

Универзитет у Београду, Универзитетска библиотека
Светозар Марковић; РТС Радио Београд

DOI 10.5937/kultura1755334S

УДК 316.32:004

316.776

прегледни рад

ЗАПАДНА КУЛТУРА И ДИГИТАЛНО: ОД ПОЛИСА ДО ВИРТУЕЛНЕ ЗАЈЕДНИЦЕ

Сажетак: У раду се анализирају поједини аспекти развоја западне културе од њених почетака у античкој Грчкој, па до савремених тенденција исказаних путем дигиталних технологија. Аутори указују на могућности, које се јављају масовним коришћењем савремених дигиталних технологија, за модификацију савременог оквира западне културе и његово прилагођавање данас потиснутим традицијама које ова култура баштини из периода антике. Идентификују се важни аспекти развоја који су одлучујуће дефинисали феномен грчког полиса и поставили трајне основе западне културе и разматрају се сличности и разлике са друштвеним иновацијама подстакнутим масовним коришћењем Веб 2.0 (Web 2.0) технологија почетком 21. века. Посебно се анализирају процеси изградње и функционисања заједнице и пореде вредности на основу којих је функционисао грчки полис и вредности на основу којих функционишу данашње виртуелне заједнице. Феномени осећања припадности, масовног учествовања, утицаја заједнице на изградњу појединца и значаја аматеризма објашњавају се у свом изворном појавном облику у оквирима полиса, а затим се анализирају потенцијали које оживљавање ових феномена има у контексту широке примене дигиталних технологија данас.

Кључне речи: Западна култура, дигиталне технологије, полис, виртуелне заједнице, античка Грчка, веб 2.0.

Увод

Савремена истраживања и студије културе и цивилизације последњих деценија баве се у изразито смањеном обиму

проучавањем и промишљањем западне културе, односно њеним фундаменталним аспектима, развојним токовима, а посебно темељима на којима је настала.¹ Сажимање времена изазвано обиљем импулса из окружења и глобализацијом изазвана преовлађујућа распрострањеност елемената западне културе чине да се прихватање вредности Западне културе у великом делу земаља данас чини као датост неограниченог трајања, па се научно интересовање, усмерено делом и трком за финансирањем истраживања новог и непосредно примењивог, великим делом губи у области проучавања фундамената Западне културе и њихових могућих промена. Специфични процеси цензуре и аутоцензуре присутни у светској научној заједници, везани за перципирани или стварни концепт политичке коректности, додатно утичу на смањени обим истраживања Западне културе и одлучујуће дефинишу и усмеравају она истраживања која се овом темом баве. Са друге стране, посматрајући укупно време које су људи као врста провели живећи у оквирима различитих цивилизација, временско трајање цивилизованих друштава заснованих на приватној својини, праву на слободно изношење критичке мисли, раздвојености духовног и секуларног, друштвеној контроли инструмената силе и поштовању људских права далеко је мање од временског трајања друштава заснованих на негацији ових принципа. Имајући то на уму морамо увидети да ипак нема ничег задатог у тренутно превлађујућем утицају ових принципа широм света и да без континуираног проучавања суштине, извора, развојних путева и могућих будућности развоја западне културе и друштава заснованих на њеним вредностима и идеалима, и будући опстанак оваквих друштава улази у домен ненаучног, недетерминисаног односно случајног. Вођени овим разлозима у овом раду изложићемо нека размишљања и сазнања везана за анализу основних вредности западне културе и могућности њеног развоја и дигитално тј. савременим технологијама одређено, виртуелно окружење које пресудно утиче на физички свет и стварне, опипљиве догађаје, производе, услуге и добра који су увек настајали као плод имагинације и имагинарног, а данас се највећим делом измештају и остварују управо у домену дигиталног.

Западна култура данас

Вредности западне културе данас одређене су на темељима античке Грчке и јудео-хришћанске традиције, а пресудно дефинисане током Ренесансе и Просветитељства. Као и у доба

1 Hanson, V. D. and Heath, J. (2001) *Who killed Homer?: the demise of classical education and the recovery of Greek wisdom*, Encounter Books.

антике, када се припадност Хеленима – Грцима везивала за идејно, за живот у специфичној врсти заједнице полису, тако се и данас припадност друштву утемељеном на принципима Западне културе одређује у основи идејним прихватањем постулата ове културе, а не припадношћу народу, нацији, вери или друштвеној групи.² У анализи која следи подсетићемо на неке важне концепте и њихов развој који је важан за разматрања могућности дигиталног да модификује оквир западне културе данас.

У основи западне културе данас је дуализам идеја о могућностима човека, принципима који дефинишу његова стања и активности и методама како да се те активности спроведу на пожељан начин³. У традицији античке Грчке човек је важан, вредан, јединствен, али његови домети су ограничени људском природом, он није свемогућ.⁴ Срећа игра велику улогу у остварењу његових планова и реализацији могућности и потенцијала. Супротстављање овим ограничењима доводи до трагичних разрешења. Значајан отклон од овакве перспективе настаје у доба Ренесансе када Пико дела Мирандола (Pico della Mirandola) проглашава да човек може постићи било шта и да нема ограничења људским могућностима, а Макијавели (Niccolò Machiavelli) саветује да срећу треба третирати као жену и силом је натерати на послушност. Са друге стране однос појединца и заједнице којој припада одређен је у јудео-хришћанској традицији сликом раја, у коме је све савршено, хармонично и у коме заједница не постоји, већ пар човек-жена самостално обитава без контакта са другим људима. За античке Грке, пак, живот у заједници једини оставља могућност за остваривање среће и хармоније, а живот ван заједнице дефинише се као нељудски, божански или животињски. Значај, могућности и место појединца пресудно у оквирима западне културе дефинише Жан Жак Русо (Jean-Jacques Rousseau), који својом критиком друштва и приватне својине отвара врата данас преовлађујућег нихилизма који негира улогу друштвеног морала и етике и уздиже индивидуализам и лично одређивање оквира у којима се може деловати. Ако је развој друштва донео зло и патњу, логично је да свако има право да сам одреди пожељно и циљеве којима треба тежити да би се постигла срећа, како је то говорио Ниче (Friedrich Nietzsche), а ако се приватна својина

2 Kagan, D. (1995) The Sidney Hook memorial award address: Why we should study Western civilization, *Academic Questions*, 8(2), p. 51-57.

3 Kagan, D., Ozment, S. E., Turner, F. M. and Frankforter, A. D. (1998) *The western heritage* (Vol. 2). Prentice Hall.

4 Hanson, V. D. (1999) *The other Greeks: the family farm and the agrarian roots of western civilization*,. University of California Press.

заснива на превари и чини основу неправде у друштву, како тврди Русо, онда је логично да је по Марксу (Karl Marx) треба укинути. За анализу дискурса дигиталног данас важно је уочити ову преломну тачку у развоју идеја које су дефинисале западну културу, а коју облежава Русо доносећи одлучујући отклон од идеала античке Грчке у домену морала и етике који су дефинисани односом појединац-заједница, као и у домену приватне својине и следствено томе могућности за личну иницијативу.⁵ Данас је појединац потпуно слободан и од друштва подстакнут на неограничну потрагу за сопственим, личним задовољством, при чему сам дефинише оно што је пожељно и могуће. Закон јачег је на снази, онако како је то Ниче дефинисао. Друштвени уговор, исказан пре свега кроз устав једне земље, још од доношења Устава САД, није више ту да би поправио појединца као што је био случај у античкој Грчкој, већ да санкционише његово понашање које се перципира као природом дато. Негација приватне својине, привидно је неуспела, јер се експеримент инспирисан идејама Маркса, а отелотворен у држави Совјета, показао као самостално неодржив, али се суштински у пракси наставља кроз све већи отклон ка моделима друштва социјализма у Европској унији и у назнакама у САД у последњих пет година, а посебно кроз деловање глобалних покрета који се залажу за слободу приступа информацијама и укидање интелектуалне својине.

Настала у вакумима моћи на развалинама Минојске и касније Римске империје, преживела у простору креираном захваљујући сукобима световне и секуларне власти у средњевековној Европи, западна култура инхерентно је контраверзна и њена суштина је у слободи и неслагању. Немајући другог наслеђа осим хомерске епике, антички Грци – становници полиса – створили су културни оквир у коме је слобода била бесмислена без крајњег оквира који одређује однос појединца према заједници.⁶ Германска племена Средњег века нису наново стварала културни оквир, већ су из антике наследила јудео-хришћанску традицију, а у каснијој фази, по поновном откривању, и наслеђе полиса. Црква, ма колико то не било очигледно, такође је баштинила један од основних темеља полиса – слободу дискусије. Она је само желела да ту слободу ограничи на веома уски тематски домен и методски приступ канонске дискусије. По поновном открићу идеала хуманизма полиса, борба против ограничавања домена слободе које је наметала црква, довела је до потпуног одбацивања

5 Kagan, D. and St Ozment, F. M. T. (2007) *Western Heritage: Since 1300* (AP Edition), Boston: Pearson. Education, Inc.

6 Kagan, D. (2013) *Introduction to Ancient Greek History*.

било каквих оквира који би слободи могли бити наметнути. Стога можемо рећи да је деконструкција какву предлаже Дериде у анализи свих друштвених феномена и идеја крајњи израз и домет западне културе у њеној есенцији, слободи дискусије. Оно што чини фундаментални отклон деконструкције од сличних идеја полиса је непостојање ограничења и смештања дискусије у један шири контекст, можемо рећи ванљудски, односно онај у коме измишљени конструкти не служе да би указали на ограниченост људских домета и трагику људског стања, већ супротно, да би показали неограниченост поља дискусије и анализе и апсолутну слободу исказа и идеја.

Перспектива античке Грчке

Да бисмо прецизније дефинисали могућности које дигитално данас пружа у домену унапређивања оквира западне културе, а имајући на уму претходно изложене карактеристике тренутног оквира који је одређује, размотрићемо у нешто више детаља неке кључне, а данас потиснуте основне вредности које су одређивале концепт античког полиса. Где год је упутно покушаћемо да дефинишемо есенцију ових вредности и раздвојимо суштину од могућности које је наметала тадашња технолошка основа.

Најпре ћемо анализирати сплет појмова и међусобно зависних концепција који дефинишу однос индивидуалног и заједнице, учествовања, награде за учествовање, епског поимања времена, односа према смрти и могућности за постизање бесмртности. Поимање времена, тј. доживљај протока времена свакако је једна важна основа за анализу ових питања. Уколико се, као што је то случај у полису, временски ток доживљава као целовит, од настанка заједнице па надаље, и ако се сматра линеарним и непрекидним, онда постојање појединца у овом континууму, иако временски ограничено, постаје део једне епске целине, приче о заједници, која наравно не може обухватити све њене икада постојеће чланове, али може пренети кроз линеарни и непрекинути ток трајања те приче исказ о постојању одређених, истакнутих поједница, који на тај начин постају трајни део исказа и као и заједница вечни. Овакав доживљај времена у античком полису представља основу на којој се граде и која мотивише дефинисање готово свих осталих кључних вредности. Дуализам односа индивидуа – заједница дефинисан је оваквим схватањем времена, где индивидуа своје деловање примарно подређује трајном опстанку заједнице како би омогућила да уопште постоји вечна, епска прича о заједници, а са друге стране, своје деловање усмерава ка постизању личне

изврности у односу на остале чланове заједнице. како би обезбедила сопствено место у тој вечној причи. Уочавамо два важна сегмента одређена технологијом, један је свест о вечном трајању приче о заједници, што је обезбеђено и најпримитивнијом технологијом која је људима на распослагању, усменим казивањем, а други, уско повезан са првим, број места резервисаних у причи, који свакако расте када технолошка основа постаје писана реч, преношена путем пергамента, али не у тој мери да би се било ко осим оних најизврснијих, могао надати да ће ући у причу. На основу изложеног можемо боље разумети двоструку мотивацију коју припадници полиса имају за учествовање у активностима везаним за заједницу. Са једне стране то је потпуно хомеровска, можемо рећи ахиловска мотивација, инспирирана сасвим личном потрагом за испуњењем идеала „арете” (грчки ἀρετή) – изврности у сваком домену који се доживљава као домен мушкарца: брзина, снага, лепота, али и памет тј. вештина говорништва. Посебно је важно приметити да ове особине изврности имају смисла само ако су демонстриране у окружењу које може да их схвати, уважи и ода им признање, а то је управо окружење које пружа полис тј. заједница. Са друге стране мотивација за учествовање у активностима везаним за заједницу је обезбеђивање основног оквира за деловање индивидуе, а то је постојање заједнице. У периоду постојања полиса, за разлику од претходног, хомерског периода, ова мотивација је много израженија, преовлађујућа, али се прва мотивација никада не губи и само се кроз њихово прожимање може разумети феномен учествовања у периоду полиса. Можда најбољу илустрацију прожимања, допуњавања, али и супротности ове две мотивације можемо наћи у начину на који су припадници полиса водили рат. Хомерски период, у коме преовладава индивидуална тежња да се постигне „арете” кореспондира са начином борбе познатим из Илијаде и Одисеје, индивидуалним дуелима хероја. Период полиса обележен је међутим потпуно другачијом, можемо рећи на први поглед супротном методом борбе, а то је борба јединица – фаланги састављених од бораца хоплита. Овакав начин борбе, чији принципи до данас одређују несразмерну предност војних јединица насталих у оквиру друштава која се темеље на вредностима западне културе у односу на војне јединице друштава насталих у оквирима других култура, заснован је на дисциплини одржавања борбеног поретка и неистицања појединца у односу на целину јединице.⁷ Вредност овакве војне јединице не

7 Hanson, V. D. (2009) *The Western way of war: Infantry battle in classical Greece*, University of California Press.

заснива се на појединачним борбеним способностима њених чланова, колико на њиховој спремности – дисциплини да своје индивидуалне слабости и предности уједначе са осталим члановима јединице. Заштита коју свим члановима фаланге пружа непрекинути низ штитова – хоплона, од којих потиче и име ратника оваквих јединица – хоплита, а што је несумњиви језички доказ у корист тврдње да је главна карактеристика овакве јединице дисциплина и уједначеност, а не изразити квалитет појединца, сигурна је само док је овај низ непрекинут. Сваки појединачни штит, пружа заштиту само половини тела онога ко га носи, а другу, десну половину, штити суседни ратник својим штитом, и тако дуж целе линије фаланге. Стога је од кључне важности да нико од ратника не заостане, али ни да предњачи, само уједначеност им може обезбедити сигурност.⁸ Међутим, личне особине храбрости, снаге, брзине – „арете”, изражене су и у овом начину борбе у специфичном симбиотском односу са колективним особинама које смо навели. Када један од бораца падне, смртно погођен, његово место у низу штитова остаје упражњено. То омогућава противнику да удари на незаштићену половину тела борца до њега, и тако даље низ линију фаланге, док теоретски цела јединца не страда, у пракси после почетног покоља, док њени преживели чланови не почну да беже. Све ово уколико ратник из друге линије фаланге не смогне, у том тренутку слободно можемо рећи, надљудску храброст да заузме место погинулог друга испред себе. Сваки овакав појединачни чин, хиљадама пута поновљен и сасвим уобичајен у ратним сукобима периода полиса, чин је изузетног херојства, достојан јунака Хомерових епова. У стварности сукоба тог периода, изостанак оваквог чина углавном је одлучивао исход битака, чак и оних врло великих са хиљадама учесника. Веома софистицирана структура, каква је фаланга хоплита, са једне стране чврста као стена, несаломива у сукобима са војним јединицама друштва која нису баштинила вредности полиса, као што су персијске,⁹ почивала је на фином балансу који је могао бити нарушен делањем њеног појединачног члана. Стога је у теорији сваки хоплит морао бити истовремено једнообразан и упрочечен према осталим члановима своје јединице, а истовремено изузетан, снажан, брз и храбар као сам Ахил. У пракси први део захтева могао се испунити друштвеним нормама, традицијом, вежбом, али је зато други део захтева одређивао ко ће од припадника полиса стећи место и вечно трајање као

8 Hanson, V. D. (2010) *The father of us all: War and history, ancient and modern*, Bloomsbury Publishing USA. Chicago.

9 Kagan, D. and Viggiano, G. F. eds. (2013) *Men of Bronze: Hoplite Warfare in Ancient Greece*, Princeton University Press.

довољно вредан да постане део епске приче о заједници. У раном периоду полиса, појединачна имена храбрих хоплита памћена су, а касније и записивана, као што је случај са „нај-срећнијим човеком”, Телесом из Атине, анонимним Атињанином чију срећу – испуњење животних идеала кроз стицање места у причи о заједници – Солон, кроз писање Херодота, више вреднује од среће услед невероватног богатства Креза, краља Лидије. Али, ограничења технолошке основе, папируса, сузила су временом број запамћених само на оне који су кроз извршност у области „вештине говорништва”, тј. интелигенције, исказане као способност организације или војни геније, могли да утичу на судбину многих ратника, уобичајено носећи титулу генерала – стратега. Специфично за период полиса, генерали су се издвајали од обичних војника само по могућности да снагом ауторитета наметну општи план борбе, а затим би у њој учествовали као обични хоплити. Многи од најпознатијих међу њима, који су захваљујући својој изузетности запамћени у епској причи о Заједници, Епаминондас, Трасебулас, Лесандер гину као обични хоплити. Технолошка основа папируса условила је да само лично херојски храбри и истовремено војнички генијални могу да остану запамћени. Разматрање сплета појмова и идеја о заједници и индивидуи, учествовању и вечном трајању кроз сећање потомака стицањем места у епској причи о заједници, закључићемо освртом на идеје које су у време полиса њени припадници делили о смрти и човековом трајању, а које су релевантне за каснија разматрања утицаја дигиталног на развој оквира западне културе данас. Антички Грци су веровали да је смрт лоша и страшна, али и неизбежна. Нису полагали наде у вечни живот после смрти, као што је то уобичајено у јудео-хришћанској традицији, нити су веровали у беспредметност човековог постојања и тиме ирелевантност смрти као што је пракса неких друштава Азије. Трагични приступ који истовремено уздиже квалитете и могућности човека и прихвата његово временски ограничено трајање основа је за идеју постизања бесмртности кроз сећање потомака односно постојање епске приче о заједници.¹⁰ На основу овога можемо закључити две ствари. Прво, на основу овакве мотивације, колика је важност у полису придавана томе да епска прича о заједници траје вечно, али и да се постане њен део. И друго, да је оваква мотивација могућа, а важност заједнице у овом смислу остварива само у друштву које има однос према феноменима људског трајања и смрти какав су имали антички Грци.

10 Kagan, D. (1995) *On the Origins of War and the Preservation of Peace*, New York: Doubleday.

Други важан скуп концепата насталих током трајања полиса, које желимо да додатно осветлимо, како бисмо олакшали анализу могућности дигиталних технологија да модификују западну културу, обухвата појмове као што су аматеризам и професионализам, демократија, као и особине и карактере људи и могућности да се они модификују или контролишу друштвеним договором. Друштвени договор који одређује карактер власти у полису може бити различит, а за потребе касније анализе концентрисаћемо се на приказ детаља друштвеног договора који резултује системом власти дефинисаним као демократија. Демократски систем власти у полису карактерише учешће у активностима важним за заједницу свих пунолетних мушкараца који су држављани полиса, као и једнакост пред законом која брише разлике настале рођењем или материјалним стањем. Поред ових, демократски систем власти дефинише и концепт *исегориа* – слобода да се упуту говор свим члановима заједнице. Дакле, демократски систем власти у полису одлучујуће дефинише, поред обавезе учешћа и једнакости пред законом и специфично дефинисана комуникација, тј. комуникација чија су оба краја дефинисана. Са једне стране имамо слободног говорника, а са друге обавезни пријем исказаног од стране свих чланова заједнице. Овако исказан принцип слободе говора у основи се разликује од онога што данас подразумевамо под овим појмом, када слобода исказа не значи и да ће он бити перципиран тј. постоји велика вероватноћа да исказана порука неће бити прихваћена односно да ће бити узалудно исказана. Технолошка основа концепта *исегориа* била је једноставна. Говорник би се обраћао грађанима окупљеним на скупштини помогнут само акустиком места, па је стога и број оних који су могли теоријски да га чују био ограничен. Ово ограничење, поред других разлога, кључно утиче на величину полиса коју познајемо у пракси и коју у теорији дефинишу древни писци четвртог века пре наше ере, а која износи пет хиљада пунолетних мушкараца држављана. Овако дефинисан полис суштински је одређен својом величином, односно ограниченим бројем припадника. Други важан феномен везан за демократски систем власти у полису, а у непосредној вези са обавезним учешћем је препуштање послова важних за заједницу аматерима. Од самог принципа непосредне демократије, где сви грађани гласањем одлучују о свим питањима, било да су она општа, принципијелна или уже стручна, у оно доба питања ратне стратегије и тактике или економије, па до функција у судству и извршној управи, грађани који нису прошли формалну, дугогодишњу обуку били су у прилици да одлучују и обављају послове. За то их је квалификовало претходно искуство дугогодишњег учествовања у

сличним или посматрање обављања истих послова и општа упућеност у питања од важности за заједницу која такође проистиче из искуства учествовања. Важан аспект препуштања послова важних за заједницу аматерима је елиминација могуће корупције уколико би одређене послове могли да обављају само ретки појединци, који би постали незаменљиви. Уколико одређени посао може да обавља велика група потенцијалних учесника, и уколико се онај ко ће посао обављати одређује случајним избором, могућност корупције се своди на минимум, што је било примењено у судском систему неких античких полиса. Претпоставка коруптивности појединца имплицитно исказана кроз потребу да се овакав систем успостави говори о познавању људске природе и слабости и искушењима којима је појединац подложен. Ово није било у супротности са жељом да заједница утиче на формирање карактерних особина појединаца, већ се пре може доживети као важно испољавање максима „упознај самог себе” и „ничега превише” примењен овде не на појединца већ на читаву заједницу, која тиме исказује познавање људске природе, тј. својих чланова и не претендује на савршенство, већ се креће у опсегу могућег – умереног.

Полис и могућности дигиталног

Суочени са многим питањима која долазе у фокус пажње услед економских и друштвених турбуленција, као што су несразмерност материјалног богатства појединаца, али и несразмерност одговорности и послова које појединци обављају или изненадан губитак потребе за многим вештинама и знањима услед аутоматизације послова који су донедавно били искључиво у домену људи и следствено потребна, а са становишта остваривости ипак упитна преквалификација кроз стицање софистицираних вештина и знања или пак оних која су друштвено мање цењена и стога непривлачна, а још увек ускраћени за одговоре који би пружили свеобухватније објашњење и отишли даље од ситуација гашења појединачних пожара, окрећемо се анализи онедавно доступних технологија и њиховој примени у контексту масовне употребе као феномена који настаје, како бисмо осветлили могућности које на овај начин настају за поновно оживљавање неких од идеала античког Полиса као ефективног одговора и решења поменутих актуелних проблема са којима се друштва Западне цивилизације данас суочавају.

Губитак епског видан је кроз сажимање обима исказа преовлађујућих литерарних дискурса, померање модела читања од „дугог” ка „кратком”, све већу улогу усменог кроз раст значаја преноса информација путем видео записа, а пре

свега кроз количину импулса из окружења чија бројност исказана путем традиционалних медија и других канала комуникације доводи до стварања осећаја бивствовања у тренутном свету дефинисаном најновијим догађајима веома кратког животног века, а велике фреквенције смењивања. И колико год дигиталне технологије пресудно дефинисале овај феномен, свакако не нов, ако се сетимо максиме новинарства из доба штампаних медија да јучерашње новине не вреде ништа, оне такође отварају и могућности за повратак епског кроз дигитално. Још једном се потврђује двострука улога технологије, која само убрзава, умножава, олакшава, тј. дефинише на новом нивоу активности и идеје дуално позициониране у односу на концепте који се разматрају. У овом случају дигиталне технологије омогућавају несразмерно бржи проток идеја и новости и тиме убрзавају свакодневницу до границе потпуног губитка епског, али истовремено својим обећањем о трајности чувања забележеног и наизглед безграничним капацитетом за чување и најситнијих детаља отварају нова врата за повратак епског. Навешћемо неке од примера који указују на овакву тенденцију. Како је епско увек везано за заједницу која креира и/или доживљава тј. конзумира епски садржај навешћемо и неке од карактеристика виртуелних заједница које су обавезни део овог феномена. Бројни форуми намењени размени мишљења у широком опсегу интересовања кроз спецификацију појединих тема у оквиру такозваних *тредова* (*threads*), а у оквиру подфорума намењених груписању оваквих дискусија у оквири-ма ширих тема као што су политика, спорт, друштво, наука, често реализују праћење важних друштвених догађаја кроз дискусије типа *play-by-play* у оквиру којих се из минута у минут, из дана у дан, прате сви аспекти одређеног догађаја. Овакве дискусије прелазе и по обиму креираног садржаја и по временском трајању током кога се овај садржај креира границе онога што бисмо могли карактерисати као кратке, брзо смењиве вести и прелазе по овим карактеристикама у домен епског. Виртуелне заједнице које креирају овакве садржаје често имају локалну географску расподелу чланова, карактерише их добро међусобно познавање чланова, које често прелази из виртуелног и у RL (Real Life) – „прави живот”, као и висок степен неанонимности, где су и поред коришћења алијаса чланови заједнице у великој мери упознати са стварним идентитетом њених чланова.¹¹ Други пример сличног феномена везан је за виртуелне заједнице окупљене око играња онлајн игара. Неке од оваквих игара као што су

11 McAfee, A. (2009) *Enterprise 2.0: New Collaborative Tools for Your Organization's Toughest Challenges*, Harvard Business School Press, Kindle edition.

World of Warcraft омогућавају креирање временски дуготрајних, тј. теоријски бесконачних партија, у којима се креира обиље материјала, данас, уз све развијеније могућности аутоматског креирања структурираног текста, чак и писаног, што опет и по обиму и по временском трајању сврства овакве примене дигиталног у домен епског. Заједнице креирање око игара каква је *World of Warcraft* преовлађујуће су међународне, са члановима који су иницијално анонимни и не познају се међусобно. Епски карактер догађаја у коме учествују и ток настанка заједнице – тима који учествује у игри, води ка смањењу степена анонимности и ближем упознавању чланова.¹² Пример креирања епског кроз дигитално који долази из света бизниса везан је за концепт Предузеће 2.0, а најбоље је илустрован примерима креирања компанијског Викија (Wiki), где се вики технологија користи за креирање заједничког скупа докумената који дефинишу на пример најважније радне процедуре, а који се континуално мења у складу са сталним променама радног окружења. И по временском трајању, које је опет неограничено и по количини произведеног материјала овакве активности свакако спадају у оквир епског. Заједницу која креира и конзумира овај епски производ чине сви, или велики део чланова једне организације – компаније, а успех подухвата зависи пре свега од могућности да се заједница креира на основама равноправности израза и једнакости у могућностима исказивања креативности.¹³ Важна карактеристика оваквих заједница је потпуни изостанак анонимности, што је врло значајно приметити и корелисати са великим успехом оваквих заједница у односу на оне које нуде веће степене анонимности за своје чланове. Заједнице окупљене око различитих бизнис модела онлајн пословања такође су добар пример креирања епског садржаја у пословном окружењу. Временски наизглед неограничено трајање односа продавац – купац на порталима за онлајн аукције, као и бројност односа који се успостављају и следствено томе количина материјала који настаје из ових односа као што су оцене и рецензије чланова – купаца и продаваца сврставају и овакве заједнице у конзументе и креаторе епског у савременом дигиталном свету. Овакве заједнице, по географској дистрибуцији чланова, могу бити како интернационалне, најпознатији пример су свакако заједнице које настају у оквиру аукцијског сајта *E-bay*, али и више локалне као што су на пример заједнице које настају на

12 Werbach, K. and Hunter, D. (2012) *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*, Wharton Digital Press, Philadelphia. Kindle edition.

13 Newman, A. and Thomas, J. (2009) *Enterprise 2.0 Implementation*, New York, NY: McGraw-Hill.

порталима као што је Лимундо у Србији.¹⁴ Анонимност у оквиру оваквих заједница је окренута спољном свету који је изван заједнице, а у оквиру заједнице престаје тренутком првог контакта продавца и купца. На основу наведених примера можемо закључити да постоји потенцијал који носе дигиталне технологије за креирање онлајн заједница које имају капацитет да креирају садржаје које можемо на основу обима и трајања настанка и конзумирања третирали као епске. Овим се отварају могућности да поменуте заједнице развијају идеале и особине које су карактерисале антички полис. Предности које нуде дигиталне технологије налазе се у домену капацитета за чување великих количина записа, било текстуалних, било аудио-визуелних, што отвара нове перспективе односа индивидуа-заједница у односу на оне који су постојали у антици. Могућности да велики део интеракција које чини суштину односа у заједници остану сачувани за будућа поколења релаксира такмичарски дух у односу на остале чланове заједнице, али истовремено доноси одговорност за урађено, изговорено и постигнуто јер свака активност кроз чување постаје транспарентна и доступна свим члановима заједнице кроз сва времена њеног трајања. Релаксирање такмичарског и компетитивног у оквиру заједнице отвара могућност за елиминисање негативних аспеката западне културе, изражених пре свега у бизнис окружењу, али видних и у готово свим друштвеним аспектима данас. Истовремено обећање потпуне транспарентности које носе дигиталне технологије улива наду да би друштво засновано на екстровећности тј. срамоти, а не интроверћности тј. кривици, истовремено могло да задржи све предности које дух такмичења и жеље да се буде најбољи носе и које чине основу доминације западне цивилизације данас. Оно што недостаје постојећим виртуелним заједницама, како би ове две веома важне карактеристике имале и непосредног ефекта на делање њених чланова, су етика и морал заједнице који би био у супротности са нихилистичким тенденцијама, данас преовлађујућим, које бришу границе у којима је деловање појединца прихватљиво, а за шта је потребно време и убедљива активност чланова који би били носиоци оваквих нових праваца развоја.

Двострани комуникациони медијуми као веб 2.0 технологије омогућавају да се величина заједнице прошири до границе одређене бројем оних који желе да пренесу саопштење, а то је у случају великих заједница увек статистички податак

14 Sofronijević, A., Milićević, V. and Ilić, B. (2010) Implikacije novog koncepta Preduzeće 2.0 na savremeni menadžment, *Tehnika – Menadžment*, 60(4), p. 1-5.

заснован на закону великих бројева. Сва досадашња искуства са партиципативним алатима и технологијама као што су вики, блог и форум указују на то да је број оних који активно исказују мишљење и став веома мали у односу на укупну заједницу. Слична искуства налазимо и у сачуваним сведочењима античких писаца, који указују да право да се обратe свима на скупштини, из различитих разлога, пре свега психолошких, користи само мали број присутних који могу да произведу квалитетан садржај који би пренели.

Непосредна демократија као идеал анархизма двадесетог века¹⁵ само привидно чини одговарајућу замену представничког система какав данас имамо. Било да гласају непосредно или да делегирају одговорност одлучивања, грађани у оба модела не учествују у мери у којој је то потребно да би се гарантовала суштина демократских механизма, какви су били актуелни у античком полису. Само постојање заједнице економски независних, слободних појединаца, који активним учешћем у размени мишљења по питањима важним за заједницу, стичу искуство и квалификацију за одлучивање о питањима важним за заједницу, представља гаранцију успостављања система који се темељи на вредностима античког полиса. Савремене информационе и комуникационе технологије данас омогућавају креирање оваквих виртуелних заједница, а на примерима постојећих виртуелних заједница размотрићемо шта их дели и које особине оне већ попримају у односу на овако замишљене виртуелне заједнице. Технолошка ограничења, каква срећемо у референцираном делу Р. П. Волфа (R.P. Wolff)¹⁶ осликавају могућност да се у периоду седме деценије двадесетог века теоријски омогући гласање свих грађана велике државе каква је САД, али и немогућност да ови грађани активно учествују у размени мишљења пре гласања. Технологија телевизије је у то време омогућавала да мишљење само малог броја људи буде доступно свима, ситуација коју бисмо могли упоредити са аристократским уређењем раног период историјске античке Грчке, када су само они рођени у „правим“ породицама могли да говоре на скупштини свих грађана. Тек увођење принципа исономије, могућности свих да се обратe заједници, тј. питање службеника „Ко жели да говори?“ којим је почињала скупштина у античкој Атини, ствара основу за ефективну демократију у којој се право да сви гласају темељи у обавези свих да учествују и следственој квалификованости свих да одлучују о питањима заједнице.

15 Wolff, R. P. (1970) *In Defense of Anarchism*, University of California Press, Los Angeles, US.

16 Исто.

Прва група примера везана за савремене виртуелне заједнице односи се на разматрање функције уређивања садржаја које оваква заједница креира, тј. модерације садржаја. Професију модератора, онога ко уређује садржаје које креира виртуелна заједница, обављају данас у преовлађујућем броју случајева аматери. Они, слично аматерима који су обављали важне друштвене функције у полису, имају генерално искуство упућености у питања од важности за заједницу и посебно искуство учествовања у креирању садржаја на основу кога могу да успешно и ефикасно обављају овај за виртуелне заједнице необично важан посао. Поред општих захтева за уређивањем садржаја, који се углавном дају допринос у области креирања виртуелне заједнице, као што су спречавање увредљивих дискурса, праћења и прогањања појединих корисника (столковања), спречавање урушавања дијалогске линије подметањем истих садржаја или садржаја који нису у вези са темом (троловање) итд, модерација може ићи и у правцу примене конкретнијих знања у виртуелним заједницама које су окупљене претежно око једне теме, као што је на пример процена знања ученика у области образовања.¹⁷ Најчешћи примери виртуелних заједница данас су оне које су окупљене око тематских садржаја, какав је на пример аеронаутика. Основе перципираних вредности за чланове оваквих заједница данас су троструке: интелектуалне вредности која се односи на креиране садржаје и њихов квалитет, друштвене вредности које се односе на могућност успостављања друштвених веза и најзад културне вредности које се односе на могућност креирања културе заједнице којом управљају њени чланови.¹⁸ Видимо да постојеће основе виртуелних заједница чине добар почетак на путу изградње заједница које би имале још више развијене карактеристике сличне заједницама периода антике. Као нарочито важне издвајамо културне вредности које носе савремене виртуелне заједнице, јер оне пружају основу за развој самосталних, самосвојних, самоуправљивих целина, баш онаквих какви су били градови државе античке Грчке. Тренутно доступне технологије омогућавају да се друштвене вредности заједнице продубе и прошире до нивоа постојања етоса заједништва, нивоа на коме је вечни живот обезбеђен у заједничком сећању заједнице на врховни идеал коме теже њени чланови. Интелектуалне вредности виртуелних заједница, примарни разлог њиховог постојања данас

17 Von Kinsky, B., Watkins, A. and Broadley, T. (2012) *Developing a Moderation Community of Practice*, In *ascilite Conference* (Vol. 2012, No. 1).

18 Seraj, M. (2012) We create, we connect, we respect, therefore we are: intellectual, social, and cultural value in online communities, *Journal of Interactive Marketing*, 26(4), pp. 209-222.

представља основу за њихово стварање, а имајући у виду готово свакодневни раст удела услужних, претежно информационих делатности, у свим привредама света, није тешко претпоставити да заједнице овог типа могу лако прерасти и у пословне јединице или могу у свом окриљу подстаћи или дозволити развој више пословних јединица које би онда чиниле и реалну базу за опстанак заједнице. Модерација као важан задатак за настанак и опстанак савремених виртуелних заједница посао је који данас претежно обављају аматери који покренути различитим мотивацијама, од оних које се тичу личног доказивања па све до партикуларнијих, каква је на пример мотивација љубав према омиљеном спортом клубу.¹⁹ Процес учења важан за квалитетно обављање посла модерације у многим аспектима подсећа на процес учења какав је постојао у заједницама античких полиса у којима су грађани учили о пословима важним за њихову заједницу, оним што бисмо ми данас назвали јавним пословима.²⁰ Могли бисмо рећи да је процес учења о модерацији, тј. уређивању садржаја које креира заједница, тј. уређивању заједнице, јер у виртуелним заједницама садржај које оне креирају представља веома важан аспект, ако не и есенцију заједнице, посебно имајући у виду већ изнето запажање да глобални раст услужног сектора у свим привредама и свакодневни пораст значаја информационих индустрија пружа добру основу за стварање економске основе виртуелних заједница на бази садржаја које оне креирају, од пресудне важности за развитак и опстанак виртуелних заједница и њихову трансформацију у више повезане, виртуелне заједнице са више обавеза и права за чланове. Стога експерименте са аутоматским, тј. машинским модерирањем садржаја,²¹ треба схватити пре свега као покушај да се креира један помоћни алат који ће омогућити модераторима људима да аутоматизују део интелектуалног посла модерирања, а кључну улогу модерирања за процес учења прихватити као суштину овог сложеног процеса.²²

19 Alonso, A. D. and O'Shea, M. (2012) Moderating virtual sport consumer forums: exploring the role of the volunteer moderator, *International Journal of Networking and Virtual Organisations*, 11(2), pp. 173-187.

20 Arnt, A. and Zilberstein, S. (2003) *Learning to perform moderation in online forums*, In Web Intelligence, 2003. WI 2003, Proceedings. IEEE/WIC International Conference on IEEE, pp. 637-641.

21 Delort, J., Y., Bavani A. and Paris, C. (2011) Automatic Moderation of Online Discussion Sites, *International Journal of Electronic Commerce*, 15 (3), pp. 9-30.

22 Salmon, G. (2003) *E-moderating: The key to teaching and learning online*, Routledge.

Још један пример виртуелних заједница које неким карактеристикама остављају могућност да би могле да еволуирају у заједнице које би подсећале на оне из периода античке Грчке су виртуелне тржнице. Тржница – агора, која у античкој Грчкој са појавом новца мења палату у смислу да постаје центар друштвене моћи, комплексан је феномен јер укључује за цивилизацију важне елементе размене добара, размене информација о добрима и свим аспектима везаним за људе који је производе, географским пределима из којих потичу, технологијама које се користе у њиховој производњи итд. Стога тржница постаје место размене информација широког опсега тема и самим тим креирања мишљења о широком опсегу тема, што представља крајњи извор моћи у друштву опредељеном да избором сваког појединца, заснованом на мишљењу о датој теми, доноси одлуке о свим стварима од важности за заједницу. Данас дигиталне технологије омогућавају креирање тржница великих димензија по броју учесника, роби и информацијама које се размењују и географском пространству које покривају.²³ Овакве виртуелне тржнице стварају основу за креирање заједница које би могле да подразумевају велики степен ангажованости чланова, релативно висок степен аматеризма, и многе друге одлике које би их приближиле узорима какве налазимо у појму агора из периода антике.

Неке виртуелне заједнице су окупљене око теме подршке својим члановима да превладају проблеме изазване болестима зависности или да модификују своје понашање које из других разлога се доживљава као друштвено неприхватљиво или непожељно.²⁴ Овакве заједнице постављају основу за чврсте везе међу својим члановима, али имају мали потенцијал креирања садржаја који су занимљиви за шире слојеве друштва. На основу овог примера можемо закључити да је за креирање заједнице која би имала балансиран однос културних, интелектуалних и друштвених вредности за своје чланове потребно је развити шири опсег заједничких интересовања чланова, тј. јаку базу интелектуалних вредности, коју би пратио одговарајући ниво друштвених вредности тј. снаге повезаности чланова заједнице. Овде две линије на којима се групишу елементи важности заједнице за појединачног члана развијане паралелно могле би да доведу до креирања виртуелне заједнице са високим нивоима

23 Zinkhan, G. M. (2005) The marketplace, emerging technology and marketing theory, *Marketing Theory* 5 (1), pp. 105–115.

24 Stommel, W. and Koole, T. (2010) The online support group as a community: A micro-analysis of the interaction with a new member, *Discourse Studies*, 12(3), pp. 357-378.

међусобних друштвених веза међу члановима и истовремено високим степеном интересовања за широк опсег тема, у идеалном случају за интересовање и ангажовање и бављење свим темама које имају важност за заједницу. Трећа, претходно поменута линија која носи квалитет за чланове заједнице, аутономна, самоуправна култура заједнице обавезни је део који мора да испрати развој претходно поменути два дела, интелектуалног и друштвеног квалитета који носи заједница, јер само обједињени у дистинктној култури, самоодрживи на бази аутономног, самосталног управљања ови квалитети могу расти у описаном жељеном правцу. За развој интелектуалних квалитета заједнице занимљив је пример како креативне индустрије користе постојеће виртуелне заједнице како би подстакле иновативност.²⁵ Организације које су део креативне индустрије користе три метода да би подстакли иновативност у виртуелним заједницама и да би користили плодове те иновативности: чине границе своје организације пропусним, тј. постају део заједнице, отварају могућности за чланове заједнице да учествују у изменама производа и услуга, тј. бришу разлике између чланова организације и заједнице у пословном смислу и најзад редукују своја ауторска и сродна права на иновиране услуге и производе тј. чине их готово резултатима рада заједнице који у крајњој инстанци и припадају заједници, тј. у овом случају конгломерату организације и заједнице. Овај пример на леп начин показује како је могуће креирати економске основе одрживости и што је најважније економске независности виртуелне заједнице. Иновације се данас са правом дефинишу као срж модерне привреде, па није тешко закључити о значају који виртуелне заједнице могу да у будућности преузму у привредама рзвијених земаља.

На крају, да бисмо још једном подвукли важност паралелног и равномерног развоја садржаја заједнице, интерних веза које повезују њене чланове и начина на који заједница сама собом управља наводимо као илустрацију још један пример истраживања савремених виртуелних заједница. У питању су виртуелне заједнице знања, специфичне заједнице окупљене око стручних знања за која чланови имају интереса. Показано је²⁶ да су овакве заједнице успешне ако успешно делују у четири области: квалитет информација које се

25 Parmentier, G. and Mangematin, V. (2013) *Orchestrating innovation with user communities in the creative industries*, Technological Forecasting and Social Change.

26 Lin, H., Fan, W. and Zhang, Z. (2009) A qualitative study of Web-based knowledge communities: examining success factors, *International Journal of e-Collaboration (IJeC)*, 5(3), pp. 39-57.

креирају, квалитет система који чини њихову основу, управљање заједницом и оријентисаност заједнице ка дељењу ресурса. Препознајемо важне, већ поменуте карактеристике, пре свих интелектуалне квалитете које заједница носи за чланове у облику квалитета информација које заједница заједнички креира. Затим специфично, јасније дефинисан облик управљања заједницом као важан аспект за њен успех и најзад у особи дељења ресурса видимо специфичан начин изградње међусобних односа у заједници, у контексту заједнице чији је фокус интересовања на уско стручној тематици, где можда нема места за суптилније технике ојачавања веза међу њеним члановима. Техничка основа која чини базу за постојање заједнице свакако је елемент који доприноси њеном успеху и који, ма како тривијално деловао на први поглед, треба да закупи пажњу свих који истражују виртуелне заједнице и могућности њихове еволуције и развоја.

Закључак – повратак истог?

Постојање западне цивилизације, какво данас познајемо, кроз свеprisутност њених елемената у готово сваком друштву широм планете није и гарант њеног трајања, а оно што нам данас изгледа као датост, свакако може бити брзо промењено, довољно је имати историјску перспективу да стање какво данас траје представља само мали део укупног искуства човечанства, које је преовлађујући део времена провело живећи у друштвима која су се темељила на принципима дијаметрално супротним онима која чине основе Западне цивилизације.²⁷ Стога, уколико желимо да сачувамо и унапредимо у хуманистички позитивном правцу оно што нам се можда данас чини као недовољно добро, несавршено, али истовремено задато, морамо проучавати историјат настанка и могућности промена, које свакако постоје. Јер основе западне цивилизације изграђене су прихватањем одређеног скупа идеја, па се на тај начин, прихватањем идеја, може, та цивилизација и модификовати и унапредити. Идеје, везане за примену дигиталних технологија у циљу креирања заједница које би својом суштином подсећале на заједнице из доба полиса античке Грчке које су изложене у раду на фундаменталном нивоу, захтевају свакако разраду, дораду и сваку врсту накнадног промишљања. Али њихово прихватање у изворном облику, а то је да дигиталне технологије могу да нам помогну да заједнице какве су постојале у полису и које су тада бројале око пет хиљада људи²⁸ креирамо данас

27 Kagan, D. and Kagan, F. W. (2001) *While America Sleeps: Self-Delusion, Military Weakness, and the Threat to Peace Today*, Macmillan.

28 Plato (1955) *The Dialogues of Plato*, Chicago: Encyclopaedia Britannica.

и да броје десетине, стотине хиљада, па и милионе чланова, представља одлуку коју треба размотрити на основу информисаног увида у предности и мане које овакве заједнице пружају за хуманистички позитивно унапређење света у коме живимо.

ЛИТЕРАТУРА:

Alonso, A. D. and O'Shea, M. (2012) Moderating virtual sport consumer forums: exploring the role of the volunteer moderator, *International Journal of Networking and Virtual Organisations*, 11(2), pp. 173-187.

Arnt, A. and Zilberstein, S. (2003) *Learning to perform moderation in online forums*. In Web Intelligence, 2003. WI 2003. Proceedings. IEEE/WIC International Conference on IEEE, pp. 637-641.

Delort, J., Y., Bavani A. and Paris, C. (2011) Automatic Moderation of Online Discussion Sites, *International Journal of Electronic Commerce*, 15 (3), pp. 9-30.

Lin, H., Fan, W. and Zhang, Z. (2009) A qualitative study of Web-based knowledge communities: examining success factors, *International Journal of e-Collaboration (IJEC)*, 5(3), pp. 39-57.

Hanson, V. D. (1999) *The other Greeks: the family farm and the agrarian roots of western civilization*, University of California Press.

Hanson, V. D. and Heath, J. (2001) *Who killed Homer?: the demise of classical education and the recovery of Greek wisdom*, Encounter Books.

Hanson, V. D. (2009) *The Western way of war: Infantry battle in classical Greece*, University of California Press.

Hanson, V. D. (2010) *The father of us all: War and history, ancient and modern*, Bloomsbury Publishing USA. Chicago.

Kagan, D. (1995) *On the Origins of War and the Preservation of Peace*, New York: Doubleday.

Kagan, D. (1995) The Sidney Hook memorial award address: Why we should study Western civilization, *Academic Questions*, 8(2), pp. 51-57.

Kagan, D., Ozment, S. E., Turner, F. M. and Frankforter, A. D. (1998) *The western heritage* (Vol. 2). Prentice Hall.

Kagan, D. and Kagan, F. W. (2001) *While America Sleeps: Self-Delusion, Military Weakness, and the Threat to Peace Today*, Macmillan.

Kagan, D. and St Ozment, F. M. T. (2007) *Western Heritage: Since 1300* (AP Edition), Boston: Pearson Education, Inc.

Kagan, D. (2013) *Introduction to Ancient Greek History*.

Kagan, D. and Viggiano, G. F. (eds.) (2013) *Men of Bronze: Hoplite Warfare in Ancient Greece*, Princeton University Press.

McAfee, A. (2009) *Enterprise 2.0: New Collaborative Tools for Your Organization's Toughest Challenges*, Harvard Business School Press, Kindle edition.

Newman, A. and Thomas, J. (2009) *Enterprise 2.0 Implementation*, New York, NY: McGraw-Hill.

Parmentier, G. and Mangematin, V. (2013) *Orchestrating innovation with user communities in the creative industries*, Technological Forecasting and Social Change.

Plato (1955) *The Dialogues of Plato*, Chicago: Encyclopaedia Britannica.

Salmon, G. (2003) *E-moderating: The key to teaching and learning online*, Routledge.

Seraj, M. (2012) We create, we connect, we respect, therefore we are: intellectual, social, and cultural value in online communities, *Journal of Interactive Marketing*, 26(4), pp. 209-222.

Sofronijević, A., Milićević, V. and Ilić, B. (2010) Implikacije novog koncepta Preduzeće 2.0 na savremeni menadžment, *Tehnika – Menadžment*, 60(4), str. 1-5.

Stommel, W. and Koole, T. (2010) The online support group as a community: A micro-analysis of the interaction with a new member, *Discourse Studies*, 12(3), pp. 357-378.

Von Konsky, B., Watkins, A. and Broadley, T. (2012) *Developing a Moderation Community of Practice*, In ascilite Conference (Vol. 2012, No. 1).

Werbach, K. and Hunter, D. (2012) *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*, Wharton Digital Press, Philadelphia, kindle edition.

Wolff, R. P. (1970) *In Defense of Anarchism*, University of California Press, Los Angeles, US.

Zinkhan, G. M. (2005) The marketplace, emerging technology and marketing theory, *Marketing Theory* 5 (1), pp. 105–115.

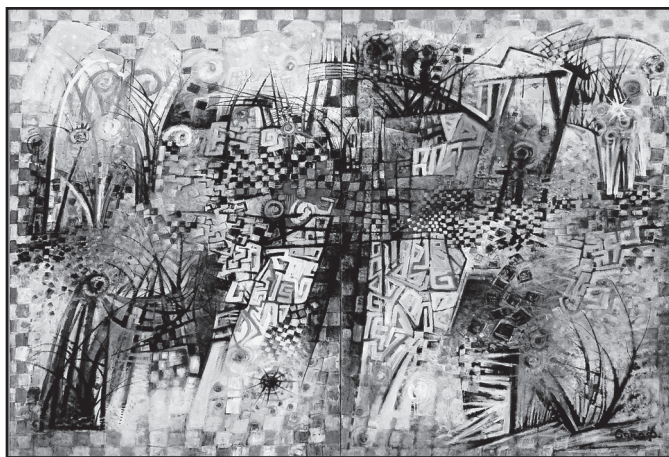
Adam Sofronijević and Tamara Vučenović
University in Belgrade, University Library *Svetozar Marković*, Belgrade;
RTS, Radio Belgrade, Belgrade

WESTERN CULTURE AND THE DIGITAL:
FROM POLIS TO VIRTUAL COMMUNITY

Abstract

This analysis covers certain aspects of the development of Western culture from its beginnings in Ancient Greece to the contemporary tendencies expressed through digital technologies. The authors point out the possibilities, which are arising from ubiquitous use of modern digital technologies, for modification of contemporary Western culture framework and its adaptation to the now suppressed traditions inherited from the ancient times. The important aspects of development that had crucially defined the phenomenon of the Greek polis and set up permanent foundations of the Western culture are identified. Also, similarities and differences are discussed, along with the social innovations brought about by the widespread use of Web 2.0 technologies at the beginning of the 21st century. We have specifically analysed the processes of creation and functioning of a community and compared values based on which the Greek polis functioned with the values of today's virtual communities. The phenomena of the feelings of belonging, mass participation, influence of the community on an individual and the importance of amateurism are explained as they originally appeared in the framework of polis. Finally, the potentials of revival of these phenomena are analysed in the context of the widespread use of digital technologies today.

Key words: *Western culture, digital technologies, polis, virtual communities, Ancient Greece, Web 2.0.*



Сања Филиповић, *Сеобе*,
уље на платну, 200x300 цм, 2004.