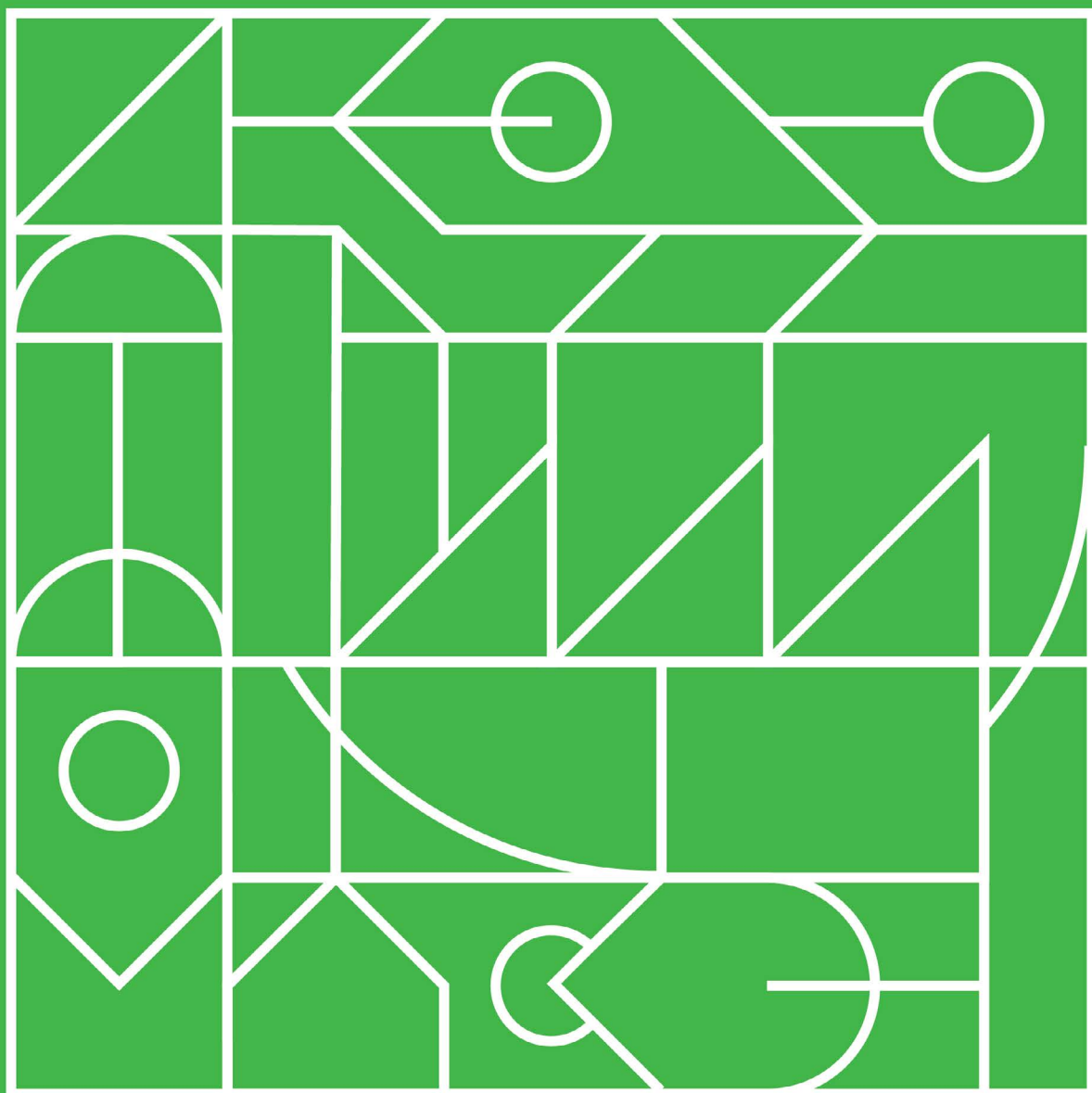


KA

DRUGAČIJEM

GRADU



***KA  
DRUGAČIJEM  
GRADU  
3***

Beograd, 2019

# KA DRUGAČIJEM GRADU 3

## **Urednice:**

Iva Čukić , Jovana Timotijević, Ksenija Radovanović

## **Izdavač:**

Institut za urbane politike, Beograd

## **Tekstovi:**

Danilo Ćurčić, Ana Džokić i Marc Neelen (STEALTH.unlimited), Paul Currión, Ana Méndez de Andrés, Zoran Bukvić, Stavros Stavrides, Tanja Vukša i Vladimir Simović, Selena Savić, Olivera Nikolić Kia, Dubravka Sekulić

## **Fotografije:**

Dušan Rajić, Ana Vuković, Iva Čukić

## **Dizajn korica:**

Mane Radmanović

## **Lektura:**

Iva Čukić , Jovana Timotijević

## **Grafičko oblikovanje:**

Dušan Rajić

## **Štampa:**

Standard 2, Beograd

## **Tiraž:**

300

**ISBN:** 978-86-918827-6-1

Realizaciju omogućila

Regionalna kancelarija fondacije Hajnrh Bel u Beogradu

 HEINRICH BÖLL STIFTUNG  
SRBIJA, CRNA GORA, KOSOVO



# SADRŽAJ:

<b>Zajednički ka drugačijem gradu</b>	<b>7</b>
Danilo Ćurčić <b>Stambene politike protiv stambenih potreba većine</b>	<b>15</b>
Ana Džokić, Marc Neelen <b>Housing: Constructing Alternatives on the Ruins of a Broken System?</b>	<b>24</b>
Paul Currión <b>Basic Income in the Western Balkans: from thought experiment to policy experiment</b>	<b>36</b>
Ana Méndez de Andrés <b>Local (un)governability inside-out: anomalous communities, faulty institutions and political ordinances</b>	<b>46</b>
Zoran Bukvić <b>Bicikl između urbanog planiranja i politike</b>	<b>56</b>
Stavros Stavrides <b>Practicing self-government: Space matters</b>	<b>68</b>
Tanja Vukša, Vladimir Simović <b>Za pravo na vodu</b>	<b>78</b>
Selena Savić <b>Artikulacija zajedničkog kroz dizajn i tehnologiju: javni prostor, tehnokratija i kompjuterski modeli za promišljanje zajedničkog</b>	<b>92</b>
Olivera Nikolić Kia <b>Biopolitike isključivanja iz prava na grad</b>	<b>106</b>
Dubravka Sekulić <b>On Hidden Powers</b>	<b>116</b>

**KA**

Serija predavanja o

**DRUGAČIJEM**

novim gradskim politikama

**GRADU**



ENRICH BÖLL STIFTUNG  
... ..

# **ARTIKULACIJA ZAJEDNIČKOG KROZ DIZAJN I TEHNOLOGIJU: JAVNI PROSTOR, TEHNOKRATIJA I KOMPJUTERSKI MODELI ZA PROMIŠLJANJE ZAJEDNIČKOG**

**Selena Savić**

Dizajn i tehnologija prepliću se u različitim momentima i u različitim modelima političkog mišljenja i principa odlučivanja. Od autokratskog do horizontalnog odlučivanja zasnovanog na konsenzusu, dizajn i tehnologija reprodukuju principe sistema u kome su nastali. Postavlja se pitanje kako dizajn prostora i komunikacije oblikuje procese donošenja odluka u zajednici, kao i participaciju uopšte. U tekstu koji sledi, biće predstavljene tri ključne pozicije dizajnerske prakse koje određuju mogućnost i efikasnost participacije.

Dotaći ćemo se uloge arhitekta odnosno dizajnera, kao i različitih pristupa složenosti društveno-političkih procesa, naročito onih koji uključuju korišćenje informatičkih alata i tehnologija komunikacije. Ovi poslednji najčešće služe kao instrument za prikupljanje mišljenja građana i kao medij participacije.

Jačanje participacije implicira povlačenje dizajnera, arhitekta i stručnjaka uopšte sa glave stola, ali naglašava i kritičnu odgovornost svih aktera u procesu promišljanja zajedničkog. Danas sveprisutna diskretizacija stvarnosti (automatizovano uzimanje uzoraka svega, od kvaliteta vazduha do raspoloženja građana) otvara mogućnost da se ovi podaci koriste u svrhu odlučivanja i inspirišu mnoge tehnokratske predloge. Kakve politike proističu iz ovih praksi?

## ***Dizajn: tri ekstremne pozicije***

Prva pozicija koju možemo identifikovati u dizajnerskoj praksi, a koja je retko artikulisana u političkim programima upravnih tela koja je finansiraju, podrazumeva odsustvo svake participacije u dizajnu javnog prostora. Radi se o principu neprijatnog dizajna (Unpleasant Design), koji se javlja u brojnim oblicima na rubu javnog i privatnog prostora.<sup>[1]</sup> Klasičan slučaj predstavlja upotreba šiljaka u cilju obeshrabrivanja beskućnika da tu provedu noć. Ne samo da su građani retko uključeni u odlučivanje o pribegavanju ovakvim merama, već je i sama suština ovakvog dizajna da onemogućuje svaku vrstu pregovora o upotrebi prostora koju svojim oblikom propisuje i uspostavlja.

Druga pozicija odnosi se na tehnokratske predloge i post-političko odlučivanje. Diskretizacija okruženja koju zahteva scenario pametnog grada (smart city) nosi sa sobom određeno razvodnjavanje moći u korist decentralizacije i transparentnosti (npr. *Open Data* pokret u evropskim gradovima i *OpenCity* portal za urbane podatke).<sup>[2]</sup> Ipak, prebacivanje odgovornosti na tehničke sisteme nosi sa sobom dva nivoa rizika: predrasude usađene u tehnologije snimanja i odlučivanja, kao i umanjevanje odgovornosti – i samim tim učešća u promišljanju i odlučivanju o zajedničkoj budućnosti. Kako bismo mogli da razvijamo alate tako da sami donosimo bolje odluke?

Treća tačka u ovoj diskusiji pokušaćemo da odgovorimo na to pitanje. Razgovaraćemo o projektu "Igre za promišljanje zajedničkog" (Thinking Toys for Commoning), u okviru kojeg multidisciplinarni tim istražuje kako kombinovanje iskustava zajednica i eksperimentalnog pristupa kompjuterskim

1 Savičić, G., & Savić, S. (Eds.). (2013). *Unpleasant Design*. Belgrade: G.L.O.R.I.A.

2 Videti: European Data Portal (June 6, 2017). *Open Data in European cities*. Retrieved from [www.europeandataportal.eu/en/highlights/open-data-european-cities](http://www.europeandataportal.eu/en/highlights/open-data-european-cities); kao i web stranicu *OpenCity Urban Data Portal*, dostupnu na: <http://opencity.in/>

modelima može pomoći u razumevanju inače neintuitivnih i kompleksnih sistema stvaranja i korišćenja zajedničkih dobara. Da li i kako možemo da artikulišemo politiku zajedničkog u ovom kontekstu?

## **Neprijatni Dizajn**

Neprijatni dizajn, odbrambena ili neprijateljska arhitektura je svaki namerno upotrebljeni oblik, objekat, intervencije u prostoru koji čini upotrebu tog prostora nemogućom za određenu grupu ljudi ili aktivnost. Najčešće srećemo intervencije i urbani mobilijar usmerene protiv beskućnika. Tu su klupe sa drškama za ruke, razne vrste bodljikavih ili neravnih površina (kamenje, kocke i slično), visoko-frekventni zvuk koji iritira tinejdžere, plavo svetlo koje smanjuje vidljivost vena i onemogućava upotrebu šprica. Neprijatni dizajn se manifestuje i na mnogim drugim nivoima, od uređenja izloga do čitavih ulica i krajeva grada, kao i kroz tehnološki omogućenu diskriminaciju.<sup>[3]</sup>

Neprijatni dizajn nedavno je probudio interesovanje beogradske javnosti zahvaljujući slučaju izloga u Bulevaru Kralja Aleksandra, opisanog između ostalog i u tekstu u Politici.<sup>[4]</sup> Prodavnica odeće Springfield u blizini autobuske stanice kod Resavske ulice osvanula je jednog dana "ukrašena" bodljama duž betonskog zidića ispred izloga. Ljudi su, za ukus uprave prodavnice, prečesto koristili ovaj zidić kao klupu, i oni su rešili da tome stanu na kraj. Javnost je burno reagovala, novine su izveštavale o slučaju i bodlje su ubrzo uklonjene. U Londonu, u junu 2014. godine postavljeni su isti takvi šiljci ispred ulaza u novoprojektovane stambene objekte. Javnost je odmah burno reagovala<sup>[5]</sup> i ubrzo potom i tadašnji gradonačelnik Londona, Boris Džonson (Johnson), poznat po svojoj ulozi u Bregzitu, zahtevao je da se uklone. Šiljci u tom stambenom naselju su uklonjeni, a mnogobrojni

3 Ovde se primarno misli na kompjuterske sisteme koji služe automatskom uočavanju elemenata na slikama i video snimcima. Dešava se da ti sistemi nisu u stanju da prepoznaju lice osobe sa bojom kože koja je drugačija od bele; foto aparati koji sugerišu da je osoba Azijskog porekla „trepnula“ i slično. Granice tehnološki omogućene diskriminacije ovim nisu iscrpljene i mogu se proširiti na tehničku pismenost i pristup tehnologiji.

4 Vuković, A, i Mučibabić, D. (4. decembar, 2018). "Odbrambena arhitektura" protiv beskućnika. Dostupno na: <http://www.politika.rs/scc/clanak/417266/Odbrambena-arhitektura-protiv-beskućnika>

5 Slučaj je privukao pažnju prvo u društvenim medijima, a usledili su članci u Gardijanu, BBC News, Standard-u, Independent-u, itd. Videti, na primer, članak "Anti-homeless studs at London residential block prompt uproar", dostupan na web stranici Gardijana: <https://www.theguardian.com/society/2014/jun/07/anti-homeless-studs-london-block-uproar>

slični primeri i dan-danas se nalaze u javnom prostoru, pored njih svakodnevno prolazimo bez razmišljanja. Interestantno je kako ovi slučajevi bivaju ispraćeni u medijima i kako mobilišu populističke političke igrače. Koristeći pažnju javnosti, oni promovišu reakciju (uklanjanje šiljaka) kao sopstveni uspeh i time se afirmišu kao zaštitnici interesa naroda.

Koliko je uopšte legitimno postavljati ovakve vrste ograničenja u javnom prostoru? Možemo reći da je legitimno kada je na obodu privatnog, a dostupno javnosti – kategorija koju je Miodrag Mitrašinović nazvao PRO-PAST<sup>[6]</sup> u knjizi o dizajnu i upotrebi prostora – kao što su zabavni parkovi i hibridni javni prostor. Primer izloga Springfield radnje i drugih komercijalnih površina ukazuje na isprepletanost privatnog i javnog u javnom prostoru, gde se dostupnost ne poklapa uvek sa odgovornošću i vlasništvom.

U Srbiji je prilično jasna podela zemljišta na javno i privatno tako da je lako utvrditi u kojoj meri oni koji postavljaju ovakve instalacije krše zakon ili običaje. U anglo-saksonskoj kulturi se sve češće javlja hibridni oblik vlasništva i upotrebe u kome je zemljište privatizovano ili rentirano od strane privatne kompanije.<sup>[7]</sup> Ova kompanija prostor održava i obezbeđuje, ali i određuje pravila ponašanja. Stvari koje su izvan domena kriminalnih propisa, kao što je na primer nošenje kapuljače, mogu biti zabranjene. U isto vreme ovaj hibridni prostor je javno dostupan i namenjen javnosti – to su uglavnom komercijalne četvrti, ali mogu biti i čitave ulice ili blokovi.

Sa druge strane, ukoliko bi se desilo da opštinska ili gradska uprava donese odluku o postavljanju ovakve instalacije, postavilo bi se pitanje odgovornosti i podrške koju gradska vlast i njene institucije pružaju najsiromašnijima i ugroženima, ili npr. *problematičnoj* omladini. Međutim to gotovo nikada nije slučaj. Neprijatni dizajn cveta upravo u ovom međuprostoru, dostupnom javnosti, ali u privatnom vlasništvu, na inicijativu privatnih kompanija, a uz prećutnu saglasnost struktura vlasti.

Ono što je posebno interesantno u neprijatnom dizajnu u kontekstu ovog teksta je upravo ideja da dizajn može imati toliku moć da se može koristiti kao "oružje" protiv neprikladnog ponašanja. Takav dizajn, kada je dobro sproveden, umanjuje potrebu za održavanjem i nadgledanjem prostora i imovine grada, kao i privatnih lica. Urbani dizajn postaje

6 Mitrašinović, M. (2006). *Total Landscape, Theme Parks, Public Space*. Aldershot, England; Burlington, VT: Ashgate.

7 U veoma interesantnom pregledu ovih praksi, Ana Minton dokumentuje principe i ukazuje na uobičajene posledice ovog trenda. Videti: Minton, A. (2009). *Ground Control: Fear and Happiness in the Twenty-First-Century City*. London; New York: Penguin Books.

neka vrsta "agenta pristojnosti" u javnom prostoru.

Baš u tome leži problem ovog pristupa - kada nije potrebno održavati i nadgledati, onda su i pravila ponašanja na neki način zacrtana u samom dizajnu i obliku prostora, te nije moguće pregovarati, menjati, prisvajati, biti neposlušan. Građanima ne ostaje ništa nego da poslušno prate instrukcije koje im šalju klupe i lampe.

## ***Tehnokratski grad i njegova kritika***

Kada pričamo o tehnologiji i dizajnu, trebalo bi da se dotaknemo danas sveprisutnog trenda u upravljanju, naime dizajnu informatičkih sistema za nadzor i predviđanje društvenih kretanja u svrhu optimizacije upravljanja i odlučivanja. U *pametnim* kućama uređaje, grejanje i osvetljenje podešavaju sofisticirani algoritmi. Oni odlučuju o normalnom i optimalnom, preporučuju muziku za kuvanje i čitanje, sve na osnovu mnoštva podataka prikupljenih kako sa društvenih mreža, tako od korisnika virtuelnih asistenata (Echo i Alexa, Siri, Cortana, itd.). U *pametnom* gradu, podaci o kretanju trotoarima, upotrebi javnog prevoza i raznim društvenim faktorima (zaposlenost, obrazovanje) treniraju algoritme koji informišu odluke o planiranju i uređenju prostora. Koje linije gradskog prevoza treba pojačati, gde bi trebalo da se nalazi novi most ili pasarela, koji pravac treba da ima prioritet na semaforu? Sve su ovo odluke koje se moraju doneti uprkos konfliktnim mišljenjima i interesima, te ih je bolje poveriti nekom neutralnom sistemu čiji se autoritet bazira upravo na podacima o svakodnevnom ponašanju svih građana. Umesto političkog promišljanja, tehnologije predviđanja i odlučivanja naslućuju mogućnost konflikta pre nego što do njega dođe.

## ***Prema tehnokratskom odlučivanju***

Arhitektura ili revolucija, pisao je Le Korbizije (Le Corbusier) u svom revolucionarnom opusu. U knjizi "Ka pravoj arhitekturi", on opisuje radikalne promene koje je industrijalizacija donela gotovo svim domenima života, izuzev stanovanju.<sup>[8]</sup> Društveni problemi proizlaze iz toga kakve su nam zgrade, a pitanje je kako ćemo ih rešiti - arhitekturom ili revolucijom? U suštini, Le Korbizije predlaže arhitekturu, koju smatra nekom

<sup>8</sup> Le Korbizije. (2015). *Ka Pravoj Arhitekturi*. Beograd: Građevinska knjiga [orig. 1923].

vrstom prostorne tehnologije, alternativom političkim nemirima, pa čak i samom zauzimanju stava i političkom delovanju. Pravom arhitekturom revolucija može biti izbegnuta.

Pedesetak godina po objavljivanju Le Korbizijeovog radikalnog predloga, čitava nacionalna ekonomija jedne južnoameričke zemlje postala je predmetom precizno dizajniranog kibernetičkog sistema za donošenje odluka u decentralizovanom ekonomskom planiranju. Soba Sajbersin (Cybersyn) predstavljala je fizički interfejs sa kompleksnim sistemom komunikacije, simulacije i povratne sprege informacija. Ovo tehničko rešenje bilo je osmišljeno sa ciljem optimizacije čileanske ekonomije, ali i uspostavljanja određene vrste pravednosti koju nosi odlučivanje bazirano na podacima o produktivnosti i kompjuterski proračunatim projekcijama razvoja.

Kibernetička vizija ustupila je mesto onome što danas zovemo *pametnim gradom* (smart city). Amsterdam, Rio de Žaneiro, Barselona, Kopenhagen i Dablin neki su od istaknutih igrača ovog pokreta koji za cilj ima efikasnije i pravednije odlučivanje o razvoju i upotrebi javnih struktura i infrastruktura u gradu. Velike investicije u infrastrukturu i sisteme za procesiranje podataka, kao i u sisteme za interakciju sa građanima, opravdane su očekivanjem pozitivnih efekata na gradsku svakodnevicu - optimizaciju saobraćaja, odnošenja otpada, upotrebe vode, osvetljenja, itd.

Mnogi od ovih projekata podrazumevaju intenzivnu saradnju privatnog i javnog sektora, a u prikupljanju podataka često se oslanjaju na aktivnu ili pasivnu participaciju građana. Zbog toga je promišljanje zaštite privatnosti veoma važna stavka svakog projekta *pametnog* grada. Pa ipak, ne samo da je privatnost građana često kompromitovana (ovo možemo da uočimo na primeru masivnih onlajn platformi kao što je Facebook), već je njihovo učešće u odlučivanju uvek predodređeno interesom samih platformi.

## ***Kritika tehnokratskog pristupa: post-političko odlučivanje***

Termin *data-driven* (zasnovano na podacima), često u upotrebi u kontekstu *mašinskog učenja* (machine learning) i *nauke o podacima* (data science), implicira da se odluke donose na osnovu uvida stečenih procesiranjem velikog broja podataka. Očekivanje pravednosti i prikladnosti ovakvih odluka bazira se na činjenici da su podaci mnogobrojni, da tako na gomili nisu vezani ni za koga lično i da predstavljaju prilično objektivnu sliku fenomena na koji se odnose – bilo u kontekstu društvenog preseka, bilo da se radi o klimatskim podacima.

Glasovi kritike, pak, insistiraju da su samo prikupljanje podataka, kao i algoritmi koji ih procesiraju uvek pristrasni.<sup>[9]</sup> U tom smislu, ono što je *data-driven* je uvek pre toga *investment-driven* (zasnovano na interesu investicije). Profit se akumulira i koncentriše u sferama biznisa koji se bave menadžmentom gradskih infrastruktura, u kome građani eventualno imaju priliku da uživaju zato što sve odlično funkcioniše. Participacija se svodi na glasanje o unapred određenim mogućnostima i deljenje podataka o sebi sa mnogobrojnim sistemima nadzora.

Iako je zamka tehnokratskog razmišljanja prilično jasna iz prethodno rečenog, mnogi su tehnokratski predlozi i dalje na snazi. Kako možemo ponuditi alternative, naročito u kontekstu zajedničkog? Na nedavno održanom panelu u Briselu,<sup>[10]</sup> predstavljeno je nekoliko pravaca koji promišljaju odgovor na ovo pitanje. Zajedničko ovim predlozima je da ističu koncept konsenzusa i disenzusa, neformalnosti u arhitekturi, uloge persone arhitekta, odlučujućeg faktora izgrađenog prostora, kao i strategije *planiranja baziranog na podacima* (data-driven planning) odnosno *pejzažu podataka* (datascape).

Pol Holmkvist (Paul Holmquist) predlaže teatar kao princip dizajna disenzusa i kao model društvene proizvodnje prostora (evocirajući teorije Lefevra i Marksa).<sup>[11]</sup> On vidi protest kao performativno ispoljavanje ljudi u javnom prostoru kojim oni isti zauzimaju i pridobijaju. Dizajn je, prema Holmkvistu, pre-politički zbog toga što dizajn u principu propisuje i isključuje. Disenzus prema tome podrazumeva odupiranje i okupiranje, preuzimanje i kritiku – aktivnosti koje su izvodljive uprkos tehnokratiji na vlasti.

Planiranje bazirano na *pejzažu podataka* je koncept društva koje je organizovano oko saglasnosti. Kroz studiju slučaja jednog dela Amsterdama (Circular Buiksloterham), istraživač sa švajcarskog Federalnog Tehničkog Instituta u Lozani (EPFL), Peter Ortner ističe važnost konsenzusa za tehnokratski pristup planiranju. Prikupljanje podataka

9 Sve brojnija i glasnjija kritika algoritmičkog odlučivanja dolazi iz humanističkih krugova, kao na primer rad AI Now Instituta (videti: [https://ainowinstitute.org/AI\\_Now\\_2018\\_Report.pdf](https://ainowinstitute.org/AI_Now_2018_Report.pdf)), ali i od strane eksperata iz polja nauke o podacima, npr. O'Neil, C. (2016). *Weapons of Math Destruction: How Big Data Increases Inequality and Threatens Democracy*. New York: Crown.

10 Panel "City, Civility and Post-Political. Models of Freedom and Conflict" održan je u okviru simpozijuma *Scaffolds. Open Encounters with Society, Art and Architecture. International Symposium*, od 22. do 23. novembra 2018. godine.

11 Holmquist, P. (2019). *Between Making and Acting: The Inherent Ambivalence of Arendtian Architectural Theory*. In *The Figure of Knowledge: Conditioning Architectural Theory*. Leuven: Leuven University Press.

podrazumeva saglasnost onih koji mere o tome šta i kako će se meriti.

Iako tehnokratski scenario (za razliku od neprijatnog dizajna) uspešno odgovara na problem autokratskog odlučivanja u smislu uključivanja aktera i objektivizacije samog procesa, prebacivanje odgovornosti na informatičke alate isključuje političko promišljanje i planiranje. Kako bismo mogli da razvijemo informatičke alate tako da sami donosimo bolje odluke? Treća tačka u ovoj diskusiji pokušaće da odgovori na to pitanje.

## ***Igre za promišljanje zajedničkog***

Projekat "Igre za promišljanje zajedničkog" (Thinking Toys for Commoning) okuplja multidisciplinarni tim na institutu za Eksperimentalni Dizajn i Medije (IXDM) u Bazelu, koji istražuje kako kombinovanje iskustava zajednica i eksperimentalnog pristupa kompjuterskim modelima može pomoći razumevanju inače neintuitivnih i kompleksnih sistema stvaranja i korišćenja zajedničkih dobara.

Pored istraživača, u projektu učestvuju i stanari triju švajcarskih stambenih zadruga: NeNA1 iz Ciriha, LeNa iz Bazela i Varmbehli (Warmbächli) iz Berna. Karakteristično je za ove inicijative da su deo šireg pokreta Nojštart Švajc (Neustart Schweiz), koji promovise organizaciju stanovanja i života uopšte prema principima održivosti i ekonomske nezavisnosti.

Ovaj pokret posebno se oslanja na ideje iznete u knjizi "Bolo'bolo". U pitanju je utopijski roman u kome autor Hans Vidmer (Hans Widmer) pod pseudonomom P.M. predlaže i opisuje transformaciju društva iz sadašnje, rastom opsednute ekonomije u decentralizovanu mrežu "komšiluka" koju čine male ljudske zajednice (ne veće od 500 ljudi) i čija je privreda organizovana kao potpuno održiva i nezavisna.<sup>[12]</sup> *Bolo*-i predstavljaju zajednice koje su okupljene oko *nime*, odnosno zajedničkih vrednosti i interesovanja, kulture, stila života. Svi moraju da proizvedu dovoljno hrane i alata za potrebe zajednice, ali neki više vole da uzgajaju, a neki da čitaju – prema tome svakodnevice u jednom *bolo*-u izgleda radikalno drugačije nego u nekom drugom. Agrikultura (kodu) i fabrikultura (sibi) obezbeđuju zajednicama sve što je neophodno za život, a potreba za razmenom je minimalna, manifestuje se kroz poklone i sporazume između zajednica, kao i kroz zajednički rezervoar dobara (mafa). Pojedinci dobrovoljno doprinose zajednici. Zajednička dobra se ravnopravno raspoređuju prema

12 P. M. (1983). *Bolo'bolo*. Zürich: Verlag Paranoia City.



potrebi. Autor je do detalja razradio 27 koncepata koji opisuju planetarni sistem života, razmene, pa čak i konflikta u transformisanom društvu.

Sa polaznom tačkom u ovoj utopiji, bazelski projekat istražuje konkretne manifestacije odlučivanja i samoorganizovanja malih stambenih kooperativa, sa posebnim interesovanjem za ulogu tehnologije i medija u ovim procesima. Radionice sa članovima stambenih kooperativa su ključni metod u prikupljanju informacija za kasnije razvijanje kompjuterskih modela, ali i za razumevanje unutrašnjih dinamika i konflikta u zajednici. Aktivnosti karakteristične za radionice su diskusija u vidu okruglog stola, hands-on ko-dizajn scenarija i modela, rad u manjim grupama i tako u krug.

Prvi kompjuterski model razvijen u okviru projekta bavi se razmenom po modelu trampe i raspodelom individualnih doprinosa zajednici. Ovaj model služi kao polazna tačka u razvoju igre kroz koju se može posmatrati i spekulirati o pravičnosti, zadovoljstvu i transparentnosti. Da li i kako možemo da artikulišemo politiku zajedničkog u ovom kontekstu?

Inspirisani diskusijama sa radionica, a uz korišćenje tehnike *Agent Based Model-ing-a*, u kome "agenti" - pojedinci u zajednici - bivaju pozvani da urade neki od poslova neophodnih za održavanje zajedničkih prostori-ja (kuvanje, čišćenje, administracija, itd.), istraživači su artikulisali neke pretpostavke o ponašanju pojedinaca i uneli u interaktivni model zajednice. Ključna pitanja na koja model traži odgovor tiču se percepcije pravednosti, kao i efikasnosti funkcionisanja zajednice kada je podela poslova ovako uređena, a individualni doprinos nagrađen pravom na vreme za rasonodu. Pravednost je definisana na individualnom nivou, kao odnos između stresa i mogućnosti za rasonodu; na nivou zajednice, pravednost se očitava kao mera u kojoj su svi zadaci obavljeni, a pojedinci zadovoljni to jest osećaju pravednost. U modelu, veći broj agenata (između 10 i 500) radi na zajedničkim poslovima. Agenti imaju različite osobine, na osnovu kojih se mogu podeliti na četiri tipa: *radoznali*, *perfekcionista*, *kapitalista* i *"geniesser"*.<sup>[13]</sup> Ključne razlike između ovih tipova agenata vezane su za način na koji odlučuju da prihvate zadatak ili ne, kao i kako koriste slobodno vreme – odmah po obavljenom zadatku ili akumuliraju slobodno vreme da bi ga koristili kasnije. *Radoznali agenti* teže uvek novim izazovima i radije prihvataju zadatak koji dugo nisu obavljali; *perfekcionista* pak više vole da se bave uvek istim zadatkom, čije obavljanje dovode do sa-

13 Najbliži prevod termina "geniesser" je "ljubitelj zadovoljstva", označava osobu čiji je prioritet uživanje u životu i radu, pre nego da akumulira znanje, veštine ili neku vrstu kapitala (vreme za odmor i rasonodu).

vršenstva. *Kapitalisti* prihvataju svaki zadatak i pronalaze zadovoljstvo u akumulaciji vremena za odmor, koje retko koriste. Četvrti tip, *geniesser-i* rado prihvataju svaki zadatak, jer ih posle čeka odmor, koji smesta koriste i zato su najmanje izloženi stresu. Kompletna dokumentacija ovog modela, napisanog u *javascript*-u slobodno je dostupna na *github*<sup>[14]</sup> platformi i svako je može preuzeti, testirati i menjati.

Posmatranje modela kao simulacije omogućava neke preliminarne uvide. Kada su sva četiri tipa ravnopravno zastupljena, dešava se uvek isto: stres svih agenata raste, dok stres onih koje smo nazvali kapitalistima ostaje na relativno niskom nivou. Nasuprot tome, u društvu sačinjenom isključivo od *geniesser-a*, stres ostaje tipično na jako niskom nivou. Ovo možemo da protumačimo kao neku vrstu preporuke za kompoziciju društva ili načina ponašanja u zajednici koja deli resurse i koja se oslanja na dobrovoljni doprinos članova. Kada su svi skloni uživanju u slobodnom vremenu po obavljenom zadatku, zajednica nije u stresu, a pravednost je na visokom nivou. Očekuje se još ovakvih uvida kroz prikupljanje interesantnih slučajeva koji signaliziraju neke obrasce ponašanja u modelu, odnosno zajednici.

Kao što stoji u naslovu projekta, cilj ovog projekta je razvijanje modela i igara za promišljanje zajedničkog. Eksperimentalna dizajn praksa obuhvata dizajn i razvoj kompjuterskog modela, ali i dizajn radionica, dizajn igre, kao i njene dokumentacije. Na svim ovim nivoima, problematizuje se način na koji se dizajn odnosi na složenost (u najširem smislu ove reči). Prethodno opisani *agent-based model* služi kao neka vrsta objekta u igri, kao crna kutija koja problematizuje tehnokratsko odlučivanje ili kao suština *nime* jednog *bolo-a*. U ovoj igri, igrači mogu da preuzmu ulogu agenata u sistemu i da radnjama u realnom vremenu (mućkanje perlica, listanje knjige i slično) utiču na obavljanje zadataka u virtuelnoj zajednici.

"Igre za promišljanje zajedničkog" stoga ne predstavljaju napor u pravcu dizajniranja alata koji zamenjuju ili nadograđuju odlučivanje. Radije, cilj je razvijanje alata koji omogućavaju posmatranje, analizu i spekulaciju o procesu odlučivanja i funkcionisanju kako imaginarne, tako i konkretne zajednice. Rad na modelu je prilika da se pretpostavke o mehanizmima i odnosima unutar zajednice učine eksplicitnim, te da se iste kasnije i provere kroz simulaciju i igru. Ideja nije replikacija stvarnosti u modelu, već istraživanje nekih konkretnih aspekata zajedničkog stanovanja i preispitivanje datosti i pretpostavki koje možemo imati u vezi sa funkcionisanjem

14 Kod i dokumentacija modela dostupni su na: [https://github.com/commoningtoys/Iris\\_Model](https://github.com/commoningtoys/Iris_Model)

zajednice. Još je važnije, kada pričamo o eksplicitnosti, naglasiti istraživanje mogućnosti za uključivanje pojedinaca iz konkretnih zajednica koje saraduju na projektu u proces ko-dizajna modela i igre, tako da oni mogu da preuzmu ove alate i ovaj proces za svrhu koju zajednica može smatrati poželjnom.

### ***Alternativa i participacija, uprkos determinizmu***

Neprijatni dizajn je artikulacija principa ne-participacije. On određuje mogućnosti upotrebe javnog ili zajedničkog prostora ostavljajući minimum prostora za pregovaranje ili odlučivanje. Dizajn se koristi kao “oružje” protiv onoga što se smatra neprikladnim i nepoželjnim. Urbani dizajn kao “agent pristojnosti” predstavlja neku vrstu skulpture autokratskog odlučivanja. Uspešno sredstvo za suzbijanje ovog trenda jeste mobilizacija javnog mnjenja i masovnih medija ponekad imaju efekta. Ipak, ovakvi slučajevi su pre izuzetak nego pravilo, a njihov uspeh nepredvidiv, pre nego sistematičan.

Post-političko sugeriše da odlučivanje u vreme rastućeg otuđenja od politike podrazumeva iskorenjivanje konflikta u korist liberalne ideologije. Tehnokratija zamenjuje autokratiju transformišući politiku u apparatus automatizovanog merenja, snimanja i organizacije. Tendencija da se odlučivanje prenese na informatičke tehnologije (upotreba masovnih podataka, mašinskog učenja i veštačke inteligencije) sugeriše u tom istom duhu smanjenje ili čak potpuno otklanjanje odgovornosti ljudi kao stručnjaka i donosilaca odluka – oni u ovom scenariju još imaju smisla samo kao dizajneri tehnokratskih alata ili kao izvor podataka. U isto vreme, pravednost ovih tehnologija se ne dovodi u pitanje. Saglasnost oko toga šta je normalno, šta merimo, koje *parametre pejzaža* podataka uzimamo u obzir podrazumeva se u tehnokratskom scenariju, ali nije predmet političke debate u tehnokratiji. Građani učestvuju tako što svoju svakodnevicu izlažu sistemima praćenja, njihove navike informišu buduće odluke. Zauzvrat, oni mogu uvek da izraze neslaganje kroz benigni protest, ili kako Holmkvist sugeriše, teatar.

Kada se okrenemo samo-organizovanim zajednicama koje vrednuju zajedničko odlučivanje i participaciju, teško možemo da uočimo njihov efekat na globalne procese političkog promišljanja. Ipak, narativ kao što je *Bolo'bolo*, a koji ima planetarnu dimenziju, pokazuje da je moguće razmišljati o održivosti i zajedničkim resursima na ovom nivou, na netotalitarn način. Da bi bio planetaran pokret, *Bolo'bolo* ne zahteva uspostavljanje

novih odnosa odjednom, već postepeno, i njegova realizacija je uvek kompletna već u okviru svake bolo jedinice.

Izazovi apsolutno horizontalne strukture odlučivanja reprodukuju se u svim aspektima zajedničkog života. Istražujući dobrovoljni doprinos u radu kao jedan od ovih aspekata, “Igre za promišljanje zajedničkog” postavljaju pitanje mere i načina na koji nove tehnologije, kao što su kompjuterski modeli ili komunikacioni sistemi mogu biti ne samo od koristi već i u srži tehnologije zajedničkog. Kako možemo kreirati i razvijati algoritme i informatičke alate kao zajedničke, u svrhu političkog promišljanja i donošenja odluka u okviru zajednice? Pored posebne pažnje usmerene prema dostupnosti informacija (npr. javno deljenje koda simulacije), prvi korak je preispitivanje pravednosti, poverenja i deljenja zajedničkih resursa uz pomoć eksplicitnih i jasno dokumentovanih apstraktnih modela, koji se mogu razviti u alate kako za istraživače, tako i za zajednicu.

#### **Selena Savić**

*istražuje načine na koje savremene informacione tehnologije i tehnike komunikacije oblikuju i transformišu arhitektonsku misao. Doktorirala je na zajedničkom programu Lozanskog Federalnog Instituta Tehnologije (EPFL) i Tehničkog Instituta u Lisabonu (IST), završila osnovne studije na Arhitektonskom Fakultetu u Beogradu i master iz medija dizajna na Piet Zwart Institutu u Roterdamu. Trenutno radi kao naučni saradnik na Institutu za Eksperimentalni Dizajn i Medije (IXDM, FHNW) u Bazelu, i saraduje sa odsekom za Teoriju arhitekture i Filozofiju tehnike na Tehničkom Univerzitetu u Beču.*

