

Iskustvo s one strane ekrana – fantazma virtualnog iskustva i identitet virtualnog subjekta u *Second Life*

Marija Zelić¹ i Mia Felić²

Virtualno konstruirana tijela, prostori, identiteti, artefakti kulture i sveopća egzistencija preseljena u kiber svijet refleksija su inherentne ljudske potrebe za dostizanjem besmrtnosti i beskonačnosti. Utopijska kiber prostranstva koja nas lišavaju ograničenosti ovozemaljskog ostvaruju se kao fluidne virtualne stvarnosti u kojima je korisnik zaveden apsolutnom neograničenom moći upravljanja. Prebacivanjem sebe u svijet računala ostajemo zakinuti istovremeno od našeg fizičkog tijela, ali i od neposrednog doživljavanja okoline, budući da iskustva doživljava avatar, naša virtualna preslika, a mi ostajemo izvan zaslona ograničeni na interakciju s mišem i tipkovnicom. Unutar *Second Life*a nameće se pitanje tko doživljava virtualna iskustva ako mi kao aktivni subjekt ostajemo izvan zaslona na kojem se odigrava predstava o našem životu? Odnosno, tko živi život *Second Life*a?

Ključne riječi: *Second Life*, virtualna stvarnost, avatar, identitet, interpasivnost, kiberprostor.

1. Uvod

Pojmovi poput kibernetike, kiberprostora, virtualne stvarnosti, kiborga i drugih, ključne su analitičke kategorije kojima dočaravamo svijet

-
- 1 Marija Zelić, mag. soc. et. mag. educ. phil., Fakultet hrvatskih studija Sveučilišta u Zagrebu, Odsjek za sociologiju, Borongajska cesta 83d, 10000 Zagreb, Hrvatska. E-pošta: mzelic@hrstud.hr.
 - 2 Mia Felić, mag. soc. et mag. ethnol. et anthrop., Savez izviđača Hrvatske, Koturaška cesta 3a, 10000 Zagreb. E-pošta: miafelic@gmail.com.

postmoderne koji biva sve više vezan uz razvoj novih tehnologija. Njihov neprestani razvoj utječe na restrukturiranje socijalnoga, ekonomskoga i političkoga svijeta i nepovratno transformira oblike ljudskog bivanja. Futurističke scene koje je još jučer proizvodila kultura *Science Fictiona* (SF) danas postaje realnost s kojom malo po malo učimo živjeti i prihvaćamo je kao danu svakodnevicu. Zaista, posljednjih dvadesetak godina znanost kibernetike³ doživljava sve učestalije potrebe, a mnogobrojni autori, ushićeni ili duboko anksiozni pišu o utopijskim, distopijskim i heterotopijskim mogućnostima koje izranjaju na vidiku novih promjena.

Svjetovi, mogućnosti i dometi kiber doba raznovrsni su i čini se, gotovo beskonačni; od razvoja umjetne inteligencije (AI), te virtualne stvarnosti (VR) koja danas razvija široku popularnost, do različitih vidova kiborgizacije tijela, promišljanja o prostorno-vremenskim dimenzijama unutar kiber svijeta, razvoja filozofske i praktične misli kiber-feminizma, razmišljanja o post-ljudskim oblicima egzistencije, otkrića na polju biotehnologije, genetskoga inženjerstva i nanotehnologije i još mnogih potencijalnih tehnoloških pravaca. Brzo razvijajuća sfera kiber tehnologije koju u stopu prati strepnja od neizvjesne budućnosti inspirirala je razvoj bogatog opusa *cyberpunk* žanra, poput SF novele Williama Gibsona *Neuromancer* i romana *Sanjaju li androidi električne ovce* Philipa Dicka, na temelju kojega nastaje vrlo aktualni *Blade Runner* te serije *Westworld* koja granicu između virtualnoga i realnoga dovodi do vrhunca zamagljenja. Dok su neke forme kiber proizvodnje, poput one u sferi nanotehnologije rezervirane za uži krug stručnjaka u ovoj sferi, drugi su oblici, pogotovo oni u polju zabave i razonode, masovni u svojoj upotrebi i raširenosti. Jedan od takvih primjera je popularna igra *Second Life* (eng. *Drugi život*), koja se odvija u digitalnom svijetu naših računala i izaziva sve više pozornosti zbog vrtoglavog rasta popularnosti u svijetu, ali i načina na koji je postala puno više od same računalne igre.

Rad se bavi preispitivanjem dinamike odnosa između virtualnoga identiteta i računalno posredovanoga iskustva u kojem se analizira položaj subjekta i virtualne inačice „nas”, odnosno, našega avatara. Glavno pitanje rada jest tko proizvodi, odnosno, konzumira virtualna iskustva te za koga su ona dizajnirana, budući da je točka interaktivnosti između fizičkoga subjekta i simuliranoga objekta vrlo često nejasna i konfuzna. Na tragu

3 Kibernetika je interdisciplinarna znanost upravljanja i komunikacije, fokusira se na istraživanje procesa upravljanja raznim sustavima (biološkim, tehničkim, ekonomskim i dr.) Utemeljitelj znanosti kibernetike Norbert Wiener razlikuje četiri faze razvoja automata: 1) mitsko doba Golema, 2) doba i satova (XVII. i XVIII. stoljeće), 3) doba pare te 4) doba komunikacije i upravljanja u kojem se nalazimo danas (Featherstone, 2001, 42).

analize odnosa virtualnog/realnog identiteta i stanja uronjenosti, odnosno virtualnog iskustva, otvara se pitanje problematike interpasivnosti (svojevrnsni antagonistički pol interaktivnosti) kao ključnoga pojma u analizi subjekt-objekt dinamike odnosa. Istraživanje je bazirano na kvalitativnoj metodologiji te uključuje terensko istraživanje i sudjelovanje s promatranjem, odnosno, u kontekstu *Second Lifea*, istraživača/avatora koji ulazi u virtualni antropološki teren računalne igre. Za potrebe istraživanja formiran je korisnički račun koji je istraživaču omogućio neposredno iskustvo uronjenosti u računalni „drugi” život, u kojem je analiziran virtualni koncept prostora i vremena, koncept tijela i identiteta, odnosi i interakcije s drugim korisnicima/avatarima te logika položaja, kretanja i napredovanja pojedinca u „novom” životu. Osim terenskog rada u kojem istraživač gotovo taktilno zahvaća proučavani fenomen, rad se oslanja na autore poput Baudrillarda, Turkle, Lévyja, Lupton, Bella, Hromadžića i drugih, koji su se neposredno ili posredno bavili problematikom relacijskog odnosa stvarno-virtualno.

2. U potrazi za „drugim” životom

Centralni fokus ovog rada je virtualni svijet *Second Lifea*, kao jedan od oblika realizacije kiber-svijeta koji danas zadobiva sve veću globalnu popularnost. *Second Life* je zamišljen kao druga digitalizirana stvarnost, virtualna pozornica stvarnoga društva u kojem digitalizirani „ja” živi s druge strane zaslona računala. Ovaj metafizički univerzum kreirao je 2003. godine Philip Rosedal iz San Francisca u sklopu svoje tvrtke Linden Lab, nadahnut SF pričom *Snow Crash* Neala Stephensona koji prikazuje društvo budućnosti u kojoj većina pripadnika veliki dio svoga vremena provode unutar digitalnoga svijeta. Naziv ove virtualno-zabavne „igre”, „drugi” život, implicira želju za bijegom iz monotone i fiksirane svakodnevice, na varijantu eskapizma iz života unutar kojeg su okviri mogućeg puno rigorozniji i manje mobilni. Digitalizirana slika društva *Second Lifea* promovira neograničenu slobodu s kojom dolazi obećanje o ispunjenju naših mogućnosti i potencijala koji ostaju potisnuti i zanemareni u stvarnome svijetu. Unutar *Drugoga života* avatar se aktualizira i razvija kroz interakcije s drugim korisnicima te kroz interaktivnu igru korištenja kiberprostora. S druge strane zaslona svjedočimo svojevrsnoj društvenoj mimezi, zrcalom preslikavanju stvarnosti u simuliranoj okolini. Avatar, baš poput nas u stvarnom životu, može posjedovati kuću, auto, otići na tečaj ronjenja, platiti ulaznicu za izložbu, kupovati u virtualnim trgovinama, posjećivati bordele, otići k psihologu, organizirati vlastiti sprovod i slično. Riječima jednog korisnika *Second Lifea*: „Nudi se sve. Od shoppinga do religije.”⁴

4 <https://www.bug.hr/forum/topic/pc-igre/second-life/7689.aspx> (31.12.2017.)

No, ekstenzija koju pruža virtualna stvarnost u odnosu na fizičku jest potencijalna beskonačnost – reproduciranje novih svjetova kao i prilika da se krene „ispočetka” nastavlja se u nedogled, a svemogući korisnik zamjenjuje viša božanstva i sam upravlja svojom sudbinom. Ili kako će to reći Philip Rosedale, kreator *Second Lifea*: „Stvar koja je uvijek bila frapantna jest da mi kao ljudi možemo imati toliko stvarno nevjerojatnih ideja o stvarima koje bi željeli učiniti ali smo u nemogućnosti, u stvarnom svijetu, zapravo ostvariti takve zamisli (...) vrhunska stvar koju zaista želite učiniti s internetom i s računalima je da ih koristite za simulaciju svijeta u kojem sami možete stvoriti zakone fizike.”⁵

Utopija novoga ruha koja naizgled ukida tradicionalne odnose moći, kao i svaka prijašnja dolazi sa svojom cijenom. Traženi eskapizam od političkih i ekonomskih stega pokazuje se iluzornim jer se pojedinac nesvjesno utapa u njihovoj preslici unutar virtualnoga svijeta. Konzumiranje okoline i razvoj virtualnoga karaktera pretpostavlja potrošnju novca i to, dakako, stvarnog novca izraženog u valuti Linden dolara. Ova je kripto valuta (eng. cryptocurrency) virtualna platna mreža koja je stvorena i čuvana elektronički od strane korporacije Linden Lab. Logika koju zagovara *Second Life* jest da avatar ostvaruje afirmativan identitet samo i nužno kroz konzumaciju robe, dobara i usluga, dakle zahtjeva potrošnju stvarnoga novca. Iako je prezentiran kao forma eskapizma, *Second Life* je zapravo ideološki smješten u okvire neoliberalnoga kapitalizma koji u ovoj vrsti virtualne zabave prepoznaje enormni potencijal novoga oblika tržišta. No, pojedinac ne plaća proživljena iskustva samo novcem iz vlastitoga džepa, već proživljene virtualno-digitalizirane avanture plaća najvrjednijim resursom koje posjeduje – vlastitom kognitivnom pažnjom. Magnetična privlačnost kiber svjetova i bezgraničnih mogućnosti koje ono pruža dovodi do toga da našu kognitivnu pažnju i osjetilni fokus iznimnom lakoćom „ugrađuju” u virtualnost binarno kodirane okoline. Jednostavnije rečeno, što više čovjek poklanja vlastitu kognitivnu pažnju onom strojnom, to ju manje ima za potrošnju unutar *offline* egzistencije.

Drugi problematičan aspekt tiče se proizvodnje virtualnoga iskustva koje pojedinac doživljava neizravno, putem medija materijaliziranog u avataru. Cijena „uključivanja” u kiber mrežu jest gubitak tijela i svega što ono podrazumijeva. Budući da smo izolirani od neposrednog iskustva mi aktivno ne sudjelujemo u životu s one strane, već navigiramo objekt koji u kiberprostoru traži zadovoljenje *naših* potreba. Postavlja se pitanje – konzumiramo li mi kiber prostor ili kiber prostor i tehnosfera konzumiraju nas? Internalizirano iskustvo i neposredno osjetilno doživljavanje okoline

5 Philip Rosedale, *Ted talk*, <https://www.youtube.com/watch?v=IHXXsEtE3b4> (7.12.2017.)

narušeno je objektom koji stoji na mjestu nas, a mi smo prisiljeni automatiziranim gestama i ograničenim izražavanjem oponašati vlastite odrednice kognitivno-afektivnog života. Kiber avatar proživljava iskustva koje pojedinac navodi *inputom* određenih komandi na tipkovnici, tj. individua gubi tjelesnu, taktilnu i osjetilnu mogućnost proživljavanja određene aktivnosti. Jedini dodir jest dodir miša ili tipke na *hardwareu* naših računala, „osjetilna” tjelesnost ostaje potencijal isključivo posredovanjem avatara – točnije, avatar „proživljava” u *online* sferi, pojedinac naređuje u *offline* modusu egzistencije. Ili kako to kaže Hayles: „U svijetu zagađenom pretjeranim razvojem, prenaseljenošću i neprekidnim lučenjem otrova za okoliš, utješno je misliti da tjelesni oblici mogu vratiti svoju čistoću rekonstituirajući se kao informacijski modeli u višedimenzionalnom računalnom prostoru. Kiberprostorno tijelo, kao i kiberprostorni krajolik, imuno je na bolest i propadanje.” (Hayles, 1993, 81, prema Featherstone, 2001, 199)

Promatrajući skupinu avatara koja neumorno pleše u noćnim klubovima *Drugog života* pitamo se *tko* zapravo doživljava ova iskustva, za koga su ona stvarna? Gdje se na razmeđu simuliranoga objekta i žive osobe nalazi točka interaktivnosti koja nam dopušta da gledamo očima avatara? Kako je moguće tako lako „uroniti” u alternativnu stvarnost sintetiziranu računalom?

3. Drugi „ja” u „drugom” životu – formacija virtualnoga identiteta

Početak života u *Second Lifeu* najprije zahtijeva personalizaciju avatara čija osobnost i pojavnost u potpunosti ovisi o našoj mašti i preferencijama. Novi identitet slobodni smo kreirati na virtualnome tržištu koje nudi pregršt vizualnih karakteristika poput odabira spola, rase, odjeće, frizure, tjelesnih karakteristika i drugih identitetskih karakteristika. Nakon što smo poosobili naš virtualni alter ego, daljnjim razvojem igre nude se mogućnosti dodavanja dopunskih karakteristika koje mogu doprinijeti razvoju našeg avatara, no ovoga puta s određenom cijenom. Napredovanje na socijalnoj ljestvici u *Second Lifeu* prije ili kasnije zahtijeva nadogradnju ograničenoga *looka*, a za novi imidž dužni smo platiti određenu cijenu. Baš kao i u *offline* životu, osnovni model sebstva i potencijala vlastitosti je besplatan i poklonjen nam je ulaskom na ovaj svijet, no za postizanje određenih ciljeva i napredovanje u hijerarhijskom okviru društvene egzistencije, potrebno je nadograditi (*upgradeati*) vlastitu tjelesnost i identitet, a nadograđivanje zahtijeva vrijednosno recipročan iznos novca. Odabirom određenih programskih opcija mi udahnujemo vlastitu individualnost i osjećaj jastva u avatara, u samom se početku sjedinjujemo s našom digitalnom verzijom.

Kao što jedna stanovnica ovoga virtualnoga svijeta ističe: „Zapravo je kao i u stvarnom životu, samo što imaš avatara i tad počneš živjeti u tom avataru. Svoju osobu staviš u njega.”⁶

Nekad pouzdane i eksplicitno definirane granice, one između čovjeka i stroja, sebe i drugoga, tijela i uma, stvarnosti i sna, u kiberprostoru doživljavaju rastjelovljenje i dekonstrukciju. Razumjeti identitet u virtualno posredovanim stvarnostima znači ući u polje postmodernističkoga relativizma koji subjekte konstituira kao nestabilne, višestruke i raspršene. To je prostor koji gubi stabilnost „tvrđoga” diskursa, njegov karakter je fluidan, neuhvatljiv i fragmentiran. Identitet na razmeđu subjekta i objekta u kiberprostoru ne možemo svesti na kartezijansku logiku, on iziskuje složeniju sliku zbog njihove međupovezanosti, konstantne dinamike i interaktivnosti. Stoga, Poster ističe kako za razliku od prvog medijskog doba u moderni za koji su karakteristični radio i televizija i *one-way* komunikacija, u drugom medijskom dobu koju predvodi internet, relacija nije tako jednostavna poput pošiljatelj/primatelj poruke – osoba je istovremeno subjekt i objekt, pošiljatelj i primatelj te potrošač i proizvođač informacije (Featherstone, 2001, 130). U sferi virtualnoga iskustva takva se raščlamba još više komplicira jer podrazumijeva uranjanje u kiberprostor te preuzimanje nematerijalnoga i bestjelesnoga života s druge strane računalnoga zaslona. Na tragu toga postavlja se pitanje postoji li bestjelesna egzistencija i je li moguće formirati ljudski identitet bez ljudskoga tijela?

Postmodernistički relativizam oslobađa nas općevažećih vrijednosti i uvodi konfuziju u samorazumljive kategorije. Turkle naglašava kako se trenutno nalazimo u fazi liminalnosti i transformacije koja podrazumijeva zamučivanje, a katkad i brisanje određenih zdravorazumskih formacija poput identiteta (Bell, 2006, 36). Avatar, kao fluidan i polimorfan identitet objekta koji zapravo ne postoji, gotovo se savršeno uklapa u postmodernistički diskurs. Identitet u virtualnom svijetu nije ničime uvjetovan niti sputavan, on se može proizvoljno birati i bezbroj puta mijenjati, može biti besmislen i banaliziran, možemo predstaviti sebe kao „jastoga, kraj knjige, bubnjarsku palicu ili pak kao Saturn” (Featherstone, 2001, 200). Identitet, čija je svrha ostvarivanje fizičke, pravne, društvene i emocionalne situiranosti (Bilig, 2009, 26), postaje kontradikcija i parodija samog sebe.

Heather Bromberg istražuje praktičnu proizvodnju virtualnih identiteta u „više-korisničkim dimenzijama”, poznatijim kao MUD-ovi. Korisnici ovog kiberprostora, slično kao i u *Second Life*, izgrađuju personalizirane likove koji stupaju u interakcije s drugim korisnicima. Jedan od ispitivanih korisnika MUD-a ističe: „Ponekad kažem ljudima da sam u zbiljskom

6 <https://www.youtube.com/watch?v=fi1gA-Cb86E>, (21.12.2017.)

životu pripadnik nadmoćne vanzemaljske rase. To naravno nije istina, i sumnjam da mi itko vjeruje, no zabavno je da i drugi ljudi pristaju na tu igru.” (Shields, 2001, 205). Bromberg ovim putem ocrtava proizvoljni, parodijski i karnevaleskni karakter virtualne proizvodnje identiteta. U svijetu *Second Lifea* s druge strane, korisnici su slobodni personalizirati svoje avatare kao presliku stvarnoga, izmišljenoga, banalnoga ili željenoga identiteta. Iako se identitet u današnjem svijetu sve više fragmentira i individualizira, on ipak ovisi o ekonomskome, socijalnome i političkome kontekstu okoline koja ga oblikuje, dok s druge strane, identitet koji je apliciran na neživi objekt u virtualnom okolišu u potpunosti je proizvoljan i prosti je rezultat naše imaginacije.

Tjelesnost smo, dakle, u mogućnosti kupovati i isprobavati u virtualnoj garderobi, on naprosto stoji na ekranu, a mi jednim klikom postajemo netko drugi. Ljudsko tijelo pritom gubi svoju primarnu svrhu, ono se odcjepljuje od svoje fizičke osnovice i pretvara se u virtualnu simulaciju, u bestjelesni objekt. Međutim, ono što nam je pritom dano izaziva vrlo snažan osjećaj zavodljive moći i kontrole – besmrtno tijelo, široko polje mogućnosti i prilika da kreiramo vlastitu sudbinu u okolini u kojoj se uvijek nazire svjež početak. Pritom, kiberprostor *Second Lifea* korišten je kao „koordinantni sustav za slobodno eksperimentiranje” (Featherstone, 2001, 204), a nama je dana prilika da sebe uništimo i reinkarniramo u utopijski subjekt u alternativnoj stvarnosti.

4. Stanje uronjenosti ili kako 2D postaje življeno iskustvo

Kiberprostor, kao što je već utvrđeno, konstituira alternativni svijet odvojen od taktilne svakodnevice u kojoj smo se rodili i u kojoj ćemo umrijeti kao biološka, fizička bića. U tom tvrdom realitetu čovjek je sputavan nesavršenostima tijela, društva i sistema, uronjen je u okolinu koja je već unaprijed određena svojim zakonima, posjeduje tijelo koje propada i obolijeva, te je utjelovljen u određeni identitet koji ga društveno kategorizira i potencijalno marginalizira. Život unutar virtualno sintetizirane stvarnosti nudi primamljivu mogućnost nadilaženja svih vrsta stega koje nameće stvarni život, te na njega gleda tek kao na jedan od alternativnih svjetova koji postoje. David Lavery u eseju o Matrixu i virtualnoj stvarnosti ističe: „Uvjereni da je fizički svijet tragičan u tome da je obavezan, virtualni realisti su spremni odvojiti se od te naizgled neosporive postavke.” (Lavery, 2001, 152, prema Haslam, 2010, 93). Čitav *cyberpunk* opus povezuje ideja za bivanjem u alternativnoj, bestjelesnoj stvarnosti koji nas odvaja od otuđujućega i zagađenoga svijeta i smrtnosti našega tijela, a istovremeno nam

daje nadljudsku moć podređivanja okoline našim zahtjevima. Eskapizam ove vrste ostvaruju milijuni korisnika svakodnevno uranjanjem⁷ u virtualne svjetove gdje vode svoj „drugi” život, ostvaruju bliske veze, pokreću poslove, žene se, rastaju pa i umiru.⁸ Za mnoge je korisnike svijet *Second Lifea* izvanredna prilika da „deinstaliraju” svoj život, potisnu stari (stvaran) i osmisle novi (virtualan) identitet i modeliraju iskustva po vlastitim željama i potrebama – pritom ne živeći *ovdje i sada*, već *tamo negdje* u bespućima kiberprostora. Kako je moguće živjeti unutar bezvremenskoga i „besprostornoga” prostora? Ili Hromadžićevim riječima, „kako je moguće osmisliti realnost i utopiti se u virtualnom prostoru fantazmatskog ekrana”? (Hromadžić, 2007, 139) Uz to, postavlja se pitanje – kakav oblik eskapizma uistinu nude bespuća mogućih kiber svjetova? Mijenjaju li se uistinu uvjeti unutar kojih pojedinac aktivira svoju slobodu odabira i mobilizaciju vlastitih snaga? Ili pak, kao što je već naglašeno, kiberprostor uistinu nudi samo binarno kodiranu kopiju stvarnog svijeta i uvjeta koji naizgled daju privid apsolutne i bezgranične slobode?

Fantazma digitalno generiranih svjetova koji nude oslobođenje od okova stvarnog svijeta i nesavršenosti tjelesnog postaje sedativ čija je funkcija, kao i religijskog obećanja boljeg života nakon smrti tijela, anticipacija i uklanjanje otpora prema *offline* svijetu i *uploadanje* u *online* sferu. Kritična točka društvene frustracije i potencijala prevrata nepravednih okvira i datosti strukturalnoga sustava sada ostaje utopljena i integrirana u bezopasnu sferu digitalne egzistencije. Moglo bi se reći da digitalni svjetovi nude jedan oblik dozvoljenog prostorno-vremenskoga vakuuma gdje individue dobivaju iluzorno zadovoljenje vlastitih potreba koje ne mogu ispuniti u realnim odrednicama socijalnoga svijeta, pa prema tome i bilo kakav oblik otpora ostaje raspršen i utopljen u sigurnim okvirima digitalnoga programa.

Virtualni oblici stvarnosti, poput *Second Lifea*, toliko su tehnološki napredovali da pojedinac može opstati isključivo unutar virtualnoga svijeta

7 Uranjanje (eng. immersion) u virtualni svijet je percepcija bivanja fizički prisutnim u ne-fizičkome svijetu.

8 Jedna od mnogobrojnih usluga koje nudi *Second Life* virtualno tržište jest i organizacija sproveda za drugoga korisnika koji je odlučio deaktivirati račun ili početi život ispočetka kreiranjem novoga avatara. Korisnik može kupiti grobno mjesto, lijes te organizirati ceremoniju koju vodi svećenik: „Ovaj jedanaesto-dijelna prijenosna oprema za sprovod omogućuje vam da se formalno oprostite od osobe koju volite, te da zatvorite jedno poglavlje u svom životu, krenete dalje i ostvarite nova prijateljstva i novi početak. Oprema se sastoji od elegantnog, bogatog lijesa od mahagonija koji počiva na svježe iskopanoj zemlji – čak je i lopata ostavljena na svom mjestu. Iza toga leži mramorni nadgrobni spomenik kako bih realizirao scenu za vas i vaše goste.” Takva se usluga prodaje po cijeni od 150 L\$. <https://marketplace.secondlife.com/p/Funeral-Set-With-Free-Script-Reader/1149528?id=1149528&slug=Funeral-Set-With-Free-Script-Reader> (31.12.2017.).

koji uz izuzetak bazičnih bioloških imperativa, zadovoljava emotivne, osjetilne, društvene, seksualne, ekonomske i druge potrebe. Lévy ovakav tip virtualne stvarnosti definira kao „određen tip interaktivne simulacije u kojoj pojedinac ima fizičke senzacije bivanja uvučenim u situaciju definiranu bazom podataka” (Lévy, 2001, 52). Činom *uranjanja* naše iskustvo biva apstrahirano od tjelesnoga iskustva, ono se događa na relaciji između našega statičnoga pogleda i ravnoga svjetlećega zaslona. Shields tvrdi kako Internet stvara *krizu granica* koja se između ostaloga ostvaruje i na granici između fizičkoga tijela i tehnologije, crta razgraničenja postaje nejasna, između naizgled pasivnog tijela i pasivnog stroja teško je locirati točku interaktivnosti (Shields, 2001, 31). Ipak, tijelo na stolici i nepomično računalo na stolu nisu pasivizirani, oni su međusobno povezani i sudjeluju u interaktivnoj igri neprestane proizvodnje informacija. Interaktivni korisnik uranjanjem u računalno posredovanu stvarnost dobiva naglašen osjećaj bivanja u svijetu medijsko-virtualnoga, on svoje tijelo „prenaša” u neko drugo okruženje, postaje terminalnim čovjekom (Hromadžić, 2014, 120). Prelaskom u računalno stvoreni svijet, korisnik svoju svijest „preslikava” u zbilju koja je simulirana, no za aktera ona je prividno stvarna jer mu omogućava da je *aktivno proživi* kao stvarnu: avatar, odnosno mi, konzumiramo okolinu neprestano stimulirajući naše psihološke potrebe. Inter-povezanost između subjekta (pojedinac) koji egzistira u *offline* sferi bivanja i *online* polja kiberprostornih svjetova ukazuje na zamučenje granice singulariteta – gdje počinje čovjek, a završava digitalizirana virtualnost? Jednostavno reći da je plošni zaslon računalnih uređaja tvrda točka razdvajanja biološkoga i tehnološkoga zahtjeva dodatnu analizu koja ukazuje na kompleksnost pitanja je li čovjek tjelesnost ili pak umnost. Unutar strogo definirana diskursa kartezijanske logike – *res cogitans* i *res extensa* – ostavljanje tjelesne egzistencije, a uranjanjem kognicije čovjek uistinu dostiže status spajanja subjekt-objekt relacije, točnije, analogno se utapa u digitalnom. No, definirati čovjeka isključivo kao *res cogitans* sklizak je teren teorijskih paradigmi, jer je tjelesnost nužan i osnovni preduvjet iskustvene fenomenologije. Dakle, čovjek se „cijepa” unutar točke spajanja tehnosfere i biosfere, njegova kognicija se uistinu interpelira u svijet digitalno generirane ontološke stvarnosti, dok čovjekova tjelesnost nužno ostaje tek pasivni element unutar ograničenoga iskustvenoga polja *offline* sfere.

U *Life on the Screen* Sherry Turkle objašnjava kako interakcija s računalima mijenja našu percepciju i doživljaj prostor-vremena. Prije svega, središnji fokus njene knjige zauzima pojava *kulture simulacije* (Turkle, 2007, 28), kulture koja je goli prikaz postmodernističkoga diskursa u kojoj ljudi vode interakcije s računalima – „život na zaslonu predstavlja spuštanje

postmodernističke teorije na zemlju”, tvrdi Turkle. Rastuća kultura simulacije ne utječe samo na naš oblik interakcije s računalom, područje koje ona zahvaća mnogo je šire, a uključuje „načine na koje konceptualiziramo razmišljanje, život, inteligenciju, stvarno i virtualno” (Turkle, 2007, 30). Moć postmodernizma i kulture simulacije sadržana je u činjenici da relativiziraju ovaj svijet svakodnevice i kreiraju niz alternativnih meta-svjetova putem računalne tehnologije. Drugim riječima, ono što smo do sad doživljavali i vidjeli kao stvarnost, ne mora biti jedina moguća stvarnost, virtualna sfera otvara mnogo mekšu definiciju realnosti i svega što ona podrazumijeva. Tijelo i materija, donedavno jedini indikatori postojeće stvarnosti, u postmodernizmu iščezavaju, postaju irelevantni te ih virtualna sfera tretira kao teret, višak, otpad, meso. Simulirana okolina ne zahtijeva jednake postavke kao ona na koju smo navikli, ona nam pruža približno jednaki tretman uz obećanje zadovoljenja naših snova, potreba i fantazija, no po cijenu gubitka tijela. Baudrillardova vizija stvarnosti također ocrtava hiperprodukciju simulacija u kojoj se utapa (post)moderna čovjek. Baudrillard tvrdi kako se kroz povijesni razvoj društva približavamo stvarnosti koja je u sve većoj mjeri tehnološki simulirana. Za njega je stoga, stvarnost u opasnosti, na samrti, zamijenjena distorziranom verzijom sebe koja „pluta u neodređenosti” (Baudrillard, 2001, 51). Simulakrum se očituje kao kopija stvarnosti koja gubi svoj referent, original iz kojega proizlazi, simulacija stoga označava supstituciju, zamjenu stvarnog za nešto umjetno proizvedeno. *Second Life* u Baudrillardovu definiciju uskače gotovo kao savršen primjer simulakra na vrhuncu svoga razvoja, privid svijeta koji kida svoju sponu sa stvarnošću. Ipak, najprije, da bi mogli uopće uroniti u virtualni svijet, stroj se treba učiniti ljudskim. Računalo mora razviti sposobnost zavođenja pojedinca kako bi se razbio otuđujući dualizam čovjek/stroj, a ekran treba biti više od mrtve, tvrde površine. Deborah Lupton u *The Embodied Computer/User* tvrdi da se pomaci smanjenja tvrde binarnosti ostvaruju u svakodnevnome međudjelovanju pojedinca i tehnologije. Ljudska interakcija s novim tehnologijama u tolikoj se mjeri intenzivirala da se često smatra i nekom vrstom produžetka tijela (posebno u slučaju modernih *smartphonea*), dakle povezanost s tehnologijom postaje sve više fizička, otjelovljeni *ja* i računalo se postepeno stapaju. Pri tome, neživi predmet u procesu zbližavanja pretvara se u *posrednika*, u predmet „na pola puta od živoga do tjelesnoga”, ono postaje medij naše impresije i ekspresije (Featherstone, 2001, 143). Dnevno zurimo u monitor više nego u bilo koje ljudsko lice, binarnost živog i neživog se zamagljuje i ekran se postepeno subjektivizira, ili kako Lupton tvrdi, „psihički se investira u naše ja”. Prema tome, vrlo je razumljiv i logičan otpor, nepovjerenje, pa

čak i bojazan starijih naraštaja prema novim tehnologijama budući da kroz socijalizaciju nisu ostvarili ovaj pomak ka personifikaciji tehnologije. U svakodnevnoj i prisnoj interakciji s računalom približavamo se sučelju koje pruža iluziju ulaska u trodimenzionalan svemir novih mogućnosti. Što se toliko omamljujuće i privlačno nalazi *iza* ekrana? Što nam obećava i čime nas hrani sučelje u koje bivamo uvučeni?⁹

5. *Westworld* ili „drugi” život unutar realnog prostor-vremena

Mogući svjetovi unutar tehnološko generiranih iskustava, kreiranje netjelesnih avatara, fizička granica između živoga tijela i „mrtvoga” računala – problematika virtualno iskazanih identiteta i vlastitoga *offline* „ja” u kontekstu računalne igrice *Second Life* biva jasno izložena gdje se virtualno i realno, unatoč tomu što obje mogućnosti egzistencije drže vlastitu stvarnost, nužno mimoilaze upravo kroz koncept fizičkoga tijela koje ostaje izvan računalno simulirane okoline. Pitanje 2D uronjenosti vlastitih iskustava uvijek povlači za sobom teret „tijela u suvišku” koje ostaje sjediti ispred računalnoga zaslona. No, što se događa kada čovjek dobije mogućnost 4D „uranjanja” u virtualnu simulaciju proživljenoga iskustva ili života? Gdje povući granicu iskustvene tjelesnosti i jasno izražene granice između simuliranoga i realno proživljenoga doživljaja? Ako je za potpunu uronjenost potreban faktor uma i tijela, da li se u 4D (stvarni prostor-vremenski kontinuum) uranjanju u potpunosti briše granica između objekt (interpasivnost) \longleftrightarrow subjekt (interaktivnost) relacije s obzirom na to da u tom slučaju i um i tijelo djeluju u sinergiji iskustvenih mogućnosti time postajući apsolutni subjekt? Pitanje razlike 2D i 4D uronjenosti analizirat će se kroz komparaciju *Second Life* igrice i postavljenih mogućnosti unutar *Westworld* serije koja se bavi futurističko-distopijskom problematikom odnosa čovjeka i tehnologije.

Westworld je američka serija inspirirana istoimenim filmom iz 1973. godine čija se tematika bavi futurističkim tematskim parkom naseljenim artificijelnim bićima („domaćini” ili eng. host) – tj. tehnološko generiranim svijetom u kojem svaki ljudski apetit, nevažno koliko je plemenit ili izopačen, može biti zadovoljen. Naime, „gosti” (eng. guests) kao živuća ljudska bića unutar umjetno fabriciranoga tematskoga parka dobivaju priliku i mogućnost ispuniti sve svoje želje i potrebe koje ostaju zabranjene

9 Tip privlačnosti koji posjeduje virtualna stvarnost može se usporediti s gledanjem vlastitih snova na videovrpici u filmu *Until the end of the world* Wima Wendersa, u kojem gledateljji omamljeni narcisoidnim požudama i izgubljeni u virtualnom svijetu snova zanemaruju svoju realnu okolinu, ljudske odnose, pa čak i vlastite biološke potrebe.

u sferi vanjskog svijeta izvan parka gdje socijalna konstrukcija društvenih pravila i normi određuje diskurs dozvoljenoga i zabranjenoga ponašanja i djelovanja. Gosti prije ulaska u park imaju mogućnost kreiranja željenoga identiteta i vlastitoga avatara koje ovdje ima privilegiju egzistiranja u obliku stvarnoga materijalnoga tijela pojedinca koji ga redefinira i oblikuje prema projekciji željenog ishoda svoje avanture unutar *Westworlda*. Pojedinaac bira prikladnu odjeću i obuću, modne dodatke, personificirano oružje (jer, naime, *Westworld* nudi i sve „opasnosti” pravoga Divljeg Zapada), vlastitoga konja, itd. te ulazi u narativ unaprijed zadanih „priča” unutar kojih su domaćini zarobljeni u *loopu* računalno generiranoga koda kao vlastitoga genetičkoga zapisa koji određuje smjer unutar kojeg se artificijelna bića mogu kretati. *Second Life* preslika je istoga mehanizma „uranjanja” u unaprijed zadane narativne simulirane okoline (uz mogućnost aberacije kroz interakciju s drugim korisnicima/konzumentima) gdje prije ulaska u sam okoliš i virtualni svijet individua aktivno kreira vlastitu sliku identiteta avatara (što plaća realnim novcem u offline sferi). No razlika je jasna – dok *Second Life* nudi 2D mogućnost ulaska u sferu digitalnoga okruženja gdje korisnikova tjelesnost ostaje izvan zaslona računala, a avatar je njegov objekt koji za njega doživljava iskustva, unutar *Westworld* svijeta korisniku se nudi 4D „uranjanje” u simulirani okoliš gdje konzument doživljava iskustva upravo kroz mehanizam vlastitog tijela gdje granica između tjelesnosti i tehnološkoga uređaja ne postoji.

Westworld daje primjer daljnje (ili bliske?) budućnosti gdje se 2D uranjenost u digitalno stvoreni i računalno generirani kiber svijet supstituira potencijalnošću interakcije s tehnološkim unutar 4D okvira. Točnije, na tijelo se ovdje ne gleda kao na manifestaciju nedostatka ili nesavršenosti, ili pak za istinsko iskustvo ometajućega viška kojeg je nužno potisnuti prilikom uranjanja u 2D bespuća beskonačne ekspanzije mogućih prostora koje je prisutno kod *Second Life* prakse življenja „drugoga” života. Tjelesno zahvaćanje iskustva jest primarni element istinskoga doživljaja i interpelacije unutar umjetno stvorene priče koja se odigrava u interaktivnost s domaćinima (AI). Ovdje je individua potpuni subjekt, apsolutna aktivnost koja konzumirajući objekte (umjetna tijela AI domaćina) zadovoljava svoje iskonske želje i potrebe koje ne može ispuniti unutar ograničenosti „vanjskoga” svijeta. Postavlja se pitanje – unutar *Westworld* okvira ispoljavanja iskustvenoga života, postoji li uistinu razlika između simulirane okoline subjekt-objekt interaktivnosti i realne okosnice subjekt-subjekt interakcije „vanjskoga” svijeta? Naprotiv, *Westworld* se u svojoj radnji na koncu kristalizira kao simulacija koja postaje stvarnija od stvarnosti same (*Westworld* postaje Baudrillardova teorija u praksi). Točnije, gosti (živa

ljudska bića koja posjećuju park) svoje proživljene avanture unutar artificialno stvorenoga okoliša počinju doživljavati stvarnije od vlastitih identiteta i života koje žive u stvarnoj okolini – hiperrealnost na djelu, simulakrum koji u sebe ugrađuje i posljednje ostatke stvarnosti koji pokušava kopirati i referirati. Ili kao što će u svom monologu reći jedan od glavnih likova *Westworld* avanture:

„Mi ne možemo definirati svijest jer svijest ne postoji. Ljudi vole misliti da postoji nešto posebno u tome kako mi doživljavamo svijet, a ipak, većina nas živi unutar petlji koje su tijesne i zatvorene jednako kao i petlje domaćina, rijetko propitkujući vlastite izbore, zadovoljni, većim dijelom, da nam se govori što trebamo raditi.” – Dr. Ford

Sigurnost kiberutočišta unutar kojeg smrt, bolest ili opasnost našem biološkom tijelu ne postoji, najizravniji je pokazatelj lažnosti takve egzistencije. *Disneyland*, baš kao i *Westworld* (a u 2D formatu i *Second Life*) savršena su kopija svijeta unutar svijeta, do točke u kojoj granica između simulacije i stvarnoga postaje zamagljena. No, upravo nesavršenosti s kojima dolazi ljudskost i njemu pripadni socijalni okoliš, krajnje je utočište surove realnosti i nekodiranih pukotina gdje slučajnost i aberacija ukazuju na to da je stvarno ono što je nezamjenjivo, jedinstveno, singularno i nepovljivo. Kibersvijetovi i artificialno generirane okoline nude repliciranost, serijsku proizvodnju istoznačnosti – svako iskustvo može biti proživljeno iznova i iznova. Ili kao što je navedeno u *Westworldu*: „Kada patiš, tada si najstvarniji.” – William

6. Aporija virtualnoga iskustva

Iskustvo kao pounutrena, nematerijalna supstanca rezultat je izravne sponse pojedinca i okoline. Intelektualni i emocionalni svijet razvija se u doticaju s okolišem iz čije interakcije proizlazi razumijevanje i odnošenje prema vanjštini. Iskustvom se stoga razvija spoznaja koja nam pomaže da razumijemo i kategoriziramo svijet oko sebe. Iako se virtualno iskustvo čini kao uzbudljiva invencija novoga informatičkoga doba, ona je zapravo nerazdvojni dio ljudske prirode koji dugo prethodi digitalnoj revoluciji i pojavi VR-a. U promišljanju virtualnoga iskustva, kao ne-taktilnog iskustva koje se ne može detektirati u fizičkoj stvarnosti, dolazi se do spoznaje da se takvim alatom ljudska priroda koristi od svojih početaka. Ono je dar evolucije koje omogućuje ljudima da promišljaju o predmetima koji se ne nalaze u njihovoj neposrednoj fizičkoj okolini, pojedinac je sposoban predmet umjetno stvoriti, zamisliti. Također, upravo nam sposobnost stvaranja virtualne stvarnosti omogućava da razumijemo visoko apstraktne ideje poput sreće, smrti i kozmosa. U kontaktu smo s virtualnom stvarnošću i pri

čitanju knjige kad se preslikavamo u autorovu zbilju. Baratamo s njome i prilikom odnošenja s apstraktnim brojevima. Zapravo, svaki postojeći jezik, kao ljudska invencija koja oponaša realnost u sustavu simbola, postojana je virtualna stvarnost u službi svakodnevice. Virtualnost u tom smislu ne označava nestvarno već prividno, potencijalno, zamišljeno. Kompjuterizirana virtualna stvarnost (digital VR) premošćuje jaz nepostojeće i prisutne stvarnosti; ona je spona nematerijalne kreativne supstance čovjekovog intelekta i materijalne, predmetne stvarnosti svakodnevice. Novost koju donosi digitalan VR je umjetno simulirana sinteza naše stvarnosti ovoga puta prisutna u fizičkom mediju – računalu. Nju ne proizvodi isključivo ljudska mašta već stoji kao završen produkt uobličen u našim računalima, unaprijed formulirana stvarnost. Poput šaha, pojedinac se koristi slobodom pomicanja figura na ploči, ali ostaje podređen igri i njenim pravilima. Zbog toga, optička fatamorgana na zaslonu osiromašuje bogati potencijal virtualne stvarnosti (prisutan u ljudskoj prirodi) zbog njene predodređenosti i unaprijed definirane logike čije okvire ne možemo izbjeći. Uz to, virtualna realnost u svojoj nematerijalnosti gubi iz vida subjekt koji je prisiljen posredstvom objekta zahvaćati unaprijed upakirana iskustva. Iskustvo biva iščupano iz svoje fizičke konstante, ali na putu do druge strane ne nestaje, već se transformira po nalogu neke druge stvarnosti. U obračunu sa simuliranom slikom VR-a iskustvo ostaje paralizirano u njenim simplificiranim okvirima, a bogatstvo doživljavanja osakaćeno u njegovoj partikularnosti. Uz to, još nije sasvim razjašnjeno tko zauzima aktivnu odnosno pasivnu ulogu – igramo li mi na strani subjekta ako smo pasivno distancirani od naizgled aktivnog koji se kreće namjesto nas? Gubimo li u suodnosu s virtualnom stvarnošću subjektivnost doživljavanja?

Budući da se postmodernizam odriče staromodnoga epistemološkoga skalpela u preciznom odvajanju promatranih koncepata i strogih binarnih epiteta (subjekt/objekt, čovjek/stroj, živo/neživo), čini se ispravnijim odgovor potražiti negdje između suprotstavljenih antipoda. Na tragu toga, čini se vrlo korisnim uključiti Žižekove pojmove *interaktivnosti* i *interpasivnosti* koji mogu pružiti konkretniji odgovor i locirati nejasnu dinamiku subjekta i objekta (Žižek, 1997). Dok se dinamični pol interaktivnosti odnosi na *aktivno* djelovanje subjekta spram nekoga ili nečega, interpasivnost, s druge strane, predstavlja njegov antipod, njega čini inertan objekt koji je pasivan. Smisao interpasivnosti u ovom slučaju jest da je aktivnost ostvarena putem posrednika, odnosno, vlastiti osjećaji, doživljaji i subjektivna iskustva prebačeni su na *drugoga*; objekt je zadužen da doživi nešto namjesto nas. Ilustrativni primjer interpasivnosti automatiziran je smijeh kojeg čujemo u *sitcom* serijama koji nam signalizira da je posrijedi komična

scena. Prirodna, gotovo nagoniska ljudska reakcija biva ukradena i zaminjena umjetnom, automatiziranom reakcijom Drugog. I prije nego što shvatimo da trebamo situacijom biti potaknuti na smijeh ili suosjećanje („Aww!”-trenutak), objekt zauzima našu poziciju – netko se smije umjesto nas. Interpasivnost *Drugoga života* materijalizirana je u simulaciji avatara, našem zrcalnom odrazu u paralelnoj digitalnoj stvarnosti. Odnos između pojedinca i avatara može se usporediti s Waslerovom simbolikom lutkara i lutke: „glavni posao tehnologije kiberprostora, osim što simulira svijet, da posluži kao petlja povratne sprege između lutkara i lutke kako bi lutkar dobio iluziju da je doslovno utjelovljen u lutki (tj. lutka lutkaru daje tijelo, a lutkar lutki osobnost)” (Wasler, 1991, 35, prema Featherstone, 2001, 65). Odnos interpasivnosti u *Second Lifeu* ostvaruje se putem neprestane konzumacije virtualne okoline koja je dana na uživanje avataru, pritom ostavljajući subjekta izvan sfere iskustvenog i reducirajući ga na pasivni položaj gledanja. Žižek takav odnos vidi kao „...položaj u kojem mi sam objekt oduzima – pljačka me za – moju vlastitu pasivnu reakciju zadovoljstva (ili žalosti ili smijeha), tako da sam objekt postane taj koji uživa u predstavi umjesto mene, čime me oslobađa nadosobne dužnosti da uživam...” (Žižek, 1997, 130). Interpasivnost je također evidentna na relaciji prevođenja kompleksnosti ljudske simbolike, emocija i reakcija u automatizirane komande koje na našu zapovijed izvršava avatar. Bizarnost opredmećivanja ljudskih iskustava očituje se ne samo u mehaničkim animacijama koje oponašaju ljudske emocije već i u potrebi da se za njih plaća:

„Potraži pod pojmom ‘poljubac’ na Tržištu ili pak pod ‘maženje’ ili ‘zagrljaji i poljupci’. Tada to kupiš (postoje i besplatni ali općenito govoreći – dobiješ koliko i platiš), otpakiraj ako je potrebno, nosi ga (animaciju poljupca) i koristi ga. Trebale bi postojati instrukcije uključene u paket za svaki slučaj ako trebaš pomoć u korištenju.”¹⁰

Emocije koje se prodaju na tržištu kiberprostora, ljudska ekspresija izložena na policama virtualnih trgovina, premještanje iskustva u zapakirane pakete s barkodom, automatizirana animacija koja oponaša ljudsku reakciju i nalijepljena cijena na kreiranom iskustvu, ukazuju na ekstremnu i bizarnu komodifikaciju života *Second Lifea*. Ljudsko umijeće osjećanja dobiva tržišnu vrijednost, postaje robom; osjećaj bliskosti i strastvenoj privrženosti jednoga bića prema drugome dolazi u kutiji s instrukcijama. Postindustrijski neoliberalni kapitalizam na virtualnome platou pronalazi način kako nematerijalno iskustvo i kognitivne vrijednosti izvući iz pora pojedinca i premjestiti ih u tržište potrošne robe. Pojedinaac je prisiljen kupovati da „vrati” ono što mu je oduzeto, iskustva ne kreira subjekt već

10 <https://community.secondlife.com/forums/topic/158924-how-do-you-kiss/> (19.1.2018.).

netko izvan njega, a on sam je dužan posegnuti u novčanik kako bi ih „povratio” u okrilje svoje interne okoline. Točnije, pojedinac vlastitu kognitivno-afektivnu djelatnost „poklanja” strojnom koje onda može i smije zadobiti nazad tek konzumacijom toga istoga strojnoga – digitalni okoliš alijenira njegove dijelove koje ugrađuje u svoj računalno generirani svijet. Takve se proturječnosti neprestano perpetuiraju i osnažuju ideološkim obrascima poput konzumiraj više – doživi više koji su generalno bjelodano prisutni u današnjem potrošačkome marketingu.¹¹ Tržište *Second Lifea* koje obećava utopijski eskapizam upravo je zarobljeno unutar ideoloških okvira stvarnog svijeta od kojih pokušavamo pobjeći; ono stvara „privid kreativnog (inter)aktivnog pojedinca suvremenog ‘titravog’ subjekta, uvijek mobilnog i spremnog na akciju i promjenu – a tržište je tu da mu/joj ponudi paletu medijsko-tehnoloških noviteta interaktivnog karaktera pomoću kojih je navodno moguće ostvariti tako iskonstruiran ‘afirmativan’ identitet”.

(Hromadžić, 2014, 127). Skrivena čežnja u potrazi za „drugim” životom navodi pojedinca da nađe utočište u mjestu gdje ionako ništa nije drukčije, gdje se siva svakodnevica kojoj se željelo uteći zapravo veliča i učvršćuje.

Novi načini postojanja i življenja, snovi o oslobađajućem potencijalu novoga doba omeđeni utopijskim prefiksom, sve više bivaju zagušeni unutar postmoderne kapitalističke paradigme koja otkriva nove načine proizvodnje i potrošnje ljudskoga potencijala. Prodaje se *ljudskost* u novome ruhu, inherentna čovjekova svojina rastrgnuta je od svog vlasnika i pretvorena je u robu, u objekt koji će se ponovo spojiti s čovjekom jedino putem potrošnje i konzumacije. Nova kapitalistička matrica virtualnoga svijeta dominira zbiljom svakodnevnog života preobražavajući je u konzumerističku hiperrealnost. S druge strane, „vlasnici” novih svjetova, poput *Second Lifea*, multinacionalne su korporacije (Linden Lab) koje svojim korisnicima naplaćuju usluge i virtualna iskustva dok oni za zamjenu dobrovoljno daju ne samo novac već i svoje osobne informacije koje se zatim mogu prodati ili iskoristiti na mnogobrojne načine. Time *Second Life* postaje mnogo više od same „igrice”, ona prerasta u virtualni meta-svijet goleme ekonomske vrijednosti i tržišne proizvodnje novih odnosa moći.

11 „Doživi više” ili „#nemakraja” jedna je od bivših kampanja za mlade Hrvatskoga Telekomu koja pretpostavlja potrošačku logiku kupovine iskustava i doživljava na policama HT trgovina. Nudi se pregršt proizvoda, poput *smartphonea*, *VR* naočala, *GoPro* kamera i slično, pomoću kojih možemo ostvariti iskustvo: „Najbolji gadgeti uvijek uz vas u svakom doživljaju!”, a reklamni spot prikazuje mlade ljude čija je zabava zagarantirana u prisustvu neke vrste tehnološkoga *gadgeta*. Ideja koja se krije u pozadini ove kampanje jest da je iskustvo moguće ostvariti u jedino u interakciji s proizvodom, što ponovno ocrtava zanimljiv odnos interpasivnosti; drugim riječima, iskustvo se ponovno oduzima pojedincu i pretvara u potrošnu robu.

7. Zaključak

Second Life materijalizacija je kiberprostora koja podržava i objedinjuje središnji utopijski diskurs virtualnih stvarnosti – mogućnost bijega od tijela i uranjanje u bestjelesni virtualni svemir računala. Kiberprostor, za razliku od nepromjenjive i fiksirane svakodnevice, realizira se kao fluidni koordinatni sustav koji interaktivno surađuje s našim željama i potrebama. Uranjanjem u virtualni prostor pojedinac dobiva zavodljiv privid moći upravljanja svojim novim životom kao i priliku za samoostvarenje neispunjenih mogućnosti iz stvarnoga života. Rastjelovljeni korisnik u bezgraničnoj mreži kiberprostora predstavlja postmoderno stremljenje subjekta za izlazom iz svakodnevice koja postaje sve više fragmentirana, otuđujuća i besciljna. U procesu prelaska iz (inter)aktivnoga subjekta u fiksiranoga, inertnoga objekta na zaslonu, pojedinac se ne odriče samo vlastitoga tijela već i prilike za interaktivnim odnosom s okolinom te neposredno, tjelesno doživljavanje iskustava. U interpasivnome odnosu, objekt s druge strane računalnoga zaslona preuzima naše aktivne reakcije preobražavajući *nas* u objekt, u pasivnoga promatrača koji nema pristup ovom obliku stvarnosti, već stoji fiksiran u mrtvoj točki i gleda predstavu na zaslonu. Moment eskapizma također se narušava i spoznajom da pokušavajući izaći iz ideoloških stega jedne stvarnosti, pojedinac se nesvjesno utapa u njihovoj preslici u alternativnoj stvarnosti. Ideja neoliberalnih kapitalističkih vrijednosti, odnosa moći i definicija uspjeha i prosperiteta prodiru u pore navodno utopijskoga virtualnoga svijeta, koji ima potencijal biti bilo što drugo, no pada u zamku postojećeg sustava i biva njenim parodijskim odrazom. Kao i u stvarnom svijetu, konzumeristička kultura pokazala se jedinom zdravom logikom opstanka i razvoja kako društva na makro, tako i pojedinca na mikro razini. Virtualna sfera našla se na udaru novoga oblika globalnoga tržišta koji gradi nevideni paradoksalni odnos robe i konzumenta: promoviranje materijalnih dobara i društvenih trendova stvar je jučerašnjice, a novi se oblici tržišnoga marketinga sve više okreću *internom*, nematerijalnom ljudskom iskustvu. Interpasivnost se pri tome pokazuje kao vodeći interakcijski mehanizam u odnosu s ovom vrstom virtualne stvarnosti, računalno proizvedena iskustva i emocije stoje na mjestu naših inherentnih ljudskih vrednota, a mi smo, u nedostatku vlastitih, dužni platiti umjetnu simulaciju *Drugoga života*.

Zaključno, u radu se nastojala prikazati kompleksnost virtualno simulirane zbilje koja kreira iskustvo i identitet koji su odvojeni i „oduzeti” od matičnoga korisnika. U radu se analizirala aporija virtualnoga iskustva koje nam izmiče pred računalnim zaslonom u kojem naše mjesto popunjava avatar te ukazuje na interpasivni karakter pri doživljavanju računalno simulirane okoline. Sudjelovanje s promatranjem, odnosno „šetnja”

kiberprostorom i virtualno uvjetovana interakcija s ostalim korisnicima, omogućila je istraživaču neposredno bivanje na terenu, odnosno najvažnije, osjećaj uronjenosti i detekciju iskustva koje pluta na razmeđu između avatara i korisnika. Preispitivanje problematike sociologije cyber kulture vrlo često donosi više pitanja nego odgovora, no, tendencija ovoga istraživanja pokušaj je osvijetljenja graničnih i rubnih pojmova koji u sferi tehnološki generiranih novih svjetova i društvene okoline nužno zahtijevaju ponovnu i konstantnu redefiniciju i smještanje u novi kontekst iskazivanja društvenosti.

Literatura

- Baudrillard, Jean (2001). *Simulacija i zbilja*. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk.
- Bell, David (2007). *Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway (Routledge Critical Thinkers)*. Routledge: Taylor and Francis Group.
- Bilig, Michael (2009). *Banalni nacionalizam*. Beograd: Biblioteka XX vek.
- Featherstone, Mike, Burrows, Roger (ur.) (2001). *Kiberprostor, kibertijela, Cyberpunk. Kulture tehnološke tjelesnosti*. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk.
- Hromadžić, Hajrudin (2014). *Medijska konstrukcija društvene zbilje: Socijalno-ideološke implikacije produkcije medijskog spektakla*. Zagreb: AGM.
- Lévy, Pierre (2001). *Cyberculture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Nikodem, Krunoslav (2003). Čiji su to svjetovi iza nas? Virtualna stvarnost i ljudski identiteti. *Socijalna ekologija*, 12 (3-4), str. 211-230.
- Shields, Rob (ur.) (2001). *Kulture interneta. Virtualni prostori, stvarne povijesti i živuća tijela*. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk.
- Žižek, Slavoj (1997). *Kuga Fantazem*. Ljubljana: Društvo za teoretsko psihoanalizo.

Experience on the other side of the screen – the phantasm of a virtual experience and the identity of a virtual subject in *Second Life*

Summary

Virtually constructed bodies, spaces, identities, cultural artifacts, and universal existence moved into a cyber world are reflection of inherent human need to attain immortality and infinity. Utopian cyberspaces that deprive us of the limitations of the earthly are realized as fluid virtual realities in which the user is seduced by the absolutely unlimited power of management. By transferring ourselves to the world of computers, we are deprived at the same time of our physical body but also of the immediate experience of the environment, since the experience is experienced by an avatar, our virtual copy, and we remain outside the screen limited to interaction with mouse and keyboard. Within "Second Life" the question arises who experiences virtual experiences if we as an active subject remain outside the screen on which the play about our life takes place? That is, who lives the life of "Second Life"?

Keywords: *Second Life*, virtual reality, avatar, identity, interpassivity, cyberspace.