Franc Trček *

VIRTUALNA DEMOKRACIJA - NAVIDEZNOST ALI DEJANSKOST?

POVZETEK

V članku avtor analizira teoretiziranja o virtualni demokraciji. Pri tem se ne osredotoča le na futurološka predvidevanja, ampak izhaja iz analize manjšega števila delujočih virtualnih demokracij na lokalni ravni. V nadaljevanju na osnovi slabosti delujočih sistemov podaja kritiko le-teh in v zaključku navaja minimalne predpogoje, ki jih morajo zagotoviti načrtovalci, če želijo, da postane informacijski sistem prostor politične participacije. Avtor se zavzema za organsko rast informacijskih sistemov, ki bi omogočali slobodno oblikovanje civilno-družbenih pobud.

ključne besede: virtualna demokracija, politična participacija, kibernetski prostor, sociologija kibernetskega prostora

* Fakulteta za družbene vede
Univerza v Ljubljani

1. UVOD

S spreminjanjem računalniško posredovanega komuniciranja, predvsem Interneta v množične medije, se proces informatizacije širi v večino družbenih (sub)sistemov. V družboslovnih analizah učinkov množične informatizacije in futuroloških predvidevanjih potencialnih učinkov je med najobsežnejšimi diskusija o demokratičnih potencialih t.i. novih informacijskih tehnologij. čeprav se uporabljajo različne oznake zanjo, npr.: virtualna demokracija, teledemokracija, digitalna demokracija, elektronska demokracija ipd., je za vse značilna podobna, če že ne identična ideja. Uporaba novih informacijsko-komunikacijskih tehnologij naj bi ob predpostavki, da se bo še naprej širila v takem obsegu, omogočila večje sodelovanje državljanov v procesu nastajanja, oblikovanja in preoblikovanja politik na različnih upravno-teritorialnih ravneh znotraj nacionalnih držav.

Razprave o t.i. virtualni demokraciji izhajajo tudi iz empirično zaznavnega problema, nezaupanja državljanov politikom na različnih teritorialno-upravnih ravneh ter nasploh majhnega zanimanja državljanov za sodelovanje v političnih procesih (Miller 1996: 212; Raab et. al 1996: 289; London 1995). Gre za izražanje mnenja, da so tako sodelovanje v političnem procesu kot volitve obrobne narave, ker politična oblast na različnih teritorialnih ravneh ni sposobna reševati oz. odpravljati najbolj žgočih družbenih problemov v vsakdanjem življenju državljanov oz. volivcev (Miller 1996: 214).

Konceptualizacija virtualne demokracije oživlja idejo neposredne demokracije. V celoti je sicer ne moremo enačiti z modelom neposredne demokracije, značilnim za klasike marksizma (glej npr. Held 1989: 107-138), vendar lahko rečemo, da je precej podoben modelom samoupravljanja, ki v praksi niso bili prav uspešni.

V članku bomo po konceptualno-teoretski opredelitvi informatizacije kot modela razvoja in kibernetskega prostora, analizirali nekaj najznačilnejših in v literaturi najpodrobneje predstavljenih delujočih primerov virtualne demokracije. Pri tem bomo poskušali predvsem odgovoriti na - po našem mnenju - ključno sociološko vprašanje, vprašanje (re)distribucije družbene moči, ki jo omogoča oz. povzroča novi prostor politike.

2. INFORMATIZACIJA KOT NOVI MODEL PROSTORSKO-ČASOVNE ORGANIZACIJE DRUŽBENEGA DELOVANJA

Informatizacija nadomešča industrializacijsko logiko množičnosti s proizvajanjem, procesiranjem in transmisijo informacij kot osnovnim virom produktivnosti in moči. Castells (1989, 1996) v svojem pogosto kritiziranem (glej Webster 1995) razlikovanju med načinoma produkcije in modeloma razvoja govori o informatizaciji in industrializaciji kot dveh modelih razvoja. V svojem konceptu načina produkcije razlikuje med kapitalistično in državno-plansko; v njegovi terminologiji je slednja poimenovana kot "statism". To razlikovanje tako omogoča določeno avtonomijo modela razvoja od načina produkcije in to razširja pojasnjevalni okvir oz. pojasnjuje variacije gpri uvajanju informatizacije v različna konkretna okolja (npr. očitna je razlika med ameriškim modelom informatizacje in singapursko izvedbo le-te).

Za industrializacijo lahko torej rečemo, da je težila k ekonomski rasti z "maksimiranjem" materialnih "outputov", informatizacija pa je usmerjena k "akumulaciji znanja in večji ... kompleksnosti v informacijskem procesu" (Castells 1996: 17). Centralnost pomena informacij v spreminjajočem se (novem) modelu povezovanja oz. imanentne lastnosti informacij spreminjajo prostorsko-časovno strukturiranje procesov povezovanja. Razvitost računalniško posredovanega komuniciranja omogoča sočasnost uporabe informacij na različnih geofizičnih lokacijah. Standardizacija informacijsko-komunikacijskih protokolov na globalni ravni, stroškovno-časovna neodvisnost od števila sprejemnikov informacij in neodvisnost v informacijska omrežja vključenih akterjev od njihovih konkretnih geofizičnih lokacij omogočajo decentraliziranost, deteritorializiranost in dematerializiranost informacijskih tokov.

Informacijska omrežja postajajo komplementaren način prej prevladujočega območnega prostorskega strukturiranja in iz njega izhajajočih hierarhij. Potencialna fleksibilnost povezovanja različnih akterjev (posameznikov, skupin, organizacij, teritorialnih enot), ki niso obremenjeni s fizično-geografskimi ovirami, pa že oblikuje družbeno-prostorsko preobrazbo "v smislu prehajanja od območne k omrežni organizaciji družbe" (Mlinar 1995: 75).

Naštete značilnosti omrežne organizacije povezovanja omogočajo večjo fleksibilnost in fluidnost prostorsko-časovnih vzorcev povezovanja. Predvsem pa zmanjšujejo pomen vnaprej predpisanih danosti, lastnosti pri akterjih, vključenih v omrežja, ki izvirajo iz teritorialnih in nacionalno-političnih omejitev. Omrežni tip organiziranja omogoča sploščanje hierarhij pri povezovanju, ker odpravlja potrebo po hierarhiji vmesnih, posredniških ravni, značilnih za območni način (prostorskega) povezovanja. Te lastnosti omrežnega povezovanja omogočajo večjo avtonomijo akterjev pri odločanju o načinu povezovanja v družbena omrežja.

3. DEFINICIJA KIBERNETSKEGA PROSTORA

S terminom kibernetski prostor v naši analizi označujemo območje informacijsko-podatkovnega prometa in vsebinsko-interesno opredeljene interakcije s pomočjo računalniško posredovanega komuniciranja v informacijska omrežja vključenih akterjev (posameznikov oz. skupin ali organizacij). Gre za "ageografski in fizično nedoločljiv prostor" (Strehovec 1997: 300) oz. prostor, ki je realen po svojih učinkih in ne kot fizikalno-geografska entiteta (Heim 1993: 109).

V kibernetskem prostoru na osnovi integracije lastnosti starih tehnologij izmenjave podatkov in komunikacij na daljavo (pošta, telefon, faks) in nadgradnje le-teh v razvoju računalniško posredovanega, omrežnega komuniciranja poteka deteritorializacija oz. virtualizacija številnih sistemov družbenega delovanja (bančništvo, gospodarstvo, izobraževanje, politika, zabava ipd.). čeprav kibernetski prostor združuje odlike starih komunikacijskih tehnologij, je njegov potencial po katerem se razlikuje od slednjih, v njegovi možnosti transcedentiranja fordističnega razumevanja prostorsko-časovnih hierarhij/discipline in iz le-teh izpeljanih organizacijskih praks (Robins & Webster 1988: 56).

Ta prostor, ki obstaja "po svojem učinkovanju", lahko opredelimo le na osnovi vsebine interakcij oz. vsebine informacij ter na osnovi ciljev, ki jih želijo zadovoljiti v kibernetski prostor vključeni akterji.

4. VIRTUALNA DEMOKRACIJA

4.1 Konceptualna izhodišča

V podrobnejši analizi razprav o virtualni demokraciji London (1995) pri zagovorniki te ideje odkriva tele temeljne poudarke:

- nove tehnologije omogočajo državljanom dialog z organi oblasti na tak način, da se državljani počutijo povezane in odgovorne za razvoj družbe v prihodnosti;
- interaktivnost, ki jo ponujajo nove telekomunikacijske oblike, omogoča povečanje števila udeleženih državljanov v demokratičnih procesih;
- telekomunikacije lahko premagujejo prostorsko-časovne ovire pri povezovanju državljanov in tako omogočajo tudi vključevanje državljanov, ki bi bili izključeni iz procesov (so)odločanja, ko bi bili odvisni samo od starih mehanizmov povezovanja;
- neposredna povezava med državljani in vlado omogoča množični sistem "feed back", to pa omogoča nenehno soočanje zakonodajne in izvršilne oblasti z javnim mnenjem o konkretnih zadevah in politiki;
- novi informacijsko-komunikacijski mediji omogočajo neposrednost povezovanja in odpravljajo potrebo po vmesnih, posredniških ravneh, ki s svojo vlogo filtriranja informacij ("gatekeepers") onemogočajo neposrednost pri komuniciranju med državljani in njihovimi političnimi predstavniki, pa tudi med državljani samimi;
- nove tehnologije omogočajo časovno neomejen dostop do skorajda neomejene količine informacij, ki zadevajo politično delovanje, in omogočajo enakopraven dostop do informacij za številne državljane;
- elektronska omrežja so odlični mehanizmi in prostori za razprave o novih razvojnih načrtih;
- teledemokracija spreminja razmerja politične kompetentnosti z neposrednim vključevanjem večjega števila akterjev v procese javnih razprav;
- nove tehnologije omogočajo inovativne načine informiranja in izobraževanja volivcev o ključnih javnih zadevah ipd.

Kljub naštetim potencialnim pozitivnim učinkom, ki naj bi jih imela virtualizacija politične participacije, malo sistemov na sedanji razvojni stopnji omogoča - z izkoriščanjem možnosti kibernetskega prostora - večje sodelovanje državljanov oz. meščanov v političnih procesih na različnih teritorialnih ravneh.

V nadaljevanju bomo analizirali nekatere s študijami primerov najbolj dokumentirane delujoče sisteme. V sklepu pa bomo na osnovi skupnih značilnosti predstavljenih primerov poudarili probleme in negativno plat virtualne demokracije na sedanji razvojni stopnji.

4.2 Sekudarna analiza najznačilnejših primerov

Sistem elektronske pošte ameriške vlade

Največkrat omenjen in analiziran primer računalniško posredovanega komuniciranja na ravni državljani - nacionalna oblast je sistem elektronske pošte ameriškega predsednika oz. "Bele hiše". Ta spada med že uresničene dele ameriške vizije Nacionalne informacijske infrastrukture. Osnovni nameni pri oblikovanju tega sistema so bili:

- ponuditi državljanom lažji, neposreden dostop do dokumentov, ki se nanašajo na delo predsednika in drugih vej oblasti;
- oblikovanje novega komunikacijskega kanala med državljani in vladnimi uslužbenci;
- pomoč državljanom pri oblikovanju in lociranju novih virtualnih forumov za njihovo politično delovanje in izražanje;
- možnost razširjanja mnenj in idej vsem, ki so vključeni v politiko v čim širšem prostoru. (Hacker & Todino 1996: 82).

Tisti, ki so vključeni v ta projekt z vladne strani, so bili - vsaj deklarativno - prepričani, da bo ta sistem politične participacije v resnici okrepil politične pozicije oz. kompetentnost državljanov. Predpostavka je bila, da bodo državljani dovolj motivirani in tudi sposobni dejavno sodelovati v tem sistemu (Hacker 1996: 214).

Pri (edini trenutno dostopni) analizi delovanja tega sistema, 1994 jo je izvedel Artifical Intelligence Lab z MIT-a, zajela pa je1600 anketirancev, se je izkazalo, da dnevno izrabi možnost za dostop do dokumentov, ki jih ponuja sistem, 30-40.000 uporabnikov. Od teh primarnih uporabnikov sprejema v drugem koraku razpošiljanja te podatke še okrog 100.000 ljudi. Analiza strukture uporabnikov kaže, da gre "za mlajšo, bolj izobraženo in bolj moško populacijo" v primerjavi s strukturnimi značilnostmi celotne nacionalne populacije. Med uporabniki je tako bilo le 20% žensk; polovica uporabnikov je imela visoko, fakultetno izobrazbo. Po strukturi organizacij, iz katerih izvirajo uporabniki, so bile v ospredju univerze (41%), vladne službe, vojska, organizacije, ki se ukvarjajo z razvojem visoke tehnologije, in člani

skupin pritiska. Prostorsko gledano je bilo največje število uporabnikov, vključenih v raziskavo, iz Washingtona. Povprečen čas, porabljen za pregledovanje in prebiranje gradiva, pa je znašal le pet minut na dan (rezultati raziskave so povzeti po Hackerju 1996: 223).

Iz navedenih rezultatov lahko sklepamo, da gre pri uporabnikih za populacijo, ki ne pripada že tako politično intenzivneje angažiranemu delu državljanov, ampak so to večinoma akterji, ki so neposredno - predvsem finančno - povezani oz. odvisni od organov državne oblasti ali pa so celo uslužbenci teh organov. če izhajamo iz deklarativnih namenov uvajanja tega sistema, jih leta s svojim delovanjm ni uresničil, ker uporabniki v resnici niso t.i. "navadni državljani", ki so postali politično bolj aktivni. Glede na organizacijsko strukturo vzorca pa tudi pripadniki civilnodružbenih skupin pritiska predstavljajo manjšino med vsemi v raziskavo zajetimi uporabniki.

Vzroke za takšno strukturo uporabnikov lahko najdemo v sami strukturi sistema, saj v resnici ni naravnan k spodbujanju sodelovanja državljanov, ki bi povzročilo odziv v političnih odločitvah. Če izhodiščna ideja, da naj bi ta sistem omogočil državljanom širitev prostora za politično delovanje, je s stališča "kibernavtov" dvoumna. Znotraj kibernetskega prostora obstaja že dovolj možnosti za diskusije oz. politično sodelovanje, ki jih neposredno ne nadzorujejo ali usmerjajo nacionalne elite. Sistem tudi ne omogoča vsebinske avtonomije uporabnikov pri (i)zbiranju informacij o delovanju vladnih služb, ker te službe same odločajo, katere informacije o svojem delu bodo ponudile odjemalcem in kako jih bodo vsebinsko oblikovale..

Podoben problem se pojavlja pri vseh predstavitvenih straneh vladnih in upravnih organizacij na različnih teritorialnih ravneh v različnih državah. Večina predstavitev je splošnih in vsebujejo le najosnovnejše informacije o delovanju služb, skope povzetke rezultatov delovanja oz. uspešnosti, razpise za projekte, za katere so pristojne spadajo ipd., hkrati pa pogosto nimajo možnosti "feed back" komunikacij oz. vgrajenega programskega modula za sprejemanje sugestij in pripomb ter možnosti za komuniciranje s konkretnimi osebami, zadolženim za določena področja. Ta "odlika" oz. oblika informacijske povezanosti državljanov z organi oblasti je značilna tudi za slovensko državno upravo.

O sistemih, ki jih ponujajo nacionalne ali celo mednarodne politične ustanove (npr. različne predstavitvene strani EU) lahko rečemo, da gre za udejanjenje Batesove definicije informacije kot razlike, ki diferencira ("information is the difference that makes a difference" Wark 1995: 116). Njihovo pozitivno vlogo lahko vidimo predvsem v kombinaciji z informacijami, ki so dostopne s strani civilno-družbenih skupin, to pa zahteva tako več časa kot tudi analitičnih sposobnosti s strani državljana, ki bi želel sodelovati v političnem procesu. Postavlja se tudi vprašanje, v kolikšni meri je politično soudejstvovanje državljanov na nacionalni ravni v resnici primerno za reševanje konkretnih problemov, s katerimi se srečujejo v vsakdanjem življenju. Gre predvsem za problem, da postaja nacionalna raven političnega delovanja hkrati preveč in premalo splošna za doseganje zaželenih učinkov. To je npr. opazno v procesih oblikovanja novih lokalizmov (Strassoldo 1992) in procesih obhajanja nacionalne ravni pri mednarodnem povezovanju (npr. komplemetarnih regij, civilno-družbenih pobud, stanovskih organizacij, univerz ipd.).

PRIMERI LOKALNE VIRTUALNE DEMOKRACIJE

Po prevladujočem mnenju avtorjev, ki se ukvarjajo z demokratičnim potencialom kibernetskega prostora oz. z možnostmi spreminjanja fizionomij političnih kompetenc, ki jih le-ta ponuja, lahko odigra virtualizacija političnega sodelovanja in soustvarjanja pomembnejšo vlogo na ravni lokalnih kibernetskih javnosti, ki bi si prizadevale za reševanje konkretnih lokalnih problemov (Miller 1996; Keane - povzeto po Hacker / Todino 1995), pa tudi na ravni civilno-družbenih pobud. Te nastajajo oz. se povezujejo - glede na izvor akterjev - na različnih teritorialnih ravneh znotraj kibernetskega prostora, na podlagi podobnost ali celo komplementarnost problemov, ki jih poskušajo reševati (Friedland 1996; Connell 1996; Rheingold 1994).

Pri oblikovanju teh lokalnih javnosti pa je treba izpolniti temeljni pogoj, prost dostop vsem občanom do "lokalne virtualne agore". Neuresničljivost tega pogoja je običajno vzrok za strukturalne anomalije delujočih sistemov na lokalni ali (običajno) mestni ravni..

"SANTA MONICA PUBLIC ELECTRONIC NETWORK"

Med najzgodnejše uspešne eksperimete virtualne demokracije na lokalni ravni spada primer lokalnega omrežja v Santa Monici, lokalni skupnosti v bližini Los Angelesa. Model javnega elektronskega omrežja (PEN - Public Electronic Network), ki so ga razvili, je postal mednarodno priznan model za podobna omrežja v drugih mestih (Dutton 1996: 272). PEN je začel delovati februarja 1989. Nanj se je lahko brezplačno priključil vsak prebivalec te lokalne skupnosti, ko se je registriral v mestnem oddelku za informacijske sisteme (City's Information Systems Department), ki je imel vodilno vlogo pri oblikovanju in razvoju omrežja.

Za registrirane uporabnike, ki niso imeli možnosti za priključitev na omrežje doma, je bilo na voljo dvajset javno dostopnih terminalov na šestnajstih javnih lokacijah v mestu. Sčasoma je to število naraslo na 35 terminalov (Bryan 1996: 111). Delež dostopa iz javnih terminalov predstavlja okoli petino vseh dostopov in je po mnenju načrtovalcev in raziskovalcev omogočil pestrejšo strukturo vključenih akterjev. V omrežje se je - bolj ali manj aktivno - vključilo približno 5% od okrog 87.000 registriranih meščanov ali okrog 10% gospodinjstev. čeprav se zdi delež nizek, ugotavljajo, da gre za dosti višji delež aktivnih udeležencev na področju oblikovanja lokalne politike v primerjavi z deleži neposredno aktivno vključenih akterjev v ustvarjanje lokalne politike v nevirtualnem, "realnem" prostoru (Rabb et al. 1996: 288). Brezplačna priključitev na omrežje je bila postopoma omogočena ne le stalnim prebivalcev, ampak tudi vsem zaposlenim v mestu, ki sicer v mestu ne bivajo, ter na šolajoče se v izobraževalnih ustanovah tega območja. Računalniško nepismenim so omogočili brezplačen uvajalni tečaj računalniškega opismenjevanja.

Sistem PEN je razdeljen na štiri sklope:

- na sklop več kot 250 skupin informacij, ki pokrivajo področja od delovanja lokalne oblasti do informacij o različnih servisih, ki so na voljo na lokalnem območju, in njihovi ponudbi. Ta del sistema je t.i. "read-only" in ne omogoča povratnih informacij uporabnikov;
- na sklop, ki omogoča komuniciranje z določenimi uradi lokalne oblasti, pa tudi oddajo zahtevkov za določena potrdila, dovoljenja ipd.;

- na sklop, ki omogoča komunikacijo med meščani in organi lokalne oblasti, pa tudi komunikacijo med vsemi, vključenimi v omrežje;
- na konferenčni del: ta omogoča sodelovanje v diskusijskih skupinah. Razvilo se jih je več kot 600 s številnimi različnimi vsebinami od reševanja konkretnih lokalnih problemov pa do debatnih skupin, ki razpravljajo o nacionalni in svetovni politiki in do diskusij privržencev Star Trek; pri tem je mogoče prebirati gradivo in dodajati lastna mnenja, sugestije.

Pri Duttonovi raziskavi delovanja sistema, ki je vključevala tudi intervjuje z udeleženci, se je izkazalo, da so v PEN-u aktivni meščani, ki jih tudi drugače v večji meri zanima aktivno sodelovanje pri oblikovanju političnih rešitev na lokalni ravni. Uporaba javno dostopnih terminalov in možnost asinhronega, neprekinjenega, 24-urnega sodelovanja v PEN-u je v primerjavi s siceršnjo strukturo, značilno za Internet in BBS, omogočila sodelovanje akterjev, ki bi bili drugače izključeni iz participacije na lokalni ravni zaradi svoje manjšinske pozicije in pomanjkanja časa za sodelovanje pri diskusijah v realnem času-prostoru. Struktura uporabnikov je bila tako dokaj pestra; nadpovprečno visok je bil delež žensk, nezaposlenih, brezdomcev ipd.

Zanimivo je, da je kljub anonimnosti v primerjavi z neposrednimi "face-to-face" oblikami komuniciranja, ki jih zagotavlja računalniško posredovano komuniciranje, sistem oblikovan tako, da se udeleženci pojavljajo s svojimi pravimi imeni in ne s poljubno izbranimi (t.i. "nick names"). Glede na to, da polovica tokov znotraj sistema odpade na diskusijske, konferenčne skupine, se je med samim delovanjem sistema kot največji problem pokazalo pomanjkanje komunikacijskih pravil znotraj diskusijskih skupin. Določeni akterji so začeli zmerjati drugače misleče, izsiljevati ženske po elektronski pošti, pojavili so se neke vrste samoorganizirajoči se nadzorniki poteka komunikacij, ki so hoteli igrati vlogo nosilcev ½pravilnih½ pozicij. Občasno so celo opozarjali na slovnične napake udeleženih akterjev.

Kot odziv na ta dogajanja je lokalna, mestna oblast razglasila, da bo uvedla moderirane diskusije. Moderatorji naj bi skrbeli za višjo raven razprav in brisali neprimerna mnenja, sporočila, ki bi se pojavljala znotraj diskusijskih skupin. Ta predlog je imel buren odziv in je izzval negodovanja v PEN vključenih meščanov, ki so izhajali iz ustavno določene pravice svobode govora. Posled-

ica tega je bila omejitev moderatorstva le na določeno manjše število konferenc in še pri teh so morali s konferenc zbrisana sporočila pustiti, sicer ločeno, a dostopna znotraj sistema.

Kot enega uspešnejših rezultatov diskusij v konferenčnih skupinah o lokalni navaja več avtorjev odlok o uvedbi "javnih kopalnic" za brezdomce, prostorov, v katerih so se lahko brezdomci prhali, oprali ter zlikali svoja oblačila ipd. (opis PEN je povzet po Dutton 1996, Miller 1996, Rabb et. all 1996: 287-289).

"DE DIGITALE STAD AMSTREDAM"

Podobno uspešen primer oblikovanja lokalnega računalniško-informacijskega omrežja predstavlja amsterdamski primer. Amsterdam ima eno največjih in najbolj razvitih kabelskih omrežij. S projektom se je hotel tudi reklamirati kot središče razvoja telekomunikacij na Nizozemskem in je to hkrati kombiniral ne le kot svoj ekonomski, ampak tudi kot novi kulturni kapital.

Prvi projekt je bil "City Talk" (Stadsgesprekken). Delovati je začel 1989. leta kot živ diskusijski program na javno dostopnem kanalu lokalnega televizijskega, kabelskega omrežja na podbudo lokalne oblasti. šlo je za omejeno dvosmerno komuniciranje. Predstavniki lokalnih oblasti, političnih organizacij, nevladnih organizacij so v tri ure in pol trajajočem programu razpravljali o lokalni problematiki (teme so izbrali predstavniki družbenih gibanj). Gledalci so imeli možnost izražati svoje mnenje. Vključevali so ga v razpravo in se med oddajo odločali ter glasovali za določena stališča, programe reševanja konkretnih problematik. Rezultati teh simuliranih referendumov so bili predvajani v programu. Gledalci so za komuniciranje uporabljali modificiran teletekst ali telefon. Pri določenih temah (npr. javni transport) je prihajalo do preobremenitev omrežij na sicer slabo gledanega programu kabelske televizije. Raziskave udeležene publike so pokazale, da ne morejo govoriti o udeležbi "navadnih meščanov", ker so prevladovali bolj izobraženi in politično bolj aktivni. Zaradi omejenosti tehnologije je bilo veliko pritožb udeležencev kot tudi gledalcev. Sam program je bil umaknjen z javno dostopnega programa na lokalni polkomercialni kanal in preoblikovan v bolj profesionalno voden lokalni "talk show".

Naslednji projekt, imenovan "City Consultations" (Stadsberaad), je bil oblikovan 1993 kot neke vrste interaktivni vprašalnik Meščani so se lahko odločali med različnimi možnimi političnimi rešitvami lokalnih problematik. Tehnično je bil rešen kot kombinacija navodil po telefonu o načinu uporabe teleteksta, ki bo

omogočal ne le izpolnjevanje vprašalnika posameznika, ampak tudi primerjavo njegovih stališč s stališči drugih meščanov. Glavni vzrok za neuspešnost sistema je bil zahtevnost tehnične kombinacije. Potencialni odjemalci ga niso sprejeli, saj je v štirih tednih na vprašalnik odgovorilo le 157 meščanov.

Oba projekta sta bila v veliki meri neuspešna zaradi tehničnih težav oz. neprijaznosti komunikacijskega vmestnika do uporabnikov. Tretji projekt, imenovan "Digital City" (De Digitale Stad), je izkoristil potencialno večjo prijaznost računalniško posredovanega komuniciranja do uporabnikov. Zanimiv pa je tudi po svojem nastanku. Prva dva projekta je večinoma načrtovala lokalna oblast, ta pa je nastal na pobudo skupine meščanov v okviru civilne družbe oz. ima korenine v Centu za kulturo De Balie in v XS4all fondaciji, ki temelji na gibanju računalniških privržencev (t.i. "hekerski" subkulturi). Omrežje ima sploščeno hierarhično strukturo.

Osnovna ideja projekta je oblikovanje digitalnega Amsterdama na Internetu oz. predstavitev mesta kot virtualnega habitata in virtualne skupnosti z vsemi lastnostmi, ki jih ima mesto. Gre v bistvu za zgraditev digitalnega modela mesta. Ustvarjalci naj bi bili meščani, "kibernavti". Omrežje vključuje vse akterje, ki imajo kaj ponuditi, oz. je odprto za vsakogar, ki želi sodelovati v diskusijah ali postaviti svojo predstavitev znotraj digitalnega mesta. Tako digitalno mesto predstavlja živo entiteto, ki vključuje večino akterjev, značilnih tudi za "nevirtualno" mesto, in ima v svoji ponudbi virtualne kavarne, knjižnice, muzeje, kulturne centre, komercialno ponudbo, številne "idealistične" organizacije in gibanja ipd. Vključuje pa tudi digitalno mestno hišo z dostopom do administrativnega informacijskega sistema lokalne uprave in javnega informacijskega sistema.

Oblikovanje digitalnega mestnega habitata je omogočila uporaba računalniške omrežne tehnologije, saj omogoča interaktivnost in nehierarhičnost komuniciranja, to pa za predhodna projekta ni bilo značilno v tolikšni meri. Sodelovanje v omrežju je brezplačno. Na voljo je brezplačna pomoč pri instaliranju potrebne programske opreme in uvajanju v delo. Obstajajo tudi javno dostopni terminali. Nameščeni so v knjižnicah, muzejih, mestni hiši in domovih za ostarele. čeprav ima na Nizozemskem osebni računalnik že 40% gospodinjstev, pa imajo redka gospodinjstva modemi ali so priključena na Internet.

Raziskave o strukturi udeležencev kažejo, da prevladujejo mlajši udeleženci (58% je mlajših od 30 let), dobro izobraženi (3/4 jih ima visoko izobrazbo), zaposleni in moški (delež žensk se je z 9% v letu 1994 povečal na 15% v letu 1995). Med debatnimi skupinami so bolje obiskane skupine, ki se ukvarjajo z računalniško tehnologijo, umetnostjo, kulturo, demokracijo v kibernetskem prostoru, v primerjavi s skupinami, ki se ukvarjajo s specifično lokalno problematiko. Polovica uporabnikov celo ni prebivalcev Amsterdama. To kaže, da je "Digitalno mesto" bolj prostor novih elit in številnih "tehno-entuziastov" kot pa prostor za "navadne" državljane" (Brants et al. 1996: 242). Pri diskusijah se pojavljajo podobni problemi kot v omrežju PEN in v številnih skupinah raven diskusij ni izrazito visoka. Rešitev tega problema vidijo načrtovalci in raziskovalci v oblikovanju replik digitalnega mesta v drugih nizozemskih mestih, saj bo to lahko postopoma privedlo do večje socializacije znotraj novega prostora. (povzeto po Brants et. al. 1996, Tan 1995).

MANCHESTERSKI PROJEKT "HOST"

Bolj integrativno oblikovan model lokalnega, mestnega omrežja, ki vključuje veliko število akterjev, je primer projekt Manchestera HOST. Sam projekt izvira iz ekonomske razvojne strategije mestnega sveta, ki je postavila razvoj informacijsko-telekomunikacijske tehnologije kot osrednje strateško izhodišče nadaljnjega ekonomskega razvoja mesta in regije. Za uresničitev te strategije so oblikovali prvi javni računalniški komunikacijski in informacijski sistem v Veliki Britaniji. Pri načrtovanju in izvedbi pilotskih projektov so poskušali upoštevati resnične potrebe različnih v mestu navzočih akterjev. Razvoj je potekal in še poteka s sodelovanjem z izobraževalnim, zasebnim in volutnerskim, civilno-družbenim sektorjem (Carter 1997: 142-43).

Ključni cilji projekta so bili:

- razviti informacijsko infrastrukturo mesta, ki bo omogočala hitrejši dostop do "informacijske avtoceste" in na osnovi te infrastrukture oblikovati interaktivne informacijske servise;
- podpirati razvoj novih gospodarskih dejavnosti, ki bi temeljile na širjenju uporabe tračunalniških trgovskih omrežij in delu na daljavo;
- na osnovi že potekajočih projektov ob možnostih za računalniško opismenjevanje in usposabljanje spodbujati uporabo novih informacijskih tehnologij tudi na drugih področjih (kultura, zdravstvo, transport ipd.). (ibid.)

V izvedbi je sistem povezan z mednarodnim GeoNet sistemom in prek njega z Internetom. Ob elektronski pošti in dostopu do Interneta ponuja še informacije o delovanju mestnih, lokalnih svetovalnih služb in številnih društev ter "Elektronsko mestno hišo" (EVH - Electronic Village Hall). Ta omogoča vključevanje številnih, zaradi prostorsko-časovnih in tudi statusnih ovir prej izključenih skupin. Tako obstaja znotraj EVH tudi njen ženski del. Vključuje podbude številnih ženskih združenj in koordinira njihovo delo. Znotraj EVH-ja sodelujejo številna manjšinska združenja in prostovoljne organizacije (črnske populacije, ženske z majhnimi otroki, invalidi ipd.). Pri nastajanju virtualne mestne hiše kot prostora za diskusijo o lokalnih problematikah, ki zadevajo konkretne skupine meščanov, se je izkazalo, da je potrebno kar nekaj časa namenili za računalniško opismenjevanje številnih manjšinskih skupnosti. (Bryan 1996)

Mestni projekt se je postopoma povezal s podobnimi projekti telematizacije oz. soustvarjanja urbanega virtualnega habitata kot sestavnega dela mestnega življenja v informacijski družbi, ki potekajo znotraj EU (Antwerpen, Barcelona, Bologna, Nica). Postal je nosilec enega od pilotskih projektov znotraj Medregionalne iniciative informacijske družbe ("Inter-Regional Information Society Initiative"); nastanek je spodbudila Evropska komisija. Pri tem eksperimentu sodeluje šest regij. Vsa imajo možnost vplivati na razvoj informacijske politike EU na podlagi svojih konkretnih izkušenj in pogledov. Po mnenju Davea Carterja, ki sodeluje pri projektu HOST kot predstavnik lokalne oblsti, imajo tako "lokalni voditelji prvič neposreden dostop do političnega prizorišča in možnost za predstavitev pogledov širokega kroga uporabnikov in lokalnih interesov" (Carter 1997: 149). Mesta in regije, vključene v projekt, pa lahko tudi mimo višjih teritorialnih ravni oblasti sodelujejo pri izmenjavi konkretnih izkušenj in problemih in načina reševanja le-teh. Tako lahko govorimo o tangencialni koaliciji v projekt vključenih mest, ki povečuje njihovo kompetentost oz. paritetnost vlog lokalnih in regionalnih skupnosti z razvito informacijsko infrastrukturo v odnosu do nacionalnih ali mednarodnih političnih integracij, še zlasti pri diskusijah o uvajanju informacijskih tehnologij in oblikovanju politik tega uvajanja.

5. SKUPNE ZNAČILNOSTI PREDSTAVLJENIH PROJEKTOV

Za vse predstavljene primere, ki se pojmujejo kot vzorčni modeli za načrtovanje in razvoj podobnih sistemov, je značilno, da so nastali v informacijsko že nadpovprečno razvitih urbanih okoljih z razvito demokratično tradicijo in strpnostjo, razvito svobodo govora in tradicijo iskanja političnih rešitevs konsenzom. V primeru lokalnih, mestnih omrežjih so bile navzoče dovolj številne računalniške subkulture, ki jso s svojimi izkušnjami pripomogle k nastanku lokalnih omrežij, in visokošolske ustanove s svojimi zalogami vedenja (tako je npr. univerza v Manchestru imela prvi računalnik že leta 1948 (Carter 1997: 141)).

V vseh treh primerih lokalnih omrežij je značilno, da predstavljajo razprave o lokalnih problematikah oz. sodelovanje "navadnih" državljanov v teh razpravah le manjši del med vsemi komunikacijami v omrežju. V razprave se vključujejo v največji meri akterji, ki že tako predstavljajo politično bolj aktivno prebivalstvo na lokalni ravni. Problem vključevanja t.i. "navadnih občanov oz. meščanov" je pogosto povezan z njihovim prikrajšanjem za informacijsko-infrastrukturno in računalniško nepismenostjo. Rešitev tega problema je v uvajalnih tečajih in postavitvi javno dostopnih terminalov v društvih in skupinah oz. (pol)javnih prostorih, kjer se srečujejo informacijsko in tudi sicer prikrajšane skupine prebivalstva. Na drugače klasično načrtovanih prostorih za postavitev terminalov (knjižnice, muzeji, prostori lokalne uprave) pogosto ni prisotnih akterjev, ki pripadajo tem manjšinskim populacijam.[1]

Čeprav vsi poskusi virtualizacije politične participacije izhajajo iz ugotovitev, da je sodelovanje državljanov, občanov, meščanov (glej npr. Friedland 1996; Grossman 1996)vse manjše, se sistemi že v načrtovanju pogosto oblikujejo tako, da v resnici ponujajo le stare usluge v novi obliki.[2] Gre za virtualizacijo oglasnih desk, delno mehanizmov pritožb in izjemoma "uradnih" ur.

Če kot temeljno lastnost računalniško posredovanega komuniciranja opredelimo povečano hitrost ter lažjo dostopnost do akterjev vključenih v omrežja, se nam zastavi vprašanje - nanj opozarjata Hacker in Todino (1996: 79) - ali je hitrost nujna za demokracijo oz. kot pravi Bryanova, ali gre pri teh projektih za "MacDemocracy" ali za dejansko revitalizacijo lokalne (politične) javnosti (Bryan 1996: 112-113). Pri tem moramo upoštevati tudi

fragmentacijo in demasifikacijo, ki je značilna za današnjo, (post)moderno družbo. Tako se ideja o skupni, lokalni javnosti, ki jo omogoča računalniško posredovano komuniciranje, kaže kot mitologizacija informacijske tehnologije (Connell 1996: 92), ker danes lahko govorimo o obstoju številnih javnosti v lokalnem, zlasti urbanem, prostor, z različnimi stopnjami kompetitivnosti in pariteto vlog v razmerju do organov oblasti. S tega stališča je definicija "elektronske demokratizacije" kot "razširjanje demokracije in soudeležbe državljanov pri vladanju z uporabo računalniško posredovanega komuniciranja" (Hacker & Todino 1996: 71) presplošna, ker ne vsebuje v sebi konfliktnosti in tekmovalnosti med različnimi javnostmi in politično elito. Projekti oz. načrti, izvedeni iz poenostavljenih predpostavk, pa ob tem pogosto pojmujejo virtualizacijo politike kot "on-line" vlado oz. le kot dostop do informacij o delu vlade (npr. glej predlog "Government On-Line" projekta sprejet na srečanju G7 v Neaplju 1994 (Connell 1996: 93)).

Večino informacijskih možnosti, ki jih ponujajo delujoči sistemi lokalne virtualne demokracije, lahko definiramo kot prenos že obstoječih mehanizmov v skorajda nespremenjeni obliki v nov prostor. Te so še vedno izrazito vertikalno načrtovane ("od zgoraj navzdol"). Le konverzacijski subsistem omogoča oblikovanje civilno-družbenih pobud (t.i. "grass-roots") od "spodaj navzgor" in koordinacijo na različnih teritorialnih ravneh glede na prostorsko obsežnost problematike, ki jo rešujejo.

Kritike konceptov in eksperimentov virtualne demokracije so navadno tele:

- gneča še ne pomeni demokracije;
- tele-volitve ne puščajo prostora za dialog in diskusijo;
- tehnologija atomizira posameznike;
- hitrost računalniško posredovanih komunikacij je sovražna za demokracijo;
- volivci se ne čutijo sposobne oz. kompetentene sodelovati v političnem življenju;
- določeni javni problemi ne zanimajo širše javnosti;
- večina poskusov je imela zelo nizko raven participacije;
- javno mnenje je zelo nestabilen fenomen;
- so razprave brez vsebine ipd. (analizo kritik povzemamo po Londonu 1995).

Kljub naštetim kritikam pa predstavlja kibernetski prostor izziv za povezovanje civilne družbe na novih decentraliziranih, nehierarhičnih osnovah in oblikovanje povezav ad hoc v konkreten problem vključenih javnosti. Za večji učinke kibernetskega prostora v luči demokracije je potrebno predvsem zagotoviti "kolonializacijo" s strani t.i. "navadnih državljanov" in jim omogočiti (re)socializacijo v njem. Za uresničitev univerzalnega dostopa pa je potrebno zagotoviti:

- možnost dostopa za vse, ne glede na prostorsko lokacijo in/ali različne populacijsko-strukturalne prikrajšanosti;
- ponuditi uporabnost omrežja najširšem krogu uporabnikov z uvajanjem možnosti za zadovoljevanje potreb različnih skupin uporabnikov;
- omogočiti usposabljanje in podporo pri uvajanju ter uporabi univerzalno zasnovanega sistema;
- uporabnost sistema v primerjavi z že obstoječimi informacijsko-servisnimi sistemi.

Uresničevanje teh zahtev lahko vodi v informacijsko omrežje zanimivo in sprejemljivo za širšo populacijo. Dober primer tega je francoski Minitel, ki je sicer na sedanji ravni razvoja tehnološko sicer že zastarel in je razvojna ovira za francosko telematiko (Lemos 1996: 45), a je kot model še vedno relevanten. S kombinacijo prostega dostopa v začetni fazi, uporabniku prijaznega vmesnika, uporabnih vsebin in s - sicer nenačrtovanim - preoblikovanjem iz zgolj servisnega v komunikacijski medij je postal edini uspešno delujoči množični informacijsko-komunikacijski sistem.

Pri načrtovanju splošno dostopnih sistemov je ključno vprašanje tudi financiranje le-teh in način kombinacije komercialnega in nekomercialnega dela. Reši ga je mogoče z integracijo potencialnih ponudnikov v semi-komercialen javno dostopni sistem z nizkimi stroški za uporabnika.

6. SKLEP: OD NAVIDEZNOSTI K PARCIPATIVNOSTI

Analiza najbolj izrazitih primerov t.i. virtualne demokracije nam kaže, da nam informacijska tehnologija sama ne ponuja rešitve problema politične participacije, lahko pa omogoči z virtualizacijo sodelovanja novo dinamiko političnega (so)odločanja. Ključni problem obstoječih projektov je načrtovanje lokalnega javnega politično-parcipativnega omrežja predvsem kot omrežja,

ki prinaša selektivno izbrane informacije o delovanju (lokalne) oblasti in ne, čeprav bi bilo logično pričakovati, kot omrežja, ki odpira prostor za javno diskusijo (kot npr. model digitalnega mesta). Komuniciranje na ravni lokalna oblast - meščan poteka pretežno po vzorcu informacijsko enosmerne (avto)ceste. Tako je npr. razbohotenje diskusijskih skupin, nevezanih na teme, ki si jih želijo načrtovalci, razumljeno kot anomalija.

Zagotovitev večje politične participacije z uporabo kibernetskega prostora kot novega medija oz. prostora za politično združevanje je možna po načelih civilno-družbenega povezovanja (voluntarističnih) skupin in posameznikov glede na skupni interes pri reševanju konkretne skupne problematike. Ta virtualizirana omrežja civilno-družbenega pritiska bi omogočala večjo pariteto vlog med tako organiziranimi meščani oz. državljani in nosilci družbene moči. Ključni problem pri realizaciji tega bolj participativnega modela virtualne demokracije je v doseganju množičnosti t.i. "navadnih državljanov" v kibernetskem prostoru. Ta je možna le s sistemi pomoči za samopomoč (pri informacijskem opismenjevanju) ob predpostavki da obstaja javno, vsem dostopno, tudi glede na stroške, ugodno informacijsko omrežje. Posredovanje informacij oz. vedenje o dostopnosti do njih pa ostaja še vedno tisti razlikovalni faktor, ki v resnici povzroča (re)strukturiranje družbene centralnosti oz. perifernosti.

OPOMBE

1. Podobno "napako" lahko opazimo tudi pri domačih, slovenskih primerih uvajanja informacijsko-komunikacijske tehnologije v urbano življenje. Tako je npr. v letu 1996 bilo postavljenih kar nekaj predstavitev na WWW, ki omogočajo iskanje zaposlitev oz. ponujajo potrebe po delavcih Projekti so bili predstavljeni na Dnevih informatike 1996. Pri razgovorih z načrtovalci pa smo prišli do informacij, da ne obstajajo intence po postavitvi terminalov na za to najprimernejših mestih t.j. na izpostavah Zavoda za zaposlovanje. Tako so ti projekti izzveneli bolj kot modna muha, ne pa kot informacijski vir za ciljno populacijo iskalcev zaposlitve.

2. V okvirih slovenskih možnosti komunikacije s politično oblastjo na različnih teritorialnih ravneh prek računalnika pa pogosto ne gre niti za doseganje te stopnje, ker gre pri večini predstavitvenih strani le za najsplošnejše informacije, predstavitve posameznih služb, uradov in ni omogočeno "on-line" opravljanje storitev ali pa celo možnost za izražanje spodbud in/ali pripomb s strani državljanov.

LITREATURA:

Brants, Kees et. al. (1996) The New Canals of Amsterdam: an Exercise in Local Electronic Democracy, v: Media, Culture & Society, Vol. 18, No. 2

Bryan, Cathy (1996) Manchester: Democratic Implications of an Economic Initiative?, v: Javnost/The Public, Vol. 3, No. 1

Carter, Dave (1997) "Digital democracy" or "Information Aristocracy"?: Economic Regeneration and the Information Economy, v: Loader, Brian D. (Ed.) (1997) The Goverance of Cyberspace, London: Routledge

Castells, Manuel (1989) The Informational City: Information Technology, Economic Restructuring, and the Urban-Regional Process, Cambridge Massa.: Blackwell

Castells, Manuel (1996) The Rise of the Network Society, Cambridge Massa.: Blackwell

Connell, Ian (1996) Cyberspace: The Continuation of Political Education by Other Means, v: Javnost/The Public, Vol. 3, No. 1

Dutton, William H. (1996) Network Rules of Order: Regulating Speeach in Public Electronic Fora, v: Media, Culture & Society, Vol 18, No. 2

Friedland, Lewis A. (1996) Electronic Democracy and the New Citizenship, v: Media, Culture & Society, Vol. 18, No. 2

Grossman, Lawrence K. (1995) The Electronic Republic: Reshaping Democracy in the Information Age, New York: Viking/Penguin Group

Hacker, Kenneth L. (1996) Missing Links in the Evolution of Electronic Democratization, v: Media, Culture & Society, Vol. 18, No. 2

Hacker, Kenneth L. & Michael A. Todino (1996) Virtual Democracy at the Clinton Withe House: an Experiment in Electronic Democratisation, v: Javnost/The Public, Vol. 3, No. 1

Held, David (1989) Modeli demokracije, Ljubljana: Knjižna zbirka Krt

Heim, Michael (1993) The Metaphysics of Virtual Reality, Oxford: Oxford University Press

Lemos, Andre (1996) The Labyrint of Minitel, v: Rob Shields (Ed.), Cultures of Internet: Virtual Space, Real Histories, Living Bodies, London: Sage Publications

London, Scott (1995) Teledemocracy vs. Deliberative Democracy: A Comparative Look at Two models of Public Talk, v: Interpersonal Computing and Technology: An Electronic Journal for the 21st Century, Vol. 3, No. 2 (tekst je arhiviran kot LONDON IPCTV3N2 na LISTSERV•GUVM

Miller, Steven E. (1996) Civilizing Cyberspace: Policy, Power, and the Information Superhighway, New York: ACM Press

Mlinar, Zdravko (1995) Evropske preokupacije in družbeno-prostorsko prestrukturiranje, v: Zdravko Mlinar (ur.), Osamosvajanje in povezovanje v evropskem prostoru, Ljubljana: Znanstvena knjižnica FDV

Raab, Charles at al. (1996) The Information Polity: Electronic Democracy, Privacy, and Surveillance, v: William H. Dutton (Ed.), Information and Communication Technologies: Visions and Realities, Oxford: Oxford University Press

Rheingold, Howard (1994) Virtuelle Gemeinschaft: Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers, Bonn: Addison-Wesley

Robins, Kevin & Frank Webster (1988) Cybernetic Capitalism: Information, Technology, Everyday Life, v: Vincent Mosco & Janet Wasko (Eds.), The Political Economy of Information, London: The University of Wisconsin Press

Strassoldo, Raimondo (1992) Globalism and Localism: Theoretical Reflection and some Evidence, v: Zdravko Mlinar (Ed.), Globalization and Territorial Identites, Aldrshot: Avebury

Strehovec, Janez (1997) V svetu visokoadrenalinske tehnologije, v: Gibson, William, Neuromant, Ljubljana: Cankarjeva založba (spremna beseda)

Tan, Schuschen (1995) Digital City, Amsterdam: An Interview with Marleen Stikker (translated by Patrice Riemens), v: Ctheory (www.ctheory.com/a-digital_city.html)

Van Dijk, Jan A.G.M. (1996) Modles of Democracy: Behind the Design and Use of New Media in Politics, v: Javnost/The Public, Vol. 3, No. 1

Wark, McKenzie (1995) On the Information Myth, v: Gerbel, Karl & Peter Weibel (Eds.), Mythos Information: Welcome to the Wired World (•rs electronica 95)

Webster, Frank (1995) Theories of the Informational Society, London: Routledge