

Virtualni prostor i problem virtualnosti. Simboličko, Imaginarno i Realno kao virtualno¹

Sažetak

U radu će se razmotriti teza o dihotomiji virtualnog i realnog te propitati je li jednostavna dihotomija virtualnog kao lažnog i imaginarnog s jedne strane te realnog kao materijalnog s druge – plauzibilna. Na temeljima psihoanalitičkog čitanja uspostaviti će se teza o algoritamskom svijetu kao simptomu nedostataka u samom Realnom. Ponudit će se definicije virtualnog prostora i virtualne realnosti te upozoriti na probleme uporabe tih pojmova u slabom značenju, značenju iluzorne i lažne stvarnosti. Nadalje, problem virtualne realnosti postaviti će se u kontekst spoznajne teorije, prije svega Descartesovih *Meditacija*. Naposljetku će se algoritamski kôd predstaviti kao temelj simboličke identifikacije i ukazati na manjkavost zadržavanja kritike uglavnom na problemima imaginarnih identifikacija.

Uvod. Što je uopće virtualna realnost?

Virtualna realnost termin je koji se u širem značenju odnosi na svaki prostor dematerijalizirane komunikacije/informacije, poput telefonskoga razgovora ili igranja u virtualnom svijetu *Second Life*. U užem pak smislu virtualna realnost odnosi se na precizno definirane tehnologije. Doslovno, virtualna realnost je tehnologija koja još nije u široj uporabi, a najčešće se pojavljuje u dvjema izvedbama. *Pećina* (*Cave*) tehnologija je projiciranja slika u trodimenzionalnom prostoru. Za razliku od *Pećine* koja je kombinacija fizičkog prostora i virtualnih slika, drugi oblik tehnologije nastoji reducirati percepciju osobe i fizički prostor oko nje. *EPG*, ekran pričvršćen na glavu (*HMD* – *head mounted display*), tehnologija je koja podrazumijeva uporabu ekrana i podatkovnih rukavica (*data gloves*) koje omogućuju manipuliranje objektima u virtualnom svijetu.

¹ Esej je objavljen u zborniku *Mjesto, granica, identitet. Prostor u hrvatskoj književnosti i kulturi*, ur. Lana Molvarec, Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, 2014, 117-127 str.

Međutim, ni uže ni šire razumijevanje virtualne realnosti ne odnosi se na najčešću uporabu termina. Kada se govori o virtualnoj realnosti, uglavnom se uopće ne misli na kontekst postojećih tehnologija, pa čak ni na širi kontekst rastjelovljene komunikacije. Iako je drugo značenje bliže najčešćoj uporabi, samo se u nekim slučajevima razgovor o virtualnoj realnosti odnosi na konkretne virtualne prostore. Virtualna realnost najčešće se odnosi na nešto lažno, iluzorno, nestvarno, imaginarno, odnosno taj se termin primjenjuje ne samo kada je riječ o virtualnim prostorima poput *Second Life* ili *Ultima Online*, ili o kompjutorskim mrežnim igrama, tzv. MMORPG², nego i kada je riječ o komunikaciji na društvenim mrežama, forumima, komunikaciji preko elektroničke pošte, programu za razgovor poput Skypea itd. Ukratko, izraz se rabi kada se želi kritizirati nematerijalnost gotovo svake digitalno-mrežne pojave. Takvo će razumijevanje Pierre Lévy nazvati virtualnom realnošću u „slabom značenju“ (Lévy 2001). Na to metaforiziranje pojma upozorava i Michael Heim u studiji *Virtualni realizam* gdje također zagovara materijalno razumijevanje tehnologije kao nužnu analitičku podlogu demitologizacije koncepta virtualne realnosti. Materijalni opis temelj je onoga što Heim naziva „virtualnim realizmom“, pristupom koji bi bio sposoban izbjeći metaforama koje filozofijske znanosti odvede na pogrešan trag.

² MMORPG (engl. *massively multiplayer online role-playing game*) kratica je za pojam masivne mrežne igre uloga.

U tom smislu kritici su bili izloženi postmodernisti Jean Baudrillard i Paul Virilio koje nazivaju tehnoeshatolozima zbog njihova pesimistična pristupa tehnologijama. Virilio kao hipermodernist zainteresiran za modernističku arhitekturu grada i modernističke medijske tehnologije (poput fotografije) nudi modernističko čitanje postmodernih tehnologija, i to upravo putem razumijevanja virtualizacije i novih tehnologija u slabom značenju. I za Virilija i za Baudrillarda hiperprodukcija (fotografija, medijskih poruka, snimaka nadzornih kamera) označava svojevrsnu devalvaciju slike. Dok je Baudrillard upozoravao na brisanje veze realno-znak, gdje se kao krajnji stupanj pojavljuje čist simulakrum u kojem slika nije povezana ni s kakvom realnošću, a kopija zamjenjuje original, Virilio je opisivao odumiranje vjere u percepciju posredovanjem zbilje pomoću tehničke aparature. Tako on kritizira društvo nadzora kao društvo dominacije politike oka kamere, paradoksalne logike u kojoj postoji opasnost i mogućnost panične anticipacije strojeva i uništenja humaniteta (upravo prema scenariju znanstveno fantastičnih filmova).. No Virilijevo viđenje strojeva za gledanje putem virtualizacije zbilje zanemaruje jaz koji nužno razdvaja metaforičku uporabu tehnoloških pojmova i njihovu doslovnu tehnološku matricu, ono što bi se moglo nazvati njihovom materijalnom, tehnološkom zbiljom. Tehnološka zbilja strojeva za gledanje ukazuje na to da se informacija u tehnološkoj sferi pojavljuje na dvjema razinama. Prva je podatkovni materijal koji je ljudskoj percepciji nedohvatljiv, koji postoji samo u algoritamskom kodu, digitalno-matematičkom jeziku. No upravo algoritam i digitalni jezik služe prevođenju tih podataka na jezik koji je čovjeku razumljiv. Druga razina je softver, onaj sloj koji omogućuje obradu podataka i njihovo prevođenje u jezik koji je čovjeku razumljiv.

To je ujedno odgovor koji je N. Katherine Hayles ponudila Marku B. N. Hansenu, još jednom filozofu virtualnog, i njegovoj kritici digitalne slike kao iluzije. Hansen vidi digitalno kao „postortografsko“ jer digitalna slika kao matrica brojeva nije prisiljena prikazivati zbiljske događaje (Hansen 2004). Činjenica je da digitalne slike više ne mogu svjedočiti nekoj zbilji jer su podložne manipulaciji. (U pravnom smislu one ne mogu biti dokaz na sudu.) To je tako zbog temeljnog obilježja digitalnog znaka – njegove numeričke reprezentacije. Digitalni znak kao numerički znak postaje manipulabilan (Manovich 2001). No Hansen tvrdi da ta tehnička dimenzija ima duboke posljedice, da tehnologije mijenjaju subjekte na razini osjetilnih iskustava te da subjekti prestaju postojati kao utjelovljena bića. No, kako to pokazuje N. Katherine Hayles, iako digitalne tehnologije mogu stvarati objekte za koje ne postoje originali, tehnologija nije opskurna, već zapravo precizna. Od strujnog kruga do programskih jezika poput jezika C++ (Hayles 2008) nailazimo na softver kao onaj sloj strojnog jezika koji omogućuje *transkodiranje* jezika strojeva u jezik ljudi. Ukratko, precizan opis digitalnog znaka nejasan je jedino ako se ne vidi rad algoritma, uloga algoritma kao emulatora, prevoditelja između dvaju jezika.³

³ Nije li pojava fenomena tzv. velikih podataka (*big data*) dokaz takva prevođenja? Veliki podaci, omogućeni matematičkom strukturom znaka, čine ogromne repozitorije podataka lakše čitljivima te služe kao alat za

Postoji još jedna dimenzija razumijevanja virtualne realnosti – ona kulturalne i kritičke teorije koja taj fenomen, iako shvaćen u Lévyjevu slabom značenju, smješta u kontekst društvenih promjena. Te društvene promjene nisu determinirane tehnologijom, već političko-ekonomskim čimbenicima. Drugim riječima, pojava virtualne realnosti uzima se kao simptom društvenih promjena. Upravo je to slučaj s terminima „prostor tokova“ i „bezvremeno vrijeme“ kojima Manuel Castells, u sada već klasičnoj studiji *Uspon umreženog društva*, definira tzv. *kulturu stvarne virtualnosti*. Temeljna je značajka prostora tokova i bezvremenog vremena pokušaj transcendiranja tradicionalnih kategorija. Iako supostoje s paradigmom prostora mjesta i biološkim vremenom (Castells 2000: 488–489), tokovi postaju „izraz procesa koji dominiraju našim gospodarskim, političkim i simboličkim životom“ (Castells 2000: 437).⁴

Ako se umjesto tehnodeterminističkih, transhumanističkih, futurističkih ili tehnoeshatoloških elaboracija obratimo društvenim teorijama virtualnosti, one će se uglavnom baviti prostorom i vremenom kao kategorijama koje su u društvima virtualne stvarnosti izmijenjene. Temeljna je razlika između tih teorija njihov odnos prema dvama pojmovima i pitanju je li novi koncept vremena redefinirao prostor ili je obrnuto? Dok većina smatra kako je sažimanje i ubrzanje vremena pokretač promjena te kako takvo vrijeme revidira i prostor, neki taj odnos obrću. Primjerice Castells upravo inzistira na prvenstvu prostora, smatrajući kako je u kulturi stvarne virtualnosti riječ o promjenama globalne ekonomije koja organizira novi industrijski prostor. To je naredbodavni odnos upravljačkih središta kao što su New York, Tokio i London prema Trećem svijetu gdje je uglavnom smještena proizvodnja, dok će se u globalnim središtima smjestiti menadžment. Međutim, u oba slučaja određenja novog prostora i novog vremena podrazumijevaju da su njihovi tradicionalni oblici, fizički prostor i linearno vrijeme, barem minimalno statični, nepodložni transcendiranju, te da se ti originalni oblici ipak ne mogu sažeti, prevladati, distorzirati. No valjalo bi ispitati i taj, naizgled racionalan i sustavan opis prostora i vremena. Promatrajući novo razumijevanje prostora-vremena, ne možemo reći kako se razlika temelji na doslovnom, već na metaforičkom transcendiranju, prekoračenju temeljnih kategorija. U središtu je tih promjena problem spoznaje, a ne vremena i prostora.

Iako Castells, kao i društvena teorija općenito, inzistira na socijalnim pitanjima, koncept virtualne realnosti čvrsto je povezan s pitanjima spoznaje. Virtualni prostor doslovno je tek metaforički prostor, fenomen virtualnog prostora zapravo funkcionira u kategoriji vremena. Vrijeme koje provodimo u virtualnom prostoru jest stvarno, no prostora u doslovnom smislu nema, već je riječ o podatkovnom prometu, dijeljenim informacijama koje su smještene na nekom virtualnom serveru.

prevođenje ne samo digitalno prikupljenih ili proizvedenih podataka već i podataka koji su prikupljeni i proizvedeni u preddigitalnoj eri.

⁴ Fenomeni su vrlo bliski opisu *tekuće modernosti* Zigmunda Baumana (Bauman 2011). Djelomično je riječ o doslovnoj redefiniciji Baudrillardova pojma simulakruma, no bez Baudrillardova tehnološkog determinizma.

Virtualna realnost kao Descartesov zli demon i/ili Lacanov *méconnaissance*

Zapravo, prostor i vrijeme nisu pojmovi, nego, kako je to utvrdio Kant, oblici „intuicije“ (Russel 1968: 708). Riječ je uvijek i nužno o subjektivnim kategorijama. Iako se s pojavom virtualne realnosti tim pitanjima pristupa novim kategorijalnim aparatom, ona stoje u samim temeljima novovjekovne filozofije i vezuju se uz temeljne kategorije vremena i prostora. Novovjekovna se filozofija kao takva pojavljuje u obliku sumnje u odnos subjekta i objekta, vanjskog i unutarnjeg. U spoznajnoj teoriji moderne filozofije od početka je prevagnulo unutarnje iskustvo, zbog čega je znanje o vanjskom svijetu postalo problematično (Windelband 1979: 40). Descartes postavlja temeljni teorem novovjekovlja – sigurno je jedino da „mislim, dakle jesam“. Kantov kopernikanski obrat oslonjen na Humeov skepticizam dalje nagrizi mogućnost spoznaje „stvari po sebi“. Ako spoznaja nije u svijetu, već u arhitekturi ljudskog uma, ako razum ne crpi svoje zakone (*a priori*) iz prirode, nego ih njoj propisuje, tada nestaje čvrsta točka empirije vanjskog svijeta kao temelja spoznaje. Ipak, Descartes će svoje istraživanje započeti radikalnim skepticizmom, koji će kasnije odbaciti u korist argumenta Boga. (Bog je zalog racionalne spoznaje.) I Kant na kraju ostavlja „intuitivni razum“ kao čvrstu točku u spoznaji, intuitivnu mogućnost spoznaje najvišeg duhovnog bića.

No skepsa koja otvara Descartesove *Meditacije*, pitanje vanjskog i unutarnjeg, temeljna je i za razumijevanje virtualne realnosti. Izučavajući osjetilnu percepciju, ne bi bilo nemoguće zamisliti kako mentalne slike u našem umu oblikuje neki zao duh ili fantom koji obitava u umu, piše Descartes u *Meditacijama* (1996: 155). Recimo da pogledam kroz prozor i vidim čovjeka kako prolazi ulicom, piše Descartes, ne griješim ako kažem da vidim čovjeka, kao što ne griješim ako kažem da vidim vosak; jer ono što vidim s prozora nije ništa više do ogrtač i šešir koji mogu prekrivati i duhove ili lutke (Descartes 1996: 100). Ipak, vjerujemo da ispod tih pokrivala postoji čovjek. Nije li tu opisana klasična situacija spoznajne nesigurnosti u virtualnim prostorima? Nije li to upravo nesigurnost u vezi s ontologijom bića koje se pojavljuje iza njezina prikaza? Jedna je takva intriga zaslužna za interes koji ljudi pokazuju za programe umjetnih inteligencija, osobito umjetnih konverzatora,⁵ primjerice za sustav iGod (<http://chatwithigod.com>) koji omogućuje „razgovor s Bogom“, ili za program Eliza, jedan od prvih konverzatora koji je simulirao razgovor sa psihoanalitičarkom.

⁵ Programi umjetnih inteligencija obično se poistovjećuju s umjetnim konverzorima, no UI (umjetna inteligencija) široko je rasprostranjena i nalazi se u temeljima i mrežnih tražilica i generatora igre, programa koji oblikuju kompjutorske igre.

Slučaj umjetnih konverzatora, programa umjetnih inteligencija navodi na pitanje o mogućem autopoetičkom statusu stroja. Kao i s duhovima i lutkama u Descartesovim *Meditacijama*, tako se i ovdje javlja nesigurnost oko pitanja s kime razgovaramo, s čovjekom ili strojem? Ne smijemo smetnuti s uma da je Turingov test, koji je razvio matematičar Alain Turing i koji je trebao pokazati je li umjetna inteligencija „stekla“ status inteligentnog bića, samo verzija starije igre u kojoj je sugovornik trebao otkriti razgovara li sa ženom ili muškarcem. No dok u starijoj verziji sudac mora prema odgovorima ispitanika procijeniti rodnu razliku, u Turingovu testu suočen je s odgovorima čovjeka i kompjutora, te je njegov zadatak razlikovati živo od neživog odnosno umjetno od mislećeg bića. Program Cleverbot prva je inteligencija koja je 2011. godine taj test prošla. No zbog čega nas uopće ta nesigurnost straši i intrigira? Nije li nesigurnost u temelju svake spoznaje? Descartes opisuje dva slučaja koja nam daju razlog da sumnjamo u svaku osjetilnu percepciju. Virtualna realnost samo je još jedan sloj u toj sumnji. Prvi se slučaj odnosi na izobličavanje percepcije i razumijevanja vlastitog položaja u ljudi koji pate od psihičkih poremećaja, primjerice na mišljenje luđaka koji vjeruje da je kralj iako je očito vrlo siromašan. Drugi slučaj povezuje sve ljude, a odnosi se na izobličavanje percepcije u snovima. Naime, Descartes se pita koliko je puta sanjao da se nalazi za radnim stolom pored vatre, odjeven, iako je u tom trenu gol ležao u svojem krevetu? (Descartes 1996: 12–13).

Virtualna realnost novi je oblik takve perceptivne varke. Iako prostora nema, bivanje u virtualnom svijetu doživljavamo kao bivanje u prostoru. Virtualnu realnost možemo promatrati kao imaginarno transcendiranje prostora i vremena, kao u slučaju sna i luđaka. U odnosu na ta dva slučaja virtualna je realnost slučaj perceptivne nesigurnosti sličniji snu nego mentalnom poremećaju jer je i tu najčešće riječ o perceptivnoj nesigurnosti mentalno zdravih pojedinaca. No tek će se sa psihoanalizom, osobito s njezinom intervencijom u razumijevanje subjekta, pokazati kako prvi slučaj (Descartesov luđak koji ne vidi svoje realno stanje, kao i nesigurnost oko živog i neživog, muškarca i žene u testovima) predstavlja temeljni problem divizije Imaginarnog i Realnog. San i virtualna realnost, osobito u svojim fikcionalnim i narativnim izvedbama (kompjutorskim igrama i prostorima virtualnih svjetova), dijele nešto s prvim slučajem. Za psihoanalizu, s Lacanom, prvi je slučaj, slučaj mentalne zablude luđaka, temeljni primjer pogrešnog prepoznavanja svakog subjekta (*méconnaissance*). Lacan obrće taj teorem – nije lud samo onaj koji misli da je kralj iako je siromašan, već je lud i kralj koji misli/vjeruje da je kralj. Drugim riječima, lud je i onaj koji svoj simbolički mandat doživljava kao prirodan i dan,⁶ ne uviđajući jaz koji razdvaja Realno od njegovih simboličko-imaginarnih projekcija. Subjekt se potpomaže tim projekcijama, no on nikada nije bio ništa drugo do konstrukcija u vlastitoj fantaziji. Tek analiza omogućuje da subjekt ponovo pronađe temeljno otuđenje koje ga je navelo da izgradi sebe kao jedno drugo Ja (Lacan 1983: 29). Kako virtualna realnost pokazuje univerzalnost prve i druge zablude, ludila i snoviđenja kao temeljne etike separacije, kako ju nalazimo u francuskog filozofa i psihoanalitičara Jacquesa Lacana? Umjesto osnaživanja samosvjesnog subjekta, što se nametalo kao praksa freudovskog psihoanalitičkog nasljeđa, ali što je *de facto* bilo i projekt postkartezijanske filozofije, Lacan insistira na podrivanju, na praznoj jezgri kao konstitutivnoj za subjekt. Ondje gdje je bilo Ono, Freudov nagon smrti, ne treba, odnosno nije moguće, postaviti Ja, osnaženi subjekt samospoznaje, već treba osvijestiti subjekt o vlastitoj praznini kao onom što je konstitutivno. Ista je stvar i sa zajednicom. Kao što se subjekt konstituira u rekurzivnoj gesti (samo)oblikovanja, tako se i homogeniziranje i strukturiranje zajednice zbiva na nepostojećoj Stvari koja upravo stoga što ne postoji, proizvodi identitet(e). Uvijek se samo pravimo da takva stvar postoji kako bismo održali zajednicu, upozorava Žižek u studiji *Sublimni objekt ideologije* (1998). U tom smislu postoji temeljna razlika između poststrukturalista, koji su najozbiljnije ugrozili koncept samospoznajućeg subjekta i Lacana, kod kojeg se takva gesta odbacivanja desila na nasljeđu Freudova koncepta nagona smrti i Hegelove dijalektike. U Lacana nije riječ o višestrukosti, već o ontologiji praznine kao konstitutivnosti negativnog (Žižek 2002).

⁶ Riječ je o jednom Lihtenbergovu aforizmu koji Lacan tumači ovako: luđak koji je umislio da je princ razlikuje se od princa koji to uistinu jest samo po tome što je on negativni princ, dok je ovaj drugi negativni luđak. Gledajući bez njihovih epoleta, oznaka moći, oni su identični (Lacan 1983: 62).

Lacanova lekcija o ontologiji praznine i etici separacije ključna je i za razumijevanje ontologije subjekta na Mreži. Uobičajeno pozitivno shvaćanje višestrukih subjekata na Mreži počiva na činjenici da je u tom prostoru moguće igrati razne identitete. Sherry Turkle u studiji *Life on the Screen* (1995) piše kako je zbilja samo jedan od prozora, i to ne onaj najbolji. Ona tvrdi da korisnici virtualnih prostora u virtualnom prostoru vježbaju svoje identitete te da je identitet koji posjedujemo u fizičkom prostoru samo jedan od mnogih (Turkle 1995).

Michael Heim u studiji *The Metaphysics of Virtual Reality* (1993) već postavlja teorem temeljne skepse koja ni po čemu nije drugačija u sferi virtualnog. Naša spoznaja, upozorava Heim, nikad i nije bila spoznaja svijeta kao takva. Za Platona realno su bile idealne forme, a za Aristotela materijalni svijet, supstance koje dodirujemo i osjećamo. U srednjem vijeku „prave stvari“ bile su one koje imaju simboličko značenje, dok su u renesansi to bile stvari koje mogu biti mjerene i promatrane osjetilima. U modernom značenju realnost je atomska materija itd. Nisu li status virtualnog i diskurzivna "znanja" o virtualnom usko povezani sa statusom „realnog“ koje, u terminima lakanovske psihoanalize, zna, realnog koje je i samo oblikovano simboličko-imaginarnim projekcijama? Za Heima su virtualna realnost i kiberprostor tek novi slojevi u interpretiranju svijeta, informatičkog društva, doživljaja svijeta kao informacije i mreže (Heim 1993).

No iz lakanovske perspektive odnos virtualnog i realnog nije odnos višestrukosti, mogućnosti višestrukih (virtualno-stvarnih) interpretacija svijeta. Gotovo obrnuto: realno, ili ono što pod tim podrazumijevamo, opstoji samo zbog svoje virtualne konstitucije koja počiva na praznini u koju se rekurzivno upisuju značenja. Tek Lacanov dijalektički izvod omogućuje razumijevanje karaktera virtualnog kao prostora koji, iako ne postoji – proizvodi. Razlika između Heimova tumačenja virtualne realnosti kao jednog od višestrukih slojeva interpretacije svijeta i virtualnih svjetova koje Sherry Turkle opisuje kao još jedno od sučelja zbilje, ujedno je i razlika između Lacana i poststrukturalista. Gdje poststrukturalisti upisuju višestruke identitete, mogućnosti i različitosti, Lacan opisuje ontologiju praznine i etiku separacije (Žižek 2002). Prazno ništa koje, iako ne postoji, proizvodi – identitete, subjekte, zajednice, hegemoniju, kolektivitet, homogenizira, ideologizira, hegemonizira i tako dalje.

Slika nekoga i sebe koju imamo uvijek je (virtualni) konstrukt, nešto što moramo apstrahirati. Za Lacana, a na što je upozorio i Žižek u predavanju *The Reality of the Virtual*, svaki je od triju poredaka virtualan. Imaginarni je poredak virtualan jer se odnosi na sliku sebe koja je iluzorna, na imaginaciju i lažnu cjelovitost sebstva (Lacanov termin *méconnaissance*). Imaginarni se poredak uspostavlja u zrcalnoj fazi kada se dijete pogrešno prepoznaje kao cjelina, dok njegovo postojanje ovisi o drugima i simboličkim kulturalnim sustavima. Simbolički je poredak također virtualan, on se odnosi na ono neupitno, ono u što vjerujemo, autoritet i znanost. Kako upozorava Žižek, da bi bio operativan, simbolički poredak mora biti virtualan. Ako se prijetnja simboličkog poretka realizira, ako virtualno simboličko doživi pad u aktualitet, gubi se i sama simbolička funkcija. (Primjer za to je roditeljska funkcija. Roditelj kao Drugi nositelj je simboličke funkcije, njegov je autoritet učinkovit samo ako je nerealiziran, odnosno ako roditelj ne tuče dijete.) Naposljetku, i poredak Realnog je virtualan jer je Realno nediskurzivno, predsimboličko, ono što ne može biti uključeno u jezik, kulturalnu mrežu simbola.

Algoritamski kôd kao temelj simboličke identifikacije

Virtualnost se obično shvaća kao slabiji pojam u paru realno – virtualno. Prvenstvo zbilje pred virtualnom realnošću rezultat je razdvajanja subjekta i svijeta u okviru kartezijskog dualizma koji razdvaja mentalno od materijalnog. Takvo je razumijevanje odredilo i kritiku virtualne realnosti kao lažne i iluzorne, a ipak zavodljive fikcije. Prvenstvo zbilje potiče sve one uobičajene primjedbe koje se upućuju djeci i mladima, da previše vremena provode za računalom, igraju previše videoigara i družu se na društvenim mrežama, dok, smatra se, premalo vremena provode u realnom svijetu.

No razlikovanje zbilje i realnog u sklopu psihoanalitičkog razumijevanja subjekta kompleksnije postavlja te prividno jasne odnose. Sama definicija Ja kao i Ja-ideala u Freudovoj psihoanalizi također je uvijek virtualna (Žižek 1997: 194). Da bi izbjegao traumatičnu jezgru praznog Sebsta, subjekt je trebao izmisliti simbolički mandat (virtualni ili realni, u smislu dualizma Descartesovih mentalnih slika i materijalnog svijeta). Simbolička je identifikacija, prema definiciji, mjesto s kojeg ne vidim sebe u lažnom i imaginarno dopadljivom obliku (što bi bila definicija imaginarne identifikacije). U simboličkoj identifikaciji subjekt se sviđa sebi s mjesta velikog Drugog s kojeg je promatran. Kritike se uglavnom zadržavaju na imaginarnoj identifikaciji, upozoravajući kako subjekt uronjen u virtualni prostor „nije svjestan“ karaktera tog prostora ni slike sebe (igrač sebe vidi kao velikog i jakog, dok njegovo tijelo propada u pasivnom sjedećem položaju). No nije jednostavno riječ o iluziji, lažnoj slici sebe, koje subjekt u virtualnim prostorima zapravo može biti svjestan. Simbolička identifikacija ima funkciju osobnog obrambenog sustava. Ista je stvar s fetišistima, koji mogu ostati relativno konvencionalni i normalni upravo zato što imaju svoj fetiš. Tako je, uostalom, za Freuda simptom bilo kakva abnormalnost, nekonvencionalnost, koja se pojavljuje kao rezultat potiskivanja. Zbog toga se simptom ne može tretirati kao problem, već kao znak problema.

Prazan je označitelj, u lakanovskom smislu, produktivan ne zato što može nekim sadržajem ispuniti subjektivni identitet, već upravo zato što nema tog sadržaja. To je, naravno, hegelijanska produktivna snaga negativnog. Imaginarna identifikacija u virtualnim svjetovima često se shvaća kao postojanje dvaju polova identiteta: stvarnog (koji je racionalan, normalan, koji pristaje na društvene norme) i virtualnog identiteta koji može biti nasilan, pomaknut, drugačiji. Ipak, uobičajena dihotomija, razdvajanje realnog od virtualnog, uključuje i drugačiju interpretaciju. Pomaknuta verzija koju subjekt igra u virtualnom svijetu može ukazati na realno Ja, stvarnije i od stvarnog Ja – onog koje obitava u fizičkom prostoru. Subjekt igrajući nasilnika može otkriti da je i sam nasilan, odnosno može ignorirati svoj autentični identitet koji se krije ispod maske.

Klasično psihoanalitičko pitanje postavlja Slavoj Žižek u studiji *The Plague of Fantasies*. Što ako je moj avatar u virtualnom svijetu autentičniji od mojeg Ja kojeg igram u stvarnom životu? Uzevši u obzir kako je igrač u virtualnom svijetu onaj kojem je Idealno Ja oblikovano igrom, možemo se složiti sa Žižekom da igra može otkriti stvarnu narav igrača. (Primjerice, takav scenarij može biti moguć u slučaju Andersa Breivika, masovnog ubojice koji je zločin najprije odigravao u virtualnim svjetovima.) No postoji i drugačija identifikacija. U kompjutorskim igrama, kao i u drugim virtualnim svjetovima, ključna iluzija najčešće nije gradnja virtualnog Ja na razini grafičke i narativne fikcije. Ključna se iluzija zapravo krije u neprepoznavanju razlike između imaginarnog poretka i uloge gospodara označitelja, uloge Simboličkog poretka u oblikovanju Sebstva. Taj je gospodar označitelj skriven ne samo u grafici i naraciji (velik i snažan ja-nasilnik) već u sloju algoritma.

Kritika često zanemaruje ono što je najočitije – algoritamsku strukturu virtualnog svijeta. Taj je previd čudan uzmemo li u obzir da je upravo psihoanaliza omogućila jednu od važnih lekcija – onu o analizi razlike između manifestnog i latentnog sadržaja (sna) – i upozorila na analizu onoga što se zbiva u tom izobličavanju (odnosno radu sna). Freud upozorava kako je u analizi sna ključno izbjeći poriv za jednostavnim prevođenjem jednog u drugo i posvetiti se formi samoj.

Logika algoritamskog transfera – kontekstualiziranje algoritma u ljudsko iskustvo – sukob je između Simboličkog poretka i Realnog. Dok se taj transfer uglavnom shvaća kao transfer nasilničkog ponašanja koje je reprezentirano u scenariju kompjutorskih igara, pravi se problem krije u sferi paradoksalnog algoritamskog Simboličkog poretka. Kakav je to poredak?

Dok se popularna kritika virtualnih prostora zadržava na nasilnom sadržaju igara, internalizacija simboličkog Drugog odvija se u sferi kôda, oblikovanja ljudske aktivnosti prema algoritamskom kôdu. Primjerice, u slučaju Seung-Hui Choa koji je počinio najmasovnije ubojstvo u novijoj američkoj povijesti, ono na sveučilištu Virginia Tech 2007. godine, javnost je najprije povezala zločine s kompjutorskim igrama, smatrajući kako je Cho bio igrač, kao i Eric Harris i Dylan Klebold, mladići odgovorni za pokolj na školi Columbine. Takva je pretpostavka povučena čim se saznalo da je Cho bio pasioniran igrač platformske igre *Sonic the Hedgehog* u kojoj je glavni lik plavi jež kojem je cilj skupiti što više dijamanata. Činilo se kako takva dječja reprezentacija ne može biti odgovorna za transfer. Ipak, zašto odustati od prethodne teze? Djelovanje u strukturi trenutne kvantifikacije i evaluacije svake izvedbe podsjeća na obrazovni sustav u kojem su se nalazili svi ti mladići. Nije li algoritamska struktura matematičke komputacije, kvantifikacije svakog poteza i odluke upravo „paradoksalna logika“, iako Paul Virilio ima na umu strojeve za gledanje i nadzornu reprezentacijsku logiku koja zahtijeva više nesreću transfera i gotovo slučajno djelovanje strojeva (Virilio 1994)? Nije li to djelovanje subjekta koji je internalizirao paradoksalnu logiku strojeva, industrijaliziranu prevenciju kao oblik panične reprezentacije nadzornih kamera, vojnih strojeva i drugih oblika autonomnih i opasnih virtualnih strojeva za gledanje? Nisu li to upravo Baudrillardove *les strategies fatales* (1983), fatalne strategije objekata koje su ironične prema svakodnevnom moralu?

Kako je upozorio McKenzie Wark u studiji *Gamer Theory*, „pitanja forme igre ne mogu se odvojiti od pitanja forme svijeta“ (Wark 2007: 67). Ako igre išta mogu reći o svijetu, onda su one simptom nedostataka u porecima kasnog kapitalizma. Boravak u virtualnom svijetu obično se shvaća kao „gubljenje vremena“, ponašanje prema pravilima ograničene ekonomije u kontekstu neograničene ekonomije (Bernstein 1991). Poriv za skupljanjem i građenjem nastambi u virtualnim svjetovima te za pomnim uređivanjem vlastitog avatara nelogičan je poriv u kontekstu virtualnog prostora neograničene ekonomije, digitalne semantike. Skupljanje i privređivanje (najvidljiviji u, primjerice, sagi *The Sims*) odraz su promjena u socio-političkoj definiciji moći u društvu u kojem je baratanje informacijama temelj. Na razini obrazovanja, rada i drugih sfera kvantifikacija, obrazovanje usmjereno vještinama ono je što oblikuje spoznajni horizont. U tom je kontekstu virtualni prostor, njegova forma i oblik distorzije zbiljskog prostora, simptomatičan.

U eseju o društvima kontrole Gilles Deleuze upozorio je kako akumulacija više nije stvar proizvodnje realnih „stvari“, već manipulacije kôdom. Ono što je važno jest kôd, on je lozinka koja omogućuje pristup podacima (Deleuze 1990). Korporacija je zamijenila tvornicu, a korporacija je duh, dim, piše Deleuze. Korporacija je uvela stanje metastabilnosti, formu re-teritorijalizirane numeričke moći koja zamjenjuje fizički stabilnu i hijerarhiziranu tvornicu.

Drugim riječima, ono što kritičari virtualnih svjetova propuštaju primijetiti. Užitek u igri najčešće je proizvod visokostrukturiranog, algoritamskog koda – izravnog odgovora na svaki potez subjekta. Nije riječ o Freudovu instinktivnom, mračnom Onom, već upravo o Nad Ja, instanci koja se može usporediti sa sucem ili cenzorom. Virtualni svjetovi prije ukazuju na internalizaciju simboličkih (roditeljskih) zabrana i htijenja nego na nepoštovanje vodećeg poretka. Nije li to lekcija virtualne ekonomije? Virtualna je ekonomija s gledišta realne ekonomije besmislica, no upravo je ona simptom koji ukazuje na nepostojanje neke realne jezgre stvarne ekonomije. Tržište nekretnina u virtualnom prostoru *Second Life* više je od besmislice pojedinačnih kupaca – ono ukazuje na stvarni karakter žudnje koja je uvijek nužno uhvaćena u imaginarno-simboličke projekcije. Ukratko, ovdje se pokušalo ukazati na heterogeni pojam virtualne realnosti kao obremenjen dihotomijama i pojednostavljenjima bilo tehnološkog determinizma bilo socijalne teorije koja ne uključuje materijalni sloj algoritma. Glavni je cilj bio pokazati kako u mnogim interpretacijama nedostaje analiza algoritamskog sloja, koji je ključan za oblikovanje virtualnog svijeta i koji, uostalom, jedini može biti odgovoran ako je u fenomenu virtualne realnosti potrebno tražiti razloge devalvacije zbilje, nametanje iluzornih poredaka i slično.

Literatura

Bauman, Zygmunt: *Tekuća modernost*, Naklada Pelago, Zagreb 2011.

Bernstein, Charles: Play It Again, Pac-Man. U: *Postmodern Culture*, vol. 2, br. 1, 1991.

Castells, Manuel: *Uspón umreženog društva, svezak 1. Informacijsko doba: Ekonomija, društvo i kultura*, Golden marketing, Zagreb 2000.

Deleuze, Gilles: Postskriptum uz društva kontrole (“Postscriptum on a society of control”). U: *Urbani festival 04*, Zagreb 2004, URL: <http://www.urbanfestival.hr/04/hr/uvodno.html>, 1990 (25. listopada 2011), 1996.

Descartes, René: *Meditations on First Philosophy: With Selections from the Objections and Replies*, Cambridge University Press, Cambridge 1996.

Gibson, William: *Neuromancer, Count Zero, Mona Lisa Overdrive* (prev. Marijana Javornik Čubrić), Lunapark, Zagreb 2003.

Hansen, Mark B.: *New Philosophy for New Media*. MIT 2004.

Hayles, N. Katherine: *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, Ward-Phillips Lectures in English Language & Literature 2008.

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

Lacan, Jacques: Funkcija i polje govora i jezika u psihoanalizi. U: *Spisi*, Prosveta, Beograd 1983.

Lévy, Pierre: *Cyberculture* (prev. Robert Bononno), Minnesota Press 2001.

Manovich, Lev: *The Language of New Media*, MIT Press 2001.

Russel, Bertrand: *The History of Western Philosophy*, Simon and Schuster, New York 1967.

Turkle, Sherry: *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, 1995.

Virilio, Paul: "Speed and Information: Cyberspace Alarm", C-Theory, URL:
www.ctheory.net/articles.aspx?id=72 (23. 1. 2012), 27. kolovoza 1995.

Windelband, Wilhelm (1990) *Povijest filozofije*, sv. II, Naprijed, Zagreb

Žižek, Slavoj: *Cyberspace, Or The Unbearable Closure of Being. U: The Plague of Fantasies*,
Verso, London – New York 1997.

Žižek, Slavoj: *Sublimni objekt ideologije*, Arkzin, Zagreb 2002.

Žižek, Slavoj: *The Reality of the Virtual*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=NXi46W51104> (13. 6. 2014), 2009.