MARKO M. ĐORĐEVIĆ

Univerzitet u Kragujevcu, Pedagoški fakultet, Jagodina

DOI 10.5937/kultura1133103D
UDK 141.319.8:[316.774:004.738.5

VIRTUELNI IDENTITET I MEDIJSKE OPSENE – ISTINA PRIVIDA, PRIVID ISTINE

Sažetak: *U ovom radu pokušavaju se pronaći mogući odgovori na pitanja da li su virtuelni identitet i „cyber reality" egzistencija samo medijsko–tehnicističke opsene ili pojave stvorene po meri čoveka koji bi želeo da prevaziđe prostorne, vremenske i iskustvene, psihološke okvire, i posredstvom skrojenog, hibridnog identiteta i komuniciranja potpomognutih naprednim kompjuterskim tehnologijama, uspostavi vezu sa onostranim (transcendentnim)? U svetlu relevantnih kritičko - teorijskih i filozofskih razmatranja, promišljaju se identitet i delanje pojedinca, tradicionalno shvaćeni, kao čvrste, postupno građene i relativno postojane kategorije, u odnosu na nestabilna, promenljiva i konstruisana svojstva savremenog medijski projektovanog identiteta, koji predstavlja idealizovanu verziju sopstva i delanja koji se najčećće ne poklapaju jedno sa drugim. Ove pojave posebno se teorijski sagledavaju analizom sadržaja i formi virtuelnog komuniciranja posredstvom interaktivnih i 3D (trodimenzionalnih) internet sajtova („Facebook", „Second life"), ali i praćenjem mogućnosti i uticaja simulirane stvarnosti na proces spektakularizacije svesti i doživljaje koje pojedinci imaju o sebi i o stvarnosti koja ih okružuje.*

Ključne reči: *virtuelni identitet, simulirana stvarnost (cyber reality), virtuelno komuniciranje, mas-mediji, spektakularizacija svesti*

U potpuno izokrenutom svetu, istinito je momenat lažnog.

(Gi Debor, *Društvo spektakla*)

Čovek jeste ono što nije, a nije ono što jeste, jedna je od svakako najprovokativnijih vizionarskih misli, koju je u duhu Marks-Hegelove dijalektike, svojevremeno u svome delu *Princip nada* (1981), izrekao Ernst Bloh (Ernst Bloch), izgrađujući svoje filozofske ideje na analizi kategorija utopije i nade, i smatrajući ih temeljnim pokretačkim principa koji čoveka nagone da, uvek

iznova, preispituje granice svojih mogućnosti i proširuje horizonte sopstvene egzistencije. Čovek je u njegovom filozofskom sistemu, predstavljen kao biće mogućnosti, nezavršeno i otvoreno prema neotkrivenom, kao što je tzv. pozitivna utopija, shvaćena kao bit bivstva usmerenog prema razvitku, zapravo, bivanje prema budućnosti kao još–ne–bivstvu.

Ove Blohove misli, čini se, više nego ikada postaju aktuelne u vremenu tehnološke unapređenosti i sveprisutnosti medija masovnog komuniciranja, koji su razvijanjem različitih oblika komunikativne prakse, naročito posredstvom interaktivnih i *3D* internet sajtova (*Facebook*, *Second life*), u toj meri inovirali oblast ljudske komunikacije, da su doprineli uspostavljanju izmenjenog odnosa prema pitanjima ličnog identiteta, tradicionalno promišljanog na relaciji između subjekta i mišljenja prema objektivnoj realnosti i spoljašnjoj datosti, i doprineli njegovoj fragmentarizaciji i usložnjavanju. Nasuprot pojedinačnog, postupno izgrađivanog, ličnog i fizičkog identiteta, u sadejstvu sa kompjuterskim softverom, nastaje virtuelni (cyber) identitet kao hibridna, tehnološka konstrukcija koja može, i ne mora, imati bilo kakvih sličnosti sa stvarnom (ljudskom) osobom kao njegovim kreatorom.

Pojedinac bi, dakle, postupkom trenutne identitetske izgradnje i virtuelizacijom sopstvenog ega, mogao biti, ne ono što jeste, već ono što bi posredstvom mas-medija i kompjuterske simulacije (projekcije) mogao da postane. Čovek bi mogao biti ne tu gde jeste, prostorno i vremenski, već tamo gde bi, posredstvom virtuelne simulacije, poželeo da bude. Hibridni identitet i ljudsko delanje postaju, tako, virtuelna nadogradnja realnih ograničenja i nedostataka, kojom se pokušavaju prevazići telesna, duhovna, socijalna, psihološka, prostorna i vremenska ograničenja. Ostaje, međutim, nedoumica da li je reč o pokretačkoj, pozitivnoj utopiji i otelotvorenju Blohovog principa nade koji subjekta usmerava ka dosezanju ideje onostranog, neotkrivenog, još-ne-bivstvujućeg, ili o medijskoj distopiji, kao negativnoj utopiji koja mišljenju oduzima obeležja subjektivnosti, onemogućujući pojedinačno prevazilaženje granica empirijskog iskustva i prelazak u sferu delovanja Kantove transcendentalne uobrazilje?

Govoreći o procesu kiborgizacije, kojim se relativizuje identitet u ranijem smislu reči i uspostavljanjem interakcije između mašinskih i ljudskih organizama, doprinosi nastajanju multiplifikovanog i fragmentizovanog identiteta, Divna Vuksanović smatra da „virtuelizacija ega, njegovo čulno produžavanje i redefinisanje u karakterističnim sajber svetovima Interneta, posredstvom digitalizacije sprovedene kroz (mnogobrojne) duplicitete jastva izvedene u *3D* tehnologiji, otvara mogućnost one vrste

tehničke reproducibilnosti, koja u postmedijskom i posthumanom ambijentu produkcije novih kulturnih softvera, kreira takve ego–relacije, kao i dinamiku njihovih odnosa, koji u ranijim vremenima nisu bili zamislivi: empirijsko ja, u stvari, ovim stupa u interakcije s virtuelnim Ja, koje opet može biti beskrajno raznoliko i mnoštveno (multiplifikovano), čineći jednu višestruku dinamičku relaciju, čije postojanje/ponašanje diktiraju najnoviji tehnološki i tržišni trendovi".

Internet sajt *Second life* i modeli komuniciranja i virtuelne identitetske izgradnje učesnika komunikacije razvijeni na ovom sajtu, to direktno i potvrđuju, uveravajući nas da živimo u vremenu medijskog spektakla i stvarnosti digitalnih utopija i medijsko-tehnicističkih opsena. Za razliku od *Facebook-a*, koji je prvenstveno zamišljen kao vid socijalnog povezivanja, kompjuterskog umrežavanja i razmenjivanja poruka sa bliskim osobama, kreiranjem ličnih profila, koji najčešće, mada ne i po pravilu, označavaju realno postojeće osobe, posetiocima internet sajta *Second life* omogućeno je da izvrše inkarnaciju sopstvenog Ja, stvaranjem svog digitalnog dvojnika – *avatara,* koji može da se podudara sa njihovim realnim životom i sopstvom, a može i da predstavlja verziju izmišljenog, alternativnog, identiteta, koji se vezuje za virtuelno postojeće osobe čiji se „drugi život" odvija u prostoru zamišljene *cyber reality* egzistencije.

Who will you be? (Ko ćete biti?), jedna je od mogućnosti koja se otvara posredstvom virtuelnog dupliciranja sopstvenog Ja i kreiranjem nadstvarnog vizuelizovanog (slikovnog) identiteta, a korišćenjem naprednih formi komuniciranja, trodimenzionalne računarske grafike i prikazivanjem subjekata-objekata pomoću geometrijske transformacije i *3D* vizuelizacije, posetiocima ovog sajta je omogućeno da osmišljavaju virtuelni život sopstvenog *avatara* u *cyber* prostoru koji prevazilazi granice njihovog empirijskog iskustva. Tu sveobuhvatnu vizuelizaciju ostvarenu izumom *velike optike zamene* i primenom *horizonta zamene,* koji objavljuje prevagu medijske perspektive nad perspektivom realnog prostora i vremena, Pol Virilio (Virilio) smatra važnim aspektom *virtualizacije*, a samu „virtuelnu realnost" definiše kao *proširenje optičkog obima* izgleda realnog sveta. Digitalni život *avatara* i osobenosti njegovog bivstva, odvijaju se u *cyber* prostoru, u kome je jedino ograničenje imaginacija njegovog fizičkog tvorca. Digitalni dvojnik – *avatar* u „drugom životu", poput stvarne (fizičke) osobe, komunicira sa drugima, obavlja različite poslove, istražuje, razvija brojna interesovanja, neguje poseban stil odevanja, osmišljava sopstveni životni prostor, posećuje različite kulturne događaje, putuje i stupa u intimne emotivne odnose sa drugim osobama. Ipak, njegov lični identitet je samo fragmentizovana, multimedijalna

slika, odsjaj nekog drugog „realnog“ jastva, digitalna medijska matrica lišena suštinskih svojstava, zasnovana na spoljašnjoj zavodljivosti privida.

Postati sopstveni *avatar*, digitalno se inkarnirati u identičnu ili potpuno drugačiju osobu, znači, prividno iskoračiti iz okvira „realne“ egzistencije i svih njenih ograničenja, ali i prevazići granice ličnog, postupno građenog, transvremenski uspostavljanog identiteta. Ne dovode li nas, međutim, efekti digitalne stvarnosti *3D* tehnologija i modeli virtuelne identitetske izgradnje, do lucidnih Bodrijarovih (Baudrillard) zapažanja o trodimenzionalnosti simulakruma, koji je u proizvodnji sve *stvarnijeg stvarnog,* postupkom umnožavanja uzastopnih dimenzija, doprineo nastajanju nečega što pretenduje da postane istinitije od same istine, a što je definisano kao *nadstvarnost*?

Govoreći o opsednutošću savremenog subjekta za udvajanjem sopstvenog Ja i težnjama za materijalizacijom dvojnika postupkom kloniranja, što bi se moglo dovesti u vezu sa kreiranjem sopstvenog digitalnog dvojnika - *avatara*, Bodrijar smatra da imaginarna moć subjekta i bogatstvo njegovog zamišljenog dvojstva, upravo i treba da budu utemeljeni na njegovoj nematerijalnosti i na činjenici da ono jeste i da ostaje samo fantazam. „Svako može da sanja i mora da je celog života sanjao o nekom duplikatu ili nekom savršenom umnoženju svoga bića, ali to ima samo snagu sna i uništava se željom da se san silom prenese u stvarnost.“

Modeli virtuelne identitetske izgradnje i udvajanja subjekta kreiranjem digitalnog dvojnika, razvijeni na internet sajtu *Second life* posredstvom naprednih kompjuterskih *3D* tehnologija, otvaraju nove mogućnosti u ispitivanju granica ličnog identiteta, kao multidimenzionalnog fenomena i upućuju na njegovu otvorenost i nedovršenost. Ako je *a priori* od svesti o sebi, oslonjenoj na pamćenje, sazdana nečija ličnost, i ako je ona u prirodnoj povezanosti sa telom i njegovim promenljivim fizičkim svojstvima i sama promenljiva, da li to znači da se tokom života, pojedinačna ličnost kao svest o sebi, isključivo može samorealizovati u sadejstvu sa vlastitim telom?

Da li su slučajevi virtuelnog umnožavanja subjekta i stvaranja digitalnih, netelesnih dvojnika, *avatara*, zapravo, pokušaj prevazilaženja sopstvenih telesnih ograničenja i granica iskustva u večitoj potrazi za neotkrivenim, ili je reč o svojevrsnoj spektakularizaciji svesti, koja, posredstvom kompjuterske simulacije i *3D* vizuelizacije, vodi ka vrednosnom izokretanju između subjektivnog načina mišljenja i shematizovane svesti, originala i kopije, ideje i slike, bukvalnog i apstraktnog, realnog i virtuelnog „ja“? Možda bi odgovore na ova pitanja mogli da pronađemo u

proročkim mislima Žana Bodrijara: „Svi mi živimo od jednog besomučnog idealizma smisla i komunikacije, od jednog idealizma komunikacije putem smisla, i u toj perspektivi zaista nam preti katastrofa smisla“.

U stvarnom svetu nestvarnih mogućnosti, izgleda da su samo prividi besmrtni, kao i da je nastupila virtuelna destrukcija utvrđenog poretka smisla, označavajući njegov skorašnji kraj. Ili smisla, zapravo, nikada nije ni bilo, a sve su to bili samo prividi i senke?

LITERATURA:

Bloh E., *Princip nada*, Naprijed, Zagreb 1981.

Bodrijar Ž., S*imulakrumi i simulacija*, Svetovi, Novi Sad 1991.

Vuksanović D., *Filozofija medija*, Čigoja, Beograd 2007.

Virilio P., *Informatička bomba*, Svetovi, Novi Sad 2000.

Debor G., *Društvo spektakla*, Arkzin, Zagreb 1999.

Đorđević Marko M., Spektakularizacija svesti i ruralno-spektakularni kulturni obrazac u mas-medijima, *Kultura – časopis za teoriju i sociologiju kulture i kulturnu politiku*, Zavod za proučavanje kulturnog razvitka, Beograd 2010.

Edvard S. i Mekčesni R. V., *Globalni mediji*, Klio, Beograd 2004.

Iris A., *Informacione magistrale*, Klio, Beograd 1999.

Lič E., *Kultura i komunikacija*, Prosveta, Beograd 1983.

Negropont N., *Biti digitalan*, Klio, Beograd 1998.

Halpern K. i Ruano–Borbalan Ž. K., *Identiteti - pojedinac, grupa, društvo*, Klio, Beograd 2009.

Marko M. Đorđević
University of Kragujevac, Pedagogical Faculty, Jagodina

VIRTUAL IDENTITY AND MEDIA ILLUSION – THE TRUTH OF ILLUSSION, THE ILLUSION OF TRUTH

Abstract

This work tries to answer the question whether the existence of virtual identity and cyber reality are only the most developed media sphere or the products made according to man's need. The man wants to overcome spatial, time and experience frames and to come in touch with the other world (transcendental) using the tailormade, hybrid identity and communicating via computer technology. The world of relevant critical-theoretical and philosophical understanding confronts the identity and the work of one human being traditionally understood as a well based category with unstable and changable characteristics of the identity created by the media. The latter mentioned identity presents the idealized version of the creation and its work that do not match each other. Those phenomena are theoretically analysed through virtual communication via interactive and *3 D* Internet sites (Facebook, Second life), but also following the influence of simulated reality on the process of speculated conscience and the experience that individuals have regarding themselves and the reality.

Key words: *Virtual identity, cyber reality, virtual communication, mass-media, spectacularisation of consciousness*