

DA LI SU MUD-ovi ZAJEDNICE?

IDENTITET, PRIPADANJE I SVEST U VIRTUELNIM SVETOVIMA

Svest u virtuelnim svetovima

Mnogi su identifikovali realnost i formiranje identiteta koji navodno nastaju u umreženim virtuelnim svetovima Interneta i multisenzornoj virtuelnoj realnosti¹ kao “izmenjeno stanje svesti” koje proizvodi povišenu svesnost i transcendenciju (Benedikt, 1993; Stenger, 1993; Rushkoff, 1994)². Iako to može biti tačno za neke korisnike ovog medija, takve su tvrdnje (koje često u obliku loše prikrivenih reklama za sajber-proizvode ili sajber-realnosti iznose glasnogo-

- 1 Važno je napraviti razliku između, na jeziku zasnovane, virtuelne realnosti i multisenzorne virtuelne realnosti. Pored toga što je multisenzorna simulacija veštačkog okruženja, virtuelna realnost je i “oblik mrežne interakcije koji obuhvata igre igranja uloga, interaktivno pozorište, komediju improvizacije... Interakcija između učesnika ispisuje se kao zajednički roman, zajedno sa dekorom” (Swan, 1992).
- 2 Za naše potrebe, “izmenjenim stanjem svesti” smatra se ono koje se iskustveno razlikuje od “običnog” budnog stanja (Tart, naveden kod Schneier, 1989: 330). Nečije stanje svesti smatra se izmenjenim ako su funkcionisanje duha, misli, osećanja, percepcije, slike i sećanja znano drugačiji u određenom periodu realnog vremena (Schneier, 1989: 33).

vornici industrije) vrlo sumnjive. S političarima koji govore javnosti o demokratskim potencijalima inherentnim izgradnji informacionog autoputa; popularnim poslovnim i kompjuterskim magazinima koji pozdravljaju preduzetničke mogućnosti Mreže; industrijom zabave koja proizvodi i reklamira onlajn video i muziku i softverskim kompanijama koje uvode virtuelno realne tematske parkove, izgleda jasno da se javlja potreba da se “povežemo; i iskusimo sva halucinogena čudesa sajber-prostora.

Uz toliko onih s posebnim komercijalnim interesom za primenu i korišćenje virtuelne realnosti i političkih revolucionara i društvenih kritičara s idejama o upotrebi koju bi (ili ne bi) trebalo da ima virtuelna realnost, teško je iznaći nepristrasnu perspektivu. Ima literature koja govori o transcendentnim čudesima virtuelne realnosti (Stenger, 1993; Benedikt, 1993; Rushkoff, 1994), ali i one koju brine da je to još jedna mogućnost za hegemonističke strukture da pretvore stvarnost u robu i doprinesu globalnom kapitalizmu (Kroker, 1994; Hayward, 1993; Coyle, 1993). Ironija je, međutim, da su sve te tvrdnje spekulativne. Pošto se trodimenzionalni, multisenzorni dizajni virtuelne realnosti još ne distribuiraju *en masse*, jedine zasad postojeće “laboratorije” izvan kraljevstva spekulativne naučne fantastike za ispitivanje i moguće razumevanje rasprostranjenih psiholoških uticaja virtuelne realnosti su na tekstovima zasnovane multikorisničke ćelije/dimenzije (MUDs) i čet grupe na Internetu, najpribližnijoj manifestaciji sajber-prostora koji danas postoji.³ Sem nekoliko izuzetaka (Rheingold, 1993; Cartwright, 1994) u objavljenoj literaturi o virtuelnoj realnosti ove zajednice jedva da se po-

3 Preko servisa kao što su MUD-ovi u kojima korisnici simuliraju persone (u igri igranja uloga u kojoj možete izabrati da budete mitski lik sa predefinisanim magijskim moćima) i s drugima učestvuju u potrazi ili igri u realnom vremenu, ili čet servisi kao što je IRC (Internet relay chat), na kojima učesnici kreiraju identitet pod nadimkom i priključuju se “kanalima” na kojima raspravljaju o mnoštvu tema i simuliraju akcije, korisnici se vezuju za virtuelne svetove stvorene njihovom imaginacijom samo uz pomoć signala od drugih korisnika i dizajna virtuelnog okruženja. Tvrdim (zajedno s Pavelom Curtisom /1992/ i mnogim drugima) da iskustvo umrežene, na tekstu zasnovane virtuelne realnosti može da bude intenzivno bar koliko i ono multisenzorne virtuelne realnosti.

minju, i pored sveg obilja spekulacija o uticajima virtuelne realnosti.⁴

Radi procene tvrdnji iznesenih o virtuelnoj realnosti, deo podataka za potrebe ovog teksta prikupljen je učešćem na IRC-u i raznim MUD-ovima, iz intervjuva u realnom vremenu sa učesnicima mreža za četo- vanje i iz serije neformalnih pitanja poslatih rele- vantnim news grupama i vraćenih na privatni imejl.⁵ To je često prerastalo u obimnu prepisku. Pitanja su bila otvorena i vrtela su se oko igranja uloge i kon- struisanja identiteta, svesti, bez/otelovljenja, vreme- na i prostora, samosvesti, važnosti jezika, fantazije i imaginacije i privlačnosti virtuelnih svetova, u nasto- janju da se istraži sledeće: prvo i pre svega, kakva je priroda iskustva virtuelne realnosti? kako korisnik doživljava svoje “ja” dok je u virtuelnom svetu? ka- kav je odnos mašine i korisnika? kakav je odnos tela i duha dok je korisnik u virtuelnom okruženju? i kakvi su psihosocijalni uticaji konstruisanja identiteta i re- alnosti na ovaj način? O uticajima i implikacijama virtuelne realnosti raspravlja se među korisnicima tog medija isto toliko uzavrelo kao i među teore- tičarima, pošto VR sugerise nove načine razmatranja komunikacije, realnosti, identiteta i zajednice kao i odnosa između tela, duha i mašine.

Ideja da virtuelna realnost potencijalno izaziva izme- njeno stanje svesti i osećanje bezotelovljenja počinje s Gibsonovim fiktivnim “sajber-prostorom” kao pro- storom “konsenzusne halucinacije” (1984). Teoreti- čari se uporno pozivaju na to “besprostorno mesto” (Nixon, 1992) da bi opisali način interakcije ljudskih bića u globalnim mrežama. Prema shvatanju Majkla

4 Elektronski forumi preplavljeni su raspravama o uticajima virtuelne realnosti, umrežene, na tekstu zasnovane i multi- senzorske. *Arachnet Electronic Journal of Virtual Culture* (<http://www.lib.ncsu.edu/stacks/aejvc-index-html>). *Compu- ter Mediated Communication Magazine* (<http://sunsite.unc.edu/cmcmag/current/toc.html>), neke news grupe (alt.cy- berspace, sci.virtual-worlds, alt.culture.usenet, alt.mud...), listserv Virtpsy (virtpsy@sjuvvm.stjohns.edu) i sve bogatija lista World Wide Web sajtova u celini su posvećeni ovoj raspravi.

5 Neki pojedinci su veoma ozbiljno odgovorili na moja pi- tanja i komentare privatnim imejлом. Da bi se zaštitila privatnost ispitanika koji su direktno citirani, označeni su samo kao A, B, C, D.

Hajma (Michael Heim), "Naseljavamo sajber-prostor kad osetimo da kroz interfejs stupamo u jedan relativno nezavisan svet s vlastitim dimenzijama i pravilima. Što se više navikavamo na interfejs, tim više živimo u sajber-prostoru" (Heim, 1993: 79).

Pozivanja na "bezotelovljenu" svest (Heim, 1993; Kroker, 1994; Pryor ad Scott, 1993), i telo ljudske mašine sajbera (Stone, 1993: 109; Pryor and Scott, 1993: 173) pokazatelji su značenja promene i fizičkog i mentalnog ja kao rezultata tehnologije virtualne realnosti.⁶ Oba pristupa priznaju da ova tehnologija menja percepciju objektivne realnosti i aludira na erotski zov o transcendiranju fizičkog sveta. "Ja" se transformiše i implikacije sežu duboko.⁷

Simbolički opisi i terminologija vrlo su tipični za naučnu fantastiku. Pozivanja na naučnu fantastiku, ipak, nisu ni neuobičajena ni pogrešna u raspravljanju o "sajber-prostoru" ili Mreži, jer ona nudi način razmišljanja o toj nefizičkoj, nelinearnoj "realnosti". I pokrenuta pitanja su ona ista koja su autori postavljali davno pre uspona kompjuterske mrežne tehnologije. Ključni primer je Hajmov opis obezotelotvorenog sajbernauta zatvorenog u kompjuterski prostor (1993: 89). Prihvatajući ideju da je virtualna realnost izmenjeno stanje svesti, Hajm kaže:

"Konačna VR je jedno filozofsko iskustvo, verovatno iskustvo sublimnog ili zastrašujućeg... Krajnji smisao virtualnog sveta je da rastvori ograničenja ukotvljenog sveta tako da možemo podići sidro – ne da bi

6 Korisnici postaju obuzeti čitanjem, posmatranjem ili interakcijom sa kompjuterskim interfejsom. MUDA neko može idiomatski da "izgubi sebe" u takvoj aktivnosti, mnogi komentatori ishitreno zaključuju da je taj gubitak *ontološki* (ako ne bukvalni gubitak, onda neki drugi fundamentalni gubitak osećanja tela) ili psihološki (gubitak sebe). Često se koristi medicinski ili biološki jezik (recimo, ideja "ovisnosti"), koji odvaja istraživanje od ovih metaforičnih i neopravdanih tvrdnji.

7 Haravejeva (Haraway, 1991) smatra da je lik sajbera vredan za feminističku politiku jer zamagljuje dualističke kategorije 'prirode' i 'kulture' pa tako sprečava da žene budu podvedene pod devalviranu kategoriju 'prirode'. Zatim, Fiske (1992) nalazi da dezintegracija tela može biti revolucionarna jer telo je to preko koga su ljudska bića organizovana u disciplinovane subjekte. Obe perspektive napadali su Kroker (1994) i Džejmson (1991).

plutali bez svrhe, već da bi istraživali usidrenost na uvek novim mestima” (Heim, 1993: 137).

Korelacija virtuelne realnosti i sajber-prostora sa naučnom fantastikom i izmenjenim stanjima svesti u vezi je i sa idejom da je sajber-prostor složena apstrakcija. “Dimenzije, uglovi i koordinate sajber-prostora nisu... nužno oni poznati iz našeg prirodnog, gravitacijskog okruženja MUD-a, odražavajući naša očekivanja o prirodnim prostorima, imaju utisnute dimenzije” (Benedikt, 1993: 123). Zatim su, kao i u slučaju naučne fantastike, u sajber-prostoru načela prostora i vremena suspendovana i mogu se nekažnjeno kršiti (ibid.: 128). Upravo je koncepcija sajber-prostora kao koncepcija drugog životnog sveta (Benedikt, 1993) ta koja nudi mogućnost nadilaženja fizičkog sveta.

Ukazuje se i na to da je virtuelna realnost slična drugim izmenjenim stanjima svesti kao što su snovi, budni snovi, halucinacije i religiozne vizije (Sherman i Judkins, 1992: 123) i doživljaj virtuelne realnosti izjednačava se s doživljajem pod uticajem halucinogenih droga. Po Raškofu (Rushkoff, 1994: 58), i psihodelici i virtuelna realnost su načini stvaranja jedne nove, nelinearne realnosti. Jedan od ispitanika s kojim sam se dopisivala elektronskom poštom, potvrđuje ovu perspektivu kad kaže:

“Eksperimentisao sam s mnogim hemikalijama koje menjaju svest i neuporedivo su dubljeg intenziteta, ali nedostatak kontrole nad dejstvom je uznemirujuć. Interaktivna/igračka iskustva mogu proizvesti unekoliko isto dejstvo, ali neuporedivo dostupnije, manje zahtevno i preteće” (Ispitanik A, vidi fusnotu 5 o poverljivosti).

Kaže se da sajber-prostor, zbog svoje apstraktne konstrukcije, ima potencijal za proizvodnje takvih “stanja”: “Inherentna izbornost sadržaja sajber-prostora pruža najizazovnije pozornicu za igranje mitskih stvarnosti, stvarnosti nekad ‘ograničenih’ na narkoticima pojačan ritual, pozorište, slikanje, knjige... Sajber-prostor se može smatrati produžetkom naše vekovne sposobnosti i potrebe da boravimo u fikciji, da boravimo moćni ili prosvetljeni na drugim, mitskim nivoima” (Benedikt, 1993: 6).

Baš u tome je privlačnost virtuelne realnosti. Mnogi jadikuju kako je savremeno društvo uglavnom lišeno

duhovnog značenja i zajednice. Onda je fascinacija mrežnom virtuelnom realnošću vrlo slična fascinaciji hiperrealnim svetovima kao što je Diznijev (Baudrillard, 1993; Eco, 1986), jer nudi potencijalni “komunalni” duhovni odušak kulturno primeren tehnologizovanom, postultramodernom, fragmentisanom, savremenom društvu. Uz to je, ipak, mrežna virtuelna realnost, iako funkcioniše preko interfejsa kompjuterskog terminala i njom se kreću ljudi često razdvojeni okeanima, zavodljiv oblik komunikacije: ona adekvatno podseća (bar u našim najnostalgičnijim virtuelnim maštarijama) na vrstu interaktivnih, obuzimajućih priča koje su se oko ognjišta pričale u srodničkoj grupi (ili, u najmanju ruku, u vreme kad je “zajednica” imala opipljivo značenje).

Za mnoge su MUD-ovi i mreže za četovanje “samo igra” ili “još jedan oblik komunikacije”; za druge, oni nude lek za usamljenost i nelagodu, dopuštaju ispitivanje alternativnih identiteta i persona, nude osećanje povezanosti i zajednice i omogućavaju korisnicima da iskuse osećanje vladanja svojim okruženjem. Dizni nudi bekstvo od realnosti ponovo je savršeno proizvodeći kao fantaziju. Diznijeva korporacija prodaje simulacije američkog sna, uveravajući na hodočasničkim putovanjima svoje kupce da je sve dobro i zlatom popločano u Americi. Međutim, mi tu ne stičemo moć: pre smo navijači koji podržavaju domaći tim. Virtuelna realnost nudi iluziju interaktivne, individualno stečene moći. Korisnik iskoračuje iz uzavrele gomile i postaje akter koji virtuelno ostvaruje personalizovane snove. I tu leži mogućnost transcendencije.

Simptom ili reakcija?

Ne izgleda sasvim jasno da ljudi koriste ovu tehnologiju da bi se borili protiv simptoma svojstvenih nelagodi i protivrečnosti onoga što se sada naziva “postmoderno stanje” (Lyotard, 1984; Harvey, 1989). Zbog svoje fluidnosti i izbornosti same tehnologije vrlo su karakteristične za postmodernu. Međutim, ironija je da se baš zbog svoje fluidne i izborne prirode koriste u borbi protiv tog ‘stanja’. Tvrdnje da će virtuelna realnost dati značenje i otkriti tajne inače nesaznatljivih drevnih mudrosti i istina (Stenger, 1993; Mallen, 1993) vrlo su primamljive u poređenju s postmodernom idejom da nema univerzalnih istina.

Ne čini se da je virtuelna realnost medij u kom i kojim neki pojedinci traže smisao. Za suspendovani trenutak, korisnik je autor nefragmentisane realnosti u kojoj se oznake i označeno ne pomeraju bez upozorenja. Četovanje na Internetu i posebno MUD-ovi za korisnike imaju četiri socijalne funkcije.

Izolovani pojedinci mogu naći utehu u kompjuterski posredovanoj komunikaciji. To je čin virtuelne reakcije na usamljenost i nedostatak povezanosti i značenja u spoljašnjem svetu. Neki provode sate na mrežama za četovanje ne samo u dokonom časakanju (premda je i to ponekad slučaj), već u raspravljanju o najintimnijim pojedinostima svog ličnog i emotivnog života. Za vreme mog učešća na IRC-u, korisnici su raspravljali o svojim osećanjima, o vezama, porodica, detinjstvima, budućnosti, brakovima uz često (MUD-a ne redovno) pominjanje osećanja usamljenosti i nedostatka vezanosti. Raspravljali su i o svojim snažnim osećanjima vezanim za njihove virtuelne zajednice i druge pripadnike tih virtuelnih zajednica. Međutim, moglo bi se ustvrditi da obećanje povezanosti može za posledicu imati dalju izolaciju od fizičkog okruženja, ako korisnici odbacuju svoju neposrednu zajednicu u korist virtuelne. Ipak, kako kaže Pavel Kertis, “ako neki provode veliki deo svog vremena družeći se s ljudima koji žive miljama daleko, ne može se reći da su se zatvorili. Oni ne izbegavaju društvo – oni ga aktivno traže. Možda to rade aktivnije od bilo koga oko njih” (navedeno kod Rheingolda, 1993: 151-2).

I igra identiteta je jedna od osnovnih funkcija MUD-ova i mreža za četovanje. Lična igra čak može prevagnuti nad ozbiljnim aspektima gradnje zajednice pošto korisnici po volji menjaju identitete. Prema tumačenju Hauarda Rejngolda: “Kad ste u MUD-u, možete u potpunosti biti muškarac ili žena ili nešto treće. Možete imati bezbroj identiteta. Mreža... je za MUD-ere samo put kojim putuju da bi stigli do virtuelnih mesta na kojima njihovi drugi identiteti prebivaju” (1993: 148).

To izgleda za MUD-ere ima psihološku funkciju, pošto MUD-ovanje pruža mogućnost da se istraže obično nedostupne strane ja (Cartwright, 1994: 24). Stidljivi i introvertni u realnom životu mogu da istraže moćnije persone, a kako su korisnici neopterećeni materijalnim determinantama socijalne vrednosti

“realnog života” kao što je izgled, u ovom mediju u kom determinante statusa i popularnosti postoje ali nisu tako opipljive, mogu se istraživati moćniji identiteti. Kako kaže jedan ispitanik:

“Lično sam prilično introvertan, ali na MUD-u obično nisam. Neki od mojih često igranih likova mnogo su mi sličniji kad sam s bliskim prijateljima, a ipak sam s ljudima koje čak i ne znam” (ispitanik B). I dalje: “Ponekad kažem ljudima da sam u realnom životu pripadnik više vanzemaljske rase. Naravno da nisam i sumnjam da mi iko veruje, ali je zabavno i drugi ljudi prihvataju igru” (ispitanik B).

Ovaj medij očito omogućava takvo istraživanje alternativnih ili željenih identiteta. Jedna ispitanica kazala je da se upravo na IRC-u prvi put “deklarirala” kao lezbijka (ispitanica C). Drugi ispitanik uporedio je svoje identitete na MUD-ovima s “realnim životom”: “Ne mogu sasvim da ostavim iza sebe svoju ličnost. Šta god igrao, moj moralni osećaj uvek je u određenoj meri prisutan. To što u realnom životu ne idem okolo ubijajući ne sprečava me da to radim na MUD-u, ali ne ubijam druge igrače i to bih učinio samo ako su traženi i glava im je učenjena, i pošto ih ubijem i uzmem nagradu, oni više nisu traženi, a i u većini slučajeva prvo bih o tome razgovarao s drugim igračem. Vrlo sam velikodušan na MUD-u na kom sam najmoćniji jer to mogu sebi da dozvolim, i mislim da bih voleo da sam tako velikodušan i u realnom životu. Nikad ne igram lopova i nikad ne uzimam stvari od drugog igrača” (ispitanik B).

Isti ispitanik nagovestio je da lik i anonimnost Mreže deluju kao maska koja za posledicu ima “izvlačenje napolje onoga kakvi ste duboko unutra” (ispitanik B). Čini se da igrači stiču puno ličnih uvida o svojim identitetima kroz istraživanja na MUD-ovima i čet grupama.

Ne može se prevideti (niti se previda) ni *erotska privlačnost* virtuelne realnosti. Fantazija i imaginacija često se, u spoju s interaktivnom kompjuterski posredovanom komunikacijom, koriste za ispunjenje zajedničkih fantazija u erotskoj “konsenzusnoj halucinaciji”. Po Stounu, “Tela u virtuelnom prostoru imaju složene erotske komponente... Neki se upuštaju u “netseks”, gradeći razrađene uzajamne erotske fantazije” (Stone, 1993: 105). Možda je erotičnost vezana i za sam medij. Ideja prevazilaženja

fizičkog sveta – nesputanosti granicama našeg tela i fizičke realnosti, rekli bi neki, sama po sebi je erotična i daje moć. Stoun o toj želji za obezoteloavljenjem i prodorom kroz ekran i ulaskom u sajber-prostor govori kao o 'zavisti kiborga' (1993: 108-9). Imajući naročito u vidu karakter MUD-ova kao individualnog i kolektivnog *igrokaza*, erotska komponenta nimalo ne iznenađuje. Sve ranije forme umetnosti i medija kao što su film, slikarstvo, književnost i fotografija, pa čak i telefon, u različitom stepenu su korišćene za erotske fantazije.

I gospodarenje okruženjem spada u privlačnosti kompjuterski posredovanih virtuelnih svetova. U virtuelnoj zajednici je kombinacija kompjutera i verbalnog umeća jednaka visokom statusu i ugledu. Po Novaku je koren opsenjenosti virtuelnom realnošću "u obećanju kontrole nad svetom silom volje... to je drevni san o magiji koji se konačno približava buđenju u nekoj vrsti realnosti" (Novak, 1993: 228). "Hakeri" su primer onih koji koriste kompjutersku tehnologiju da bi zagospodarili okruženjem. Osnovna privlačnost mašine je očaravajući osećaj moći koji daje korisniku (Roszak, 1994: 65). Interaktivna virtuelna okruženja kao što su MUD-ovi i drugima osim hakera nude mogućnost da ispune želju da gospodare svojim svetom.

Izmenjena stanja svesti?

Ostaje pitanje: da li je iskustvo virtuelne realnosti to koje izaziva transcendenciju ili izmenjeno stanje svesti? Kad mu je postavljeno ovo pitanje, jedan ispitanik (ispitanik D) odgovorio je da za onoga ko je istinski svestan, mnoge tehnologije i aktivnosti imaju tu sposobnost. Moglo bi se smatrati da isto dejstvo imaju knjige, filmovi, igre uloga i druge aktivnosti. Pa, ipak, čini se da je to, da može da bude, za neke ljude, ponekad, virtuelni odgovor. Moja opažanja, uz odgovore ispitanika, upućuju na to da neki ljudi, zaista, doživljavaju izmenjena stanja svesti dok su povezani s virtuelnim svetovima. Osećanja erotike, gospodarenja, povezanosti i istraživanja identiteta značajna su jer mogu potencijalno da doprinesu nastajanju izmenjenih stanja, s kompjuterom kao interfejsom. Jedan MUD-er kaže: "Obično se prilično udubim u igru i obično igram na jednom od kompjuterskih klastera u školi. Jedne noći dok sam igrao, upitao sam se zašto su ljudi oko mene potpuno nesvesni

činjenice da ja 'vičem'. Uzvikivao sam stvari na MUD-u i to mi je izgledalo nekako stvarno... Predstavljao sam stvari u dve realnosti, MUD-a u ovom slučaju ne sasvim odvojene" (ispitanik B).

U ovom slučaju su korisnikov osećaj za prostor i njegova percepcija "realnosti" bili izmenjeni MUD-ovanjem. Pored toga, ovaj ključni ispitanik opisao je kako su se njegov osećaj za vreme i osećaj sebe menjali: "Imam tendenciju da se odvojim i izdelim. To je naročito tačno kad sam za kompjuterom, pošto izgleda kao da bivam odvojen od svog fizičkog ja. I ne samo kad MUD-ujem ili igram igre, kad sam na Mreži, već uvek kad sam za kompjuterom. Gubim osećaj za vreme, nisam gladan ni umoran. Često zaboravim da jedem i završim jedući u bizarne sate."

Ovaj odgovor ukazuje da u interakciji s kompjuterom zaista može biti osećanja obezoteloavljenja. Drugi ispitanik kaže da je tokom igranja interaktivne igre: "Euforičan sam do suza od smeha koje mi liju niz lice i melanholičan u sličnoj meri" (ispitanik A).

Isti ispitanik kaže: "Često uz igre sanjarim u prostoru virtuelne realnosti – lakše je od sanjarenja o stvarima iz realnog života pošto, za početak, sve kreće iz moje glave."

Gotovo svi ispitanici rekli su da su kao rezultat interaktivnog učešća u virtuelnim svetovima stekli neku vrstu ličnog uvida i svesti, koja je promenila način njihovog reagovanja na fizički, materijalni svet. Iako je interfejs kompjutera ili "igre" mogao ponuditi prozor ili 'put' ka ovim stanjima ili transformacijama, individualna iskustva su veoma različita. Ona nužno ne zavise od raspoložive tehnologije. To jest, tehnologija pruža sredstvo koje omogućava iskustvo, ali individualni doživljaj zasniva se na ličnim percepcijama, mašti i fantazijama isto onako kao što različiti ljudi različito doživljavaju i interpretiraju pozorišnu predstavu ili film koji gledaju.

Teoretičari i korisnici virtuelne realnosti, koji tvrde da je ona u stanju da proizvede izmenjena stanja, jednoglasni su u tome da je to rezultat intenzivne i neposredne interaktivne povratne sprege koja je odgovor na individualne komande korisnika. Po tome se ona razlikuje od drugih, pasivnijih tehnologija zabave i komunikacija. Da bi se bolje razumeo doživljaj virtuelne realnosti iz kulturno/psihološke perspek-

tive, potrebno je podrobnije istražiti važnost jezika i dominacije mitskih tema i simbolike u dizajnu virtuelnih svetova. Trebalo bi istražiti i način na koji korisnici formulišu i tumače svoje virtuelne doživljaje. MUD-a je virtuelna realnost, možda “samo sredstvo”, “samo igra” ili “samo još jedan oblik komunikacije”, ona ima moć da ponekad pomogne korisnicima da transformišu svoj osećaj sebe.

Implikacije ideje da iskustvo virtuelne realnosti potencijalno izaziva izmenjena stanja svesti nisu bez veze s drugim raspravama i paradoksima koji okružuju virtuelnu realnost. Ona ima duboke ekonomske implikacije. Bude li se Mreža našla u rukama postojećih industrija zabave i komunikacija koje će, naravno, korisnicima naplaćivati svoje usluge, cena elektronski ili digitalno izazvane transcendencije ili obezotelovljenja mogla bi skočiti vrlo visoko. U najorvelijanskijem scenariju, korisnici bi mogli biti spremni da nude lične informacije za prodaju ili nadzor u zamenu za usluge koje nude virtuelni zajednički ili duhovni ventil. U najboljem, komodifikacija VR bila bi slična komodifikaciji zašećerenih hiperrealističkih snova u Diznilendu. Kako VR može ponuditi pozornicu za igranje personalizovanih snova, javlja se i problem cenzure, pošto ih ima koji bi da ograniče prirodu maštanja i cenzurišu fantaziranje koje je dopušteno u sajber-prostoru. Tu su i političke implikacije. Dok bi optimisti mogli reći da bi umrežena virtuelna realnost mogla biti podstrek pravom, istinskom 'globalnom selu', moglo bi se kazati i da bi mogla biti upotrebljena za proizvodjenje političke saglasnosti ili nametanje ili jačanje raznih ideologija. Racionalnije uzev, međuigra različitih interesa, rasprava, podsticaja i paradoksa tehnologije odrediće način(e) na koje će korisnici, industrija, država i drugi prisvojiti VR.

S engleskog prevela:
Vera Vukelić

LITERATURA

Baudrillard, Jean, "Hyperreal America", *Economy and Society*, 1993, 22(2), str. 243-52.

Benedikt, Michael, "Cyberspace: some proposals", u: M. Benedikt (ur.), *Cyberspace: First Steps*, Cambridge, MA, MIT Press, 1993.

Cartwright, Glen, "Virtual or real? The mind in cyberspace", *The Futurist*, 1994, 26 (2), str. 22-6.

Coyle, Rebecca, "The genesis of virtual reality", u: Philip Hayward, Tana Wollen (ur.), *Futur Visions: New Technologies of the Screen*, 1993, London, BFI Publishing

Curtis, Pavel, "Mudding: social phenomena in text-based virtual realities", originalno objavljeno u *Intertek*, 1992, 3 (3), str. 26-34. Dostupno u elektronskoj formi URL:FTP: parcftp.xerox.com:/pub/MOO/papers/DIAC92.

Eco, Umberto, *Travels in Hyperreality*, 1986, New York, Harcourt Bruce

Fiske, John, "Cultural studies and the culture of everyday life", u: L. Grossberg *et al.* (ur.), *Cultural Studies*, 1992, USA, Chapman and Hall.

Gibson, William, *Neuromancer*, 1984, New York, Ace Books.

Harvey, David, *The Condition of Postmodernity*, 1989, Oxford, Basil Blackwell.

Haraway, Donna, "A cyborg manifesto", u: *Simians, Cyborgs and Women*, 1991, London, Free Association Books.

Hayward, Philip, "Situating cyberspace: the popularisation of virtual reality", u: Philip Hayward, Tana Wollen (ur.), *Future Visions: New Technologies of the Screen*, 1993, London, BFI Publishing.

Heim, Michael, *The Metaphysics of Virtual Reality*, 1993, New York, Oxford University Press.

Jameson, Fredric, *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*, 1991, Durham, NC, Duke University Press.

Kroker, Arthur, *Data Trash: The Theory of the Virtual Class*, 1994, Montreal, New World Perspectives Culture Texts Series.

Lyotard, Jean-Francois, *The Postmodern Condition*, 1984, Minneapolis, University of Minnesota Press.

Mallen, George, "Back to the cave - cultural perspectives on virtual reality", u: Rae A. Earnshaw, M. A. Gigante, H. Jones (ur.), *Virtual Reality Systems*, San Diego, Academic Press.

Nixon, Nicola, "Cyberpunk: preparing the ground for revolution or keeping the boys satisfied", *Science-Fiction Studies*, 1992, 19, str. 219-35.

Novak, Marcos, "Liquid architectures in cyberspace", u: Michael Benedikt (ur.), *Cyberspace: First Steps*, 1993, Cambridge, MA, MIT Press.

Pryor, Sally and Scott, Jill, "Virtual reality: beyond Cartesian space", u: Philip Hayward, Tana Wollen (ur.), *Future Visions: New Technologies of the Screen*, 1993, London, BFI Publishing.

Rheingold, Howard, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, 1993, Reading, MA, Wesley Publishing.

Roszak, Theodore, *The Cult of Information*, 1994, Berkley, University of California Press.

Rushkoff, Douglas, *Cyberia: Life in the Trenches of Hyperspace*, 1994, San Francisco, Harper San Francisco.

Schneier, Susan, "The imagery in movement method", u: R. Valle, Halling S. (ur.), *Existential Phenomenological Perspectives in Psychology*, 1989, New York, Plenum Press.

Sherman, Barrie, Judkins, Phil, *Glimpses of Heaven, Visions of Hell: Virtual reality and Its Implications*, 1992, London, Hodder & Stoughton.

Stenger, Nicole, "Mind is a leaking rainbow", u: M. Benedikt (ur.), *Cyberspace: First Steps*, 1993, Cambridge, MA, MIT Press.

Stone, Allucquere Rosanne, "Will the real body please stand up?" Boundary stories about virtual cultures", u: M. Benedikt, *Cyberspace: First Steps*, 1993, Cambridge, MA, MIT Press.

Swan, Greg, "What is networked virtual reality", u elektronskoj formi URL: [gopher://eeunisc.ee.usm.maine.edu:70/00/mussenet.info/MUSEnet Documents/What is Networked Virtual reality?](mailto:gopher://eeunisc.ee.usm.maine.edu:70/00/mussenet.info/MUSEnet/Documents/What%20is%20Networked%20Virtual%20reality?)