postojalo samo 150 000 računara. Danas je taj broj nemoguće utvrditi. Zašto je došlo do ekspanzije kompjutera? Kako to da ih ima

ne samo u kancelarijama, postrojenjima, upravnim zgradama, već i u dečjim sobama, i to najviše u njima? Da li je to zbog neophodnosti računara na svim ovim mestima ili zbog opadanja cene ovoj nekad nedostupnoj mašini? Da, zbog svega toga, ali ponajviše zbog pojave sve jednostavnijih i sve "prijateljskijih" računara, tzv. personalnih kompjutera. Povećanje memorije, minimalizacija hardvera, sve brža obrada podataka jesu bitne odlike najnovijih PC-a. Ali ono što čini PC privlačnim nisu sve složenije performanse mikroprocesora već LAKOĆA RUKOVANJA. Rukovanje se može pojmiti u dva značenja: 1) u pravljanje, korišćenje i 2) pozdravljanje dva prijatelja. Upravo se ovo drugo dešava na relaciji čovek, korisnik – PC, unapređenje korisničkog interfejsa. Nekada se računarima mogao koristiti samo manji broj povlašćenih. Danas su kompjuteri gotovo svima dostupni – oni su – PANDAN DEMOKRATIČNOSTI.

Dizajniranju korisničkog interfejsa predstoji put ka još većoj humanizaciji, usavršavanju kompjutersko-ljudske komunikacije do i iza nivoa razumevanja čovekovog govora, gestova, mimike. Negropontov san je da računari budu sve više nalik ljudima: "interfejs će prevazići lokalni jezik direktnog upravljanja "idi gore, otvori meni, klikni" – miš interfejsa."Komunikacija će se odvijati po metodu "agent baziranih interfejsa". Sada smo na nivou miša, ikona i prozora, ali u oblasti digitalnog, progres nezaustavljivo juri i nijedno predviđanje nije preuranjeno.

Mladi u virtuelnoj realnosti

Deca najlakše prihvataju sve što je novo, oslobođeni prošlosti i predrasuda. Računari svoj put u domove uglavnom nalaze preko tinejdžera i njihove strasti za video-igramama: od nintenda i sege do sony play station-a. Evolucija video-igara je stigla do virtuelne realnosti. Nju je još 1968. osmislio Ivan Saderlend konstruišući prvi ekran-kacigu koji se stavlja na glavu. Najranija primena VR-a je u simulaciji letenja. Ona omogućuje da sopstvenim telom iskusimo hipotetičku situaciju. Ona nas bezbedno obučava za pravu stvar. Sada je za ulazak u virtuelni svet potrebna kaciga sa zaštitnim naočarima i ekranima za oba oka. Ekran prikazuje sliku koja se menja kako mi okrećemo glavu, a mi imamo osećaj trodimenzionalnog prostora.

Mladi su i najčešći korisnici Interneta koji je njihovo novo igralište, još više, prebivalište. Nazivaju sebe

"bitnicima" ili "kiberijancima". Nalaze se širom planete sažimajući je u dvorište iza kuće. Deca u najsiromašnijim delovima sveta sa istom lakoćom kao i zapadnjačka, prihvataju igrice i Internet. Za digitalnu revoluciju nije važan ekonomski, socijalni ili rasni kriterijum, već MLADOST.

Mnogi odrasli skeptični su povodom veze dete – kompjuter. Ubeđeni su da se deca tako zatupljuju i odvlače od realnosti. Ne uviđaju da sve komplikovanije i sadržajem bogatije igrice razvijaju kod dece osećaj za strategiju i planiranje koji se mogu primeniti u realnom životu. Kompjuteri mogu pomoći u obrazovanju dece, povećati im nivo delatnosti. Dete ne mora samo da secira žabu, već je uz pomoć kompjuterske simulacije može i stvoriti. Kroz bezbroj stilova kompjuter može naći put do svakog deteta i umesto pasivnog slušaoca od njega stvoriti istraživača. Učenje bi moglo postati IGRA, a igra učenje, slično Nilovoj Summerhil školi.

Mreža preko celog sveta – WWW

"Ko je mogao pretpostaviti?" – najčešće je pitanje na sve digitalnijoj planeti. Otkud sve ove olakšice modernom čoveku? Teško je zamisliti život udobnijim. Izgleda da na sveopšti napredak postmodernog sveta čovek više ne utiče. Sve se odvija gotovo samo od sebe.

Globalna mreža komunikacija, informatički autoput, riznica sveg znanja i svih iskustava, začinjena izvornim doprinosima ljudskog učešća jeste INTERNET. Dok se političari sapliću ujedinjujući svet, nešto a ne neko je to već uspelo. Ideja je naravno potekla od ljudi, ali pomalo sumorna i u poređenju s rezultatima previše skromna. ARPANET (1962), preteča i osnova Interneta, trebalo je da obezbedi komunikaciju između dva "kraja SAD u slučaju nuklearnog rata. Globalno uključivanje najpre univerziteta i biblioteka na ovu mrežu prethodilo je povezivanju personalnih računara. Internet se 1993. širi na Evropu i na celi svet. Sada svako "ko poseduje telefonsku liniju, PC i modem postaje član ove *world wide* familije.

Internet je evoluirao iz samog sebe poput kosmičkog nastajanja naše planete. Niko ga ne poseduje, nema šefa i centralnog operatera. Simbol slobode i sveta bez granica. Populacija Interneta nezadrživo raste, ne postoji način da se broj hostova utvrdi. Dok svaka zemlja Trećeg sveta ne bude pokrivena Mrežom, ona će nastaviti da se uvećava brzinom svetlosti. Daljina ne postoji, ljudi koji su nam fizički daleko, mogu nam

biti bliži od komšije. INTERNET JE DIMENZIJA
KOJA BRIŠE DRUGE DIMENZIJE.

Korisnici Interneta se najčešće služe telekomunikacijskom funkcijom ovog medija – elektronskom poštom. E-mail je vaša mobilna, stalna adresa u slučaju da i vaš PC ide sa vama. Novinari mogu iskoristiti prednosti ovog opštita i voditi kreativne intervjue, kombinujući telefon i pismo. Internet i e-mail nam omogućuju da budemo svugde, sa svakim i uvek. Obezbeđuju nam povezanost, *ON LINE* život.

Iza digitalnosti

Osnova digitalnog života jesu mašine, one nam olakšavaju snalaženje, štede vreme. Negropont ima viziju skorašnjice i bitisanja u savršeno digitalnom svetu. Mašine će biti pametne, posedovaće "veštačku inteligenciju". Fikcija uvek ide ispred nauke i često predviđa naučne tokove: od Žila Verna i *Dvadeset hiljada milja pod morem* do *Zvezdanih staza*.

Danas već ima puno pametnih mašina koje ispunjavaju naše naredbe. AMP korporacija je kreirala program *Smart ready* za njihovu pametnu kuću. Naši kućni aparati bi imali mikroprocesore sa najrazličitijim funkcijama, kao u filmovima. Mercedes-Benc je 1995. napravio prvi govorni navigacioni sistem. On bi trebalo da nas odvede iz tačke A u tačku B. Naprednija verzija bi u svakom trenutku znala gde se nalazimo.

Negropont ima na umu drugu vrstu mašina, one koje su uistinu pametne. Koje slušaju naredbe, ali i donose ODLUKE. To je ono što se u pravom smislu zove inteligentnim mašinama. Kućni aparati će saradivati sa nama i između sebe. Znaće sve o nama, biće nam prijatelji. Znaće kada ne treba da nam smetaju; kada telefon ne treba da zvoniti, kada zavese treba ostaviti navučene. Kafa će biti sveže skuvana i kada odlučimo da ustanemo kasnije. Roboti će biti sveprisutni ali nenametljivi, a najveću ulogu će imati vaš robot batler. Nikolas Negropont ga zove interfejs agentom, najboljim poznavaoцем vašeg ukusa. Kreiraće za vas "poseban TV i radio-program perfektnom selekcijom. Praviće i posebne jutarnje novine koje bi se mogle zvati, na primer, *Negroponte Tribune*.

Televizija više ne bi imala masovnu publiku, već bi radila za ukus pojedinca, publiku veličine jedan. Informacije su tu personalizovane. Mašine bi nas razumevale

kao druga ljudska bića, ili još bolje. Programa uživo gotovo da ne bi bilo, a plaćanje bi usledilo po gledanju.

Daljina bi bila zaboravljena dimenzija: budili bismo se na bilo kom virtuelno realnom mestu. Ne bi bilo radnih ureda, čak bi hirurg mogao da obavlja svoj posao fizički odvojen od pacijenta. Rad bi se približio igri, a dužnost ljubavi.

Neko bolje mesto

Niko ne može garantovati da će digitalni svet biti savršen pogotovu na početku svog bivstva. Digitalni vandalizam, krađe podataka i invazija na privatnost već su postali problemi. Zatvaranja radnih mesta proizvode nedaće starijoj populaciji. Ali digitalni svet donosi jednakost, sporazumljivost na globalnom nivou: DECENTRALIZACIJU I HARMONIZACIJU. Nove generacije oslobođene predrasuda bivstvovaće u uslovima "prijateljstva, saradnje, igre i susjedstva". Digitalnost će nam doneti, nadamo se, bolji svet.

