

Dvojezična srednja šola Lendava
Kolodvorska u. 2e
9220 Lendava

Avtor: Alen Horvat
Mentorica: mag. Gabriela Zver

Resničnost so sanje

(Virtualni svet, ki poustvarja sanje)

Poročilo o izdelavi raziskovalne naloge pri projektu Raziskovanje informacijske družbe
2008/09

Povzetek:

Seminarska naloga se ukvarja s tem, čemu dajemo takšen pomen uporabi interneta in kakšen je vpliv le-tega na mladostnike, ter z vprašanjem o resničnosti virtualnega sveta. Ni ta zaradi »neomejitev« resničnejši od same realnosti? Virtualni svet ima vse večji vpliv v zahodni družbi in postaja del vsakdana. Kot jutranja kava ali vsakodnevna rutina, brez katere ne gre. Vendar pa se postavlja vprašanje, če bi svojo namišljeno svobodo zamenjali za življenje v virtualnem svetu. Odgovor bi bil najbrž nikalen. Z raziskovalno nalogo sem želel dokazati, da svoje pravo življenje na nek način že zamenjujemo za virtualno življenje, saj nam ta prinaša veliko več koristi in tudi naše sanje so že le na dosegu klika. Virtualni svet je za tiste, ki ne vzdržijo resničnosti.

Summary:

In this paper I am going to discuss the meaning and value of internet (virtual world) and its impact on the users, especially on youngsters. I am also going to deal with the problem of reality of a virtual world. Is not virtual world due to its unlimited essence actually more real than reality itself? Taking part in a virtual world actually became a part of everyday life in the western world just like a cup of coffee in the morning. Furthermore there is another question that needs to be answered. Would we sacrifice our imaginary freedom for a life in a virtual world? The answer would probably be negative. With this paper I wanted to show that we are already living a double life: life in our reality and life in virtual reality as it brings many more advantages and we can reach our dreams with a simple double click. Virtual world is for those who cannot stand reality.

Kazalo vsebine:

1 Uvod	3
2 Kdo sploh smo?	4
3 Je resničnost resnična ali pa je samo igra?	6
4 Saj je samo igra (It's only a game)	8
5 Zaključek	11
6 Viri in literatura	12

1 UVOD

1. Za devetimi gorami, za devetimi vodami in tremi milijoni internetnimi ponudniki je zmanjkalo elektrike. »Električni izpadi so na Nizozemskem in v New Yorku povzročili manjše »baby boome«« (Ahmed, Saeed. 2008. Winter blackout results in Dutch baby boom.

Dostopno na:

http://edition.cnn.com/2008/WORLD/europe/10/30/netherlands.baby.boom/index.html?eref=edition_world (25.02.2009) in Moscow blackout to end up with baby boom. 2005. Dostopno na: http://english.pravda.ru/main/18/90/359/15556_babyboom.html (25.02.2009)).

Predstavljajmo si, kakšna bi bila reakcija najstnikov, če bi za dva dni prekinili vse internetne ter telefonske povezave (odmislimo težave nastale pri gospodarstvu, komunikacijah ipd., osredotočamo se le na mladostnike in socialno interakcijo le-teh). V trenutku bi ostali »sami«, kar bi povzročilo osamljenost, in pri najbolj strastnih uporabnikih bi vodilo celo v depresijo. »Rezultati mednarodnih raziskav Ofcom kažejo, da je prav problem osamljenosti eden izmed glavnih dejavnikov poskusa samomora pri mladostnikih.« (Ofcom (Office of communications). 2003. Social Networking. A quantitative and qualitative research report into attitudes, behaviors and use). Ta negativni scenarij življenja nam govori o pomembnosti virtualnega prostora za mladostnike ter izpostavi njihovo »odvisnost«.

Marsikdo se ne zaveda, da mu manjka le klik do internetne odvisnosti. Revija Mary Glasgow Magazine je objavila članek, ki predstavlja odvisnost mladostnikov od interneta in mobilne telefonije.

Na Japonskem so v bolnišnicah že ustanovili oddelke, na katerih se mladi (predvsem mlade najstnice) odvajajo od internetne odvisnosti. Po raziskavah vodje kliničnega centra Center for Internet Addiction Recovery, Kimberlya Younga, naj bi bilo kar od 5 % do 10 % Američanov odvisnih od interneta, ta odstotek pa je višji v azijskih državah, kjer znaša od 18 % do 30 %. Problem internetne odvisnosti postaja vse bolj globalen. Dr. Jerald J. Block je ugotovil, da so največje internetne zasvojenosti: cyberseks, internetne igre na srečo, igranje iger ter celo eBay odvisnost. (Baigorri, Manuel. 2008. Internet addiction may be one click away. Medill Reports Washington. Dostopno na:

<http://news.medill.northwestern.edu/washington/news.aspx?id=95681> (27.02.2009))

Dejstvo je, da se ne niža samo starostna meja pričetka uživanja alkohola ter prvih spolnih odnosov, znižuje se tudi starostna meja uporabnikov kibernetičnega oziroma virtualnega prostora, imenovanega tudi internet. Raziskava skupine Ofcom je pokazala, da je kar 27 %

otrok, starih od 8 do 11 let, ki se zavedajo obstoja spletnih portalov (kot Myspace, Facebook, Netlog ipd.), in ki so priznali, da kljub postavljeni zahtevi minimalne starosti 13 let, tega ne upoštevajo, ter se prijavljajo kot starejši uporabniki (kot dejansko so). Druga raziskava istega podjetja, je pokazala, da je povprečno vsak odrasel uporabnik interneta prijavljen na v povprečju 1.6 spletnih portalih in deluje kot aktiven uporabnik ustvarjenega računa. Prav tako je raziskava podjetja ComScore pokazala, »da odrasli v Združenem Kraljestvu v povprečju na teden na spletni strani Facebook porabijo 3 ure in 11 minut, kar je pol ure manj od svetovnega povprečja, ki znaša 3 ure in 41 min uporabe na teden. Facebook ima prav tako v povprečju 3 % porast uporabnikov na mesec in ta se počasi, a nezadržno viša,« (Kiss, Jemima. 2007. Tfl latest firm to ban Facebook. MediaGuardian. Dostopno na: <http://www.guardian.co.uk/media/2007/aug/07/digitalmedia.facebook1> (25.02.2009)) kar nakazuje na vse večjo uporabo kibernetičnega prostora, za katere Michio Kaku meni, da bomo v prihodnosti porabili več časa, kot za naše »pravo« življenje.

Poleg spletnih portalov obstajajo tudi spletne igre, ki dejansko ustvarjajo nov življenjski prostor, ki že ima nezaveden efekt v življenju uporabnikov teh virtualnih svetov. V raziskavi BBC-ja Michio Kaku priznava, »da imajo virtualni svetovi vse večjo veljavo v našem življenju. Nemalokrat se zgodi, da se prav v kibernetičnem prostoru najdeti dve »sorodni« duši in se celo poročita. Prikazan je bil primer Angleža in Američanke, ki sta se srečala v virtualnem svetu igre Second Life in se čez pol leta poročila.« (Documentaries on BBC Four. Visions of the future. Dostopno na:

<http://www.bbc.co.uk/bbcfour/documentaries/features/visions-future.shtml> (01.03.2009))

Tukaj je nazorno prikazano, da ima virtualni svet veliko večjo veljavo, kot sami menimo, da jo ima.

Vsa ta statistika nakazuje na trend, da se ljudje vse več in več zatekamo k virtualnim oblikam »življenja«. Katero življenje je torej naše pravo življenje? Ali je res naše življenje v realnosti še realno, ali pa je virtualna realnost realnejša, kot smo si lahko kadarkoli predstavljali?

2 KDO SPLOH SMO?

Znano je, da se procesa identifikacije in prevzemanja vlog v družbi pričneta že v ranem otroštvu, v obdobju odraščanja pa postajata vse intenzivnejša. Mladostništvo je najpomembnejše obdobje našega življenja, saj je proces izoblikovanja identitete takrat najbolj intenziven. Računalniškim igram prav v tem obdobju posamezniki namenijo največ časa. Res je, da se naša identiteta sčasoma spreminja, vendar je v mladostniškem obdobju proces

oblikovanja lastne identitete osrednji, najpomembnejši, najbolj intenziven in morda tudi najusodnejši. Problem, s katerim se danes sooča družba je, da naj bi nenehno spreminjanje vlog v družbi pomenilo več užitka v življenju in mu dajalo večji pomen (*s tem, da nam je menjava identitet omogočena – v nasprotju s časom socializma – se počutimo zares »svobodne; v razpravo o svobodi se v tej nalogi zaradi kompleksnosti problema ne bom poglobljal*). To, da imamo možnost izbire, občutimo kot svobodo. Takšna mentaliteta je privedla do izoblikovanja t. i. postmodernega subjekta, ki nima stalne ali konsistentne identitete, temveč se ta nenehno spreminja.

Eden izmed problemov, ki ga virtualni prostor predstavlja, je, da nam omogoča ustvariti neskončno mnogo različnih lastnih identitet. Iskanje in preizkušanje različnih identitet se v obdobju odraščanja imenuje eksperimentiranje. Eksperimentiranje je pomembno »orodje« za oblikovanje identitete. S preizkušanjem različnih vlog se lahko mladostnik lažje odloči med tem, kaj bi postal, kaj mu je pomembno, komu pripada. Pomembno je, da imajo mladostniki čim širšo možnost izbire, da spoznajo več različnih vlog, ki jih je možno prevzeti v življenju. Tista odločitev, ki jo bodo na koncu sprejeli, bo tako bolj trdna. Vendar pa je sam koncept eksperimentiranja kot dvorezni meč. Iz dneva v dan se namreč soočamo z izzivi odločanja: Naj vzamem jogurt ali banana, naj pijem čaj ali kavo? To privede do točke, ko imamo na izbiro (pre)več možnosti, seveda pa s tem posledično tudi (pre)več svobode. Ljudje se počutimo svobodne takrat, ko imamo ravno pravšnjo mero svobode. Če je svobode preveč ali premalo, izgubimo občutek, da smo svobodni. V današnji družbi smo seveda vsako minuto pred novo odločitvijo, vsaka odločitev pa prinese dodatno odgovornost. Ljudje pa se te odgovornosti bojimo, češ da večja odgovornost prinese več možnosti za nevšečnosti. S tem pridemo do točke, ko se prav zaradi možnosti odločanja ne počutimo svobodne, temveč ujete v kletki svobode. Slavoj Žižek navaja razlog, ki je privedel do takšnega stanja.

Mediji nas namreč bombardirajo z možnostmi izbire in nas naslavljajo, kot da smo mi tisti, ki zares vemo, kaj potrebujemo. Vendar pa ima takšen način oglaševanja dejansko skrit namen oziroma sporočilo, ki nam sugerira, kaj si moramo želeli in ne česar si res želimo. Seveda so mediji pri tem uspešni, saj se večina posameznikov prav zaradi menjavanja identitet slej ko prej zlomi in nezavedno prične slediti »trendom«. Ker je najstniška identiteta toliko bolj nestabilna, je z njo lažje manipulirati, kar posledično privede do točke, ko posameznik ne ve, kdo v resnici je, niti kaj si želi. (Žižek, Slavoj. 1996. Kiberprostor ali neznosna zaprtost bivanja. Problemi 36 (7–8))

Ta problem lahko impliciramo na problem izoblikovanja identitete, saj nam virtualni prostor omogoča neskončno možnosti. *Tam* je vse mogoče. Bistvena razlika med resničnostjo in

virtualnim svetom je, da smo v resničnosti navajeni prevzemati in igrati različne vloge v družbi (vloga sina, brata, prijatelja ...) in da so te vloge ter pričakovanja v družbi natančno opredeljena, medtem ko nam virtualni prostor omogoča neskončno možnosti. Prav dejstvo o »neskončnih možnostih«, pripelje mladostnika do problema prevelikega števila možnosti. Preveč izbire, pomeni preveč svobode, prav tako se posameznik v virtualnem svetu zaradi nastanka številnih skupin in podskupin neverjetno težko opredeli. V resničnem svetu v okolju posameznika obstaja kvečjemu 5 do 10 skupin, medtem ko je v virtualnem svetu seznam neskončen. Tako pridemo iz zdravega eksperimentiranja do točke, ko je zdravega preveč. To vzpodbuja anksioznost in zmedenost pri mladostnikih, kar pa lahko privede (ni nujno) do depresije ali do travmatičnih posledic (seveda je to odvisno od številnih dejavnikov). Vse to pa se zgodi zaradi problema prevelike izbire ter problema prevelike svobode.

3 JE RESNIČNOST RESNIČNA ALI JE SAMO IGRA?

Vsi smo neke vrste »Walter Mitty« (Gibson, Owen. 2003. Who is Walter Mitty?

MediaGuardian. Dostopno na:

<http://www.guardian.co.uk/media/2003/aug/05/iraqdossier.hutton> (02.03.2009)). Walter Mitty je postal sinonim za posameznika, ki živi v svojem svetu, kjer je on »vladar«. Vendar pa je on vladar le v svojem svetu. Walter Mitty je izmišljeni lik Jamesa Thurberja. Pojavi v noveli *Secret life of Walter Mitty*, kjer je Walter v pravem življenju le navaden človek, ki se je primoran podrežati vsemu, še posebej ženi, v svoji glavi pa živi svoje lastno utopično življenje.

Zakaj smo vsi neke vrste Walter Mitty? Vsi imamo potrebe, želje, cilje, najbolj pa željo po uveljavljanju. Vendar nam v večini primerov resničnost tega ne omogoča. Zato se zatekamo k virtualnim svetovom, kjer še najbolj nemogoče stvari postanejo resnične.

Virtualni svet nam omogoča vrnitev v preteklost oziroma vedno lahko pričnemo znova. Vsako napako lahko popravimo, ne da bi povzročili kakršnokoli škodo. To pa je za mladostnike privlačno predvsem zato, ker lahko napake ponavljajo, ne da bi bili zares kaznovani, saj v primeru kazni, nič ne povzroča bolečine (ne psihične, niti fizične).

Virtualni svet pa nam ponuja še nekaj, česar v resničnosti ni moč dobiti. To je anonimnost.

Poleg možnosti za ustvarjanje lastnih utopičnih identitet, imamo na voljo še anonimnost, ki pa se izkaže kot dvorezni meč. Ko se zmanjša pritisk družbe na posameznika (če naredimo napako, nihče ne bo na nas kazal s prstom, saj nas ni), se hkrati poveča stopnja agresije in »nezaželenega načina komunikacije«. Poglejmo podrobneje efekt anonimnosti. Prav

anonimnost povzroči pri posamezniku močnejše delovanje domišljije in povzroča čarobno/pravljično vzdušje. Baym v svojem delu navaja primer, ko »ženska priznava, da ne skriva svoje identitete, ker bi se bala ostalih posameznikov, temveč ker anonimnost povzroča neke vrste čaroben učinek. Prav tako je privlačno dejstvo, da je moč doseči zadovoljstvo, ne da bi karkoli počeli« (Baym, Nancy K. 1998. *The Emergence of On-Line Community. Cybersociety 2.0. Revisiting Computer-Mediated Communication and Community* (55). Thousand Oaks, London, New Delhi: SAGE Publications 1998, str. 55). Raziskava Bayma je pokazala, da ljudje uživajo v virtualni prisotnosti drugih, vendar ko pride do srečanja z njimi ali do razkritja prave identitete, vsa ta čarovnija izgine in oseba ni več privlačna. Chenault navaja primer »sodelavke in sodelavca, ki sta pričela z dopisovanjem preko elektronske pošte. Ženska je čez čas že ob sporočilu, da je dobila njegovo pošto, doživela izredno vznburjenje, vendar pa, ko sta se srečala na hodniku, je bil njun odnos popolnoma hladen in sta se odločila, da bosta romanco nadaljevala preko elektronske pošte, ne pa tudi v resničnosti.« (Chenault, Brittney G. 1997. *Computer-Mediated Communication and Emotion. Developing Personal Relationships Via CMC*, str. 4). Oglejmo si idejo, ki leži za samim konceptom anonimnosti. Na internetnih forumih ali klepetalnicah si je lažje ustvariti podobo sogovornika, kot če bi osebo srečali v realnosti, saj nam prav pomanjkanje podatkov in domišljija omogočajo ustvariti idealno podobo sogovornika. Ta idealni sogovornik, kot smo si ga sami ustvarili, bo idealen tako dolgo, dokler bo »anonimen« (ga ne srečamo v realnosti), saj je anonimnost pogoj za njegovo eksistenco v našem razumu (ko ga srečamo, sogovornik ni več takšna oseba, kot smo si jo ustvarili). Podobna ideja se pojavi v modernistični igri Samuela Becketta Čakajoč Godota. Sama zasnova zgodbe je, da se nekaj »dogaja«, dokler se nič ne zgodi. Vemo, da je Godot sinonim za praznino in da ne bo nikoli prišel, pa kljub temu čakamo. Podoben koncept se pojavlja v že prej omenjenih internetih ljubimcih ali prijateljih, kjer jih večina zavrača idejo, da bi se kadarkoli srečali, saj bi to uničilo celotno umetnost tega odnosa. Torej posamezniki ne bi smeli nikoli srečati svojega Godota, saj bi to pomenilo izginotje le-tega, vendar pa bi njegovo mesto prevzel nekdo drug. Že pred leti so nam izdelovalci iger ponudili celo paleto najrazličnejših simulacij pravega življenja. Vendar te simulacije postajajo resničnejše od same resničnosti, ne zaradi ustvarjalcev, temveč zaradi uporabnikov. Najboljša simulacija življenja je trenutno igra Second Life. Ustvarili pa so še verzijo za najstnike (od 13 do 17 let). Na lastni spletni strani zapišejo naslednje:

»Teen Second Life je 3D-virtualna internetna igra, za najstnike od 13 do 17 leta starosti po vsem svetu. ... vsak si lahko ustavi svoj »avatar« (virtualni lik) ter zgradi dom, nebotičnike, lastno vozilo ...

Teen Second Life prav tako omogoča neomejeno svobodo svojim uporabnikom. Ustvarite si svet, kakršnega si želite, in izkusite, kar vam srce poželi. Če želite ustvariti podjetje ali se srečati s prijatelji v nočnem klubu, to lahko storite. Vse je odvisno od Vas.» (Teen Second Life: FAQ. Dostopno na: <http://teen.secondlife.com/whatis/faq> (02.03.2009))

Michio Kaku v intervjuju za BBC, o igri Second Life ter virtualnih svetovih, navaja, da naj bi do leta 2020 bilo ustvarjeno virtualno vesolje. Poleg planetov naj bi bile ustvarjene virtualne države, parlamenti (ti naj bi imeli poslance), torej svetovi, kjer bi lahko vsak bil predsednik, imel družino, prijatelje ipd. Praktično naj bi bil ustvarjen svet, kjer je nemogoč samo nič.

Dokaz, da bo to imelo neposredne posledice na družbo (predvsem pri mladih) je napad dveh učencev na šoli Columbine, kjer sta »oba strelca bila oboževalca multiplayer iger (seveda je to le eden izmed dejavnikov, ki je vplival na zločinca).« (Tamborini, Ron., Eastin, Matthew S., Skalski, Paul., Lachlan, Kenneth., Fediuk, Thomas A., Brady, Robert. 2004. Violent virtual video games and hostile thoughts. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*. Dostopno na: <http://www.entrepreneur.com/tradejournals/article/122763710.html> (10.03.2009)).

Virtualni svet naj bi postal svet prihodnosti, kar pomeni več virtualne interakcije kot prave/socialne interakcije z drugimi. Tako se počasi pojavlja vprašanje, kaj je resničnost? Svet, ki ga živimo, ali sanje, ki jih igramo?

4 SAJ JE SAMO IGRA (IT'S ONLY A GAME)

Vsi imamo sanje, želje, potrebe. Po mnenju Slavoj Žižeka je resničnost za tiste, ki ne vzdržijo sanj. Poglejmo si zakaj.

Freudova razlaga sanj je naslednja: Speči prične sanjati tik preden se prebudi (oziroma ga zmoti dražljaj, na primer hrup), z namenom, da bi hrup/motnjo preslišal in podaljšal svoje sanje (seveda motnje in okolje tudi vplivajo na sanje). Paradoksalen primer njegove teorije je primer očeta, ki je zaspal ob sinovi krsti, ter se zbudil, saj je sanjal, kako njegov sin gori (oče se zbudi zaradi travmatičnih sanj, ne zaradi zunanjih dražljajev). Ko se je zbudil, je dejansko ugotovil, da obleke preminulega sina gorijo, saj se je nanje prevrnila sveča. Kljub paradoksalnima razlagama sanj, velja eno. Sanje prikazujejo naše želje ali potlačene vsebine. Ker se želimo rešiti določene mučne misli (ali stremimo k izpolnitvi naših želja), ki se je popolnoma zavedamo, jo popačimo in prevedemo v hireoglif sanj (ker te sanje predstavljajo

problem simbolično, so te sanje prijetnejše), kar dokazuje, da sanje v osnovi izhajajo iz nas samih. Zaradi tega popačenja se v sanje vpiše druga, precej bolj temeljna želja, ki je popolnoma nezavedna in iz katere izhaja naša mučna misel (ali želja). Ljudje vedno stremimo k doseganju naših sanj, naj bo razlog, da se želimo rešiti naših mučnih misli ali si želimo izpolnitev naših želja. Koncept želja v sanjah se pojavi, kadar se nam želja zdi neuresničljiva. Žižekova razlaga paradoksa, ki se pojavi pri Freudovi teoriji, je, da se naše mučne misli ali želje prevedejo v sanje (le-te so nato prijetnejše – ponavadi grozo nadomesti nesmisel) in nam omogočijo, da sanjamo dalje. Če pa se te sanje ne pretvorijo v prijetne sanje, travmatične sanje povzročijo, da se zbudimo (primer očeta). (Žižek, Slavoj. 2000. Resničnost je za tiste, ki ne vzdržijo sanj; Končna lekcija freudove razlage sanj. Delo (priloga), 3. januar 2000, Ljubljana.)

V osnovi se najprej pojavijo travmatične sanje, ki povzročijo budnost, ali pa se travmatične vsebine nadomestijo z nesmisлом in tako postanejo prijetne sanje. Tako lahko potegnemo vzporednice med obema primeroma in zaključimo, da je naša vsakdanja realnost enaka nesmislu, ki se pojavi v sanjah. Vso to razlago lahko enako impliciramo na sam virtualni svet, saj se vanj zatekamo zaradi napornosti resničnega sveta in v njem lahko doživimo enake stvari kot v sanjah (virtualni svet predstavlja sanje, v katerih je problem zreduciran s pomočjo nesmisla). Samo travmo v sanjah pa lahko enačimo z našim Jazom, ki ga ustvarimo v virtualnem svetu, saj je travmatičen del sanj bolj resničen od Jaza, ki ga predstavljamo v pravem svetu.

Ali so sanje resničnost ali resničnost sanje, je vprašanje, ki muči filozofe že vrsto let. Descartes v svojih Meditacijah navaja, da je nemogoče razločiti med sanjami in resničnostjo, oziroma ni moč določiti, kaj je resnično in kaj ne. Navaja primer, ko »spi in sanja, da sedi oblečen ob ognju in piše spis, vendar pa dejansko nag leži v postelji in spi. Največji dvom povzročajo v sanjah prav podrobnosti.« (Descartes, Rene: Meditacije o prvi filozofiji, v katerih je dokazano bivanje božje in različnost človeške duše in telesa. Slovenska Matica 1988, prva meditacija str. 49–52)

Velikokrat sanjamo, da letimo, počnemo stvari, ki jih v resničnosti ne moremo. Vendar pa se pojavi prostor, kjer to naposled kljub temu lahko doživimo. Virtualni prostor. Ta je celo boljši od sanj, saj se lahko vedno znova in znova vračamo na začetek in počnemo stvari, o katerih so lahko naši predniki samo sanjali.

Za igro velja, da je le igra. Prav geslo »Saj je samo igra« povzroči dejanja, ki odprejo vrata dvomom v samo resničnost prave resničnosti. V naših glavah biva ideja, da je vse samo igra,

in si zato dovolimo več, kot si v pravem življenju. Od uresničitve najbolj vsakdanjih, vse do najbolj perverznih sanj, ki si jih človeštvo lahko zamišlja. Prav to metasporočilo povzroči dve stvari. Uporabnikom virtualnega prostora omogoča medsebojno komunikacijo in omogoča, da si med seboj verjamejo ter zaupajo, po drugi strani pa jim daje neke vrste zagotovilo, da v nobenem primeru ne bodo poraženi, saj vedno lahko začnejo znova. Celo najbolj boječi, lahko postanejo največji heroji. Že sama misel na to, da lahko postanemo kdorkoli, nas vleče v virtualni prostor, da ustvarimo sebe, kakršnega se predstavljamo, da smo, brez kakršnihkoli omejitev.

V virtualnem svetu se nehamo nadzorovati, saj v njem veljajo le pravila, za katera, če jih kršiš, nisi kaznovan, prav tako pa ni nobenih moralnih ali etičnih pravil. V virtualnem svetu snamemo svojo masko resničnosti in postanemo tisti, ki smo, in tisti, ki si želimo biti. Prav to pa daje virtualnemu svetu veljavo. Virtualni svet tako postane bolj realen od same resničnosti, saj ni nobenih omejitev, ki bi nam določala naše lastno delovanje. Zveni absurdno, da je nekaj fizično neobstoječega, bolj resnično od dejanske resničnosti. Posamezniki si zaradi pričakovanj družbe nadenemo masko in igramo vloge, ki so nam dodeljene, vendar ko se odpro vrata sanj, vstopimo in pokažemo svoj pravi jaz. Poleg gesla, da je vse samo igra, nam to omogoča še dejstvo, da smo anonimni in zakaj ne bi storili v pravem življenju nekaj nezaslišanega, če je vse samo igra. Virtualni svet je uresničitelj naših sanj. Vendar pa to s seboj prinese posledice. Vsake igre je enkrat konec, potrebno se je vrniti v resničnost. Ne virtualno, ampak pravo. Svet, v katerem živimo, se nam zdi kot pekel, trpljenje, kjer so pekel res ljudje okoli nas, kot je v Zaprtih vratih napisal Sartre. Virtualni svet je za tiste, ki ne premorejo sanj, niti resničnosti.

Kot lahko vidimo, zaradi virtualne resničnosti se zdi resnični svet ko kletka, kjer smo omejeni na vse možne načine. Tako je filozof Jonathan Dancy postavil hipotezo o »možganih v »posodi«. Hipoteza govori o tem, da če bi obstajal sistem, na katerega bi lahko priklopili možgane posameznika in bi možgani lahko pošiljali in sprejemali dražljaje, ne bi mogli vedeti, da smo mi samo možgani, ki jim računalnik pošilja odzivne dražljaje.« (Grau, Christopher. 2006. *The Philosophy of the Matrix. The skeptical worry that one's experience may be illusory, and the moral question of whether it matters*. Dostopno na:

<http://www.onwardoverland.com/matrix/philosophy.html> (10.03.2009)) To povzroči dvom o tem, ali resničnost res obstaja ali pa smo del sistema. Vendar če smo del sistema, zakaj ne živimo svojih sanj? Podobno teorijo predstavi Robert Nozick v delu *Anarchy, State and Utopia*, kjer »predstavi napravo, na katero nas priklopijo in nam je omogočeno živeti življenje, kakršnega si želimo. Preko elektrod bi naši možgani pošiljali in sprejemali signale,

podobno kot pri Dancyevi hipotezi, le da pri tem naše telo dejansko obstaja.« (Grau, Christopher. 2006. *The Philosophy of the Matrix. The skeptical worry that one's experience may be illusory, and the moral question of whether it matters*. Dostopno na:

<http://www.onwardoverland.com/matrix/philosophy.html> (10.03.2009)). Seveda se ob

priklopu na to napravo ne bi mogli zavedati tega, da smo priklopljeni, ampak bi enostavno živeli svoje sanje. Kar bi bila uresničitev naših sanj. Vendar ponovno, če smo del sistema, zakaj ne živimo svojih sanj? Kje potem obstaja nekdo, ki nam narekuje naše življenje? Ali smo si sami z moralnimi in etičnimi načeli zgradili kletko?

Glavno vprašanje je, ali bi se priklopili na takšno napravo (privzemimo, da obstaja) upoštevajoč dejstva, da se ne bi mogli odklopiti, se po priklopu ne bi zavedali, da smo priklopljeni ter da bi po priklopu naše telo nahajalo v tanku in se bojevalo, ne da bi se tega zavedali? Večina bi najbrž odgovorila ne, saj se nam ne zdi moralno, da izgubimo nadzor nad svojim telesom. Vendar če se zamislimo, ugotovimo, da se nekaj podobnega že dogaja.

Sedimo pred zaslonom, pošiljamo »dražljaje« preko tipkovnice, miške, igralnih konzol in popolnoma nadzorujemo, kaj se bo zgodilo, povratne informacije pa sprejemamo samo skozi oči. Virtualni svet počasi ustvarja okolje, podobno opisanemu zgoraj. Zakaj ne bi živeli svojih sanj, če jih lahko? Ljudje imamo radi svobodo in dokler ne bomo s čim (v našem primeru s priklopom na napravo) omejeni, se bomo počutili svobodne. Seveda je to samo naša želja, da bi bili svobodni, a žal nismo v nobenem pogledu. Upoštevajoč to dejstvo lahko zaključimo, da je samo vprašanje časa, kdaj bomo pripravljeni svojo »svobodo« zamenjati za sanje. Kot vidimo, se to počasi in nezavedno dogaja in dokler se tega ne bomo zavedali, nas to ne bo bolelo.

5 ZAKLJUČEK

Virtualni svet – prostor ki poustvarja sanje, je nedvomno ena izmed oblik, ki nam omogoča nekoristno zapravljanje našega časa. Vse več časa porabljamo za grajenje nekakšnih medsebojnih odnosov, vendar le-ti ne morejo imeti veljave, saj so grajeni preko spletnih forumov in klepetalnic. Zelo nazorno so prikazane posledice takšnih dejanj in sama občutljivost predvsem najstnikov in vpliv na njihovo življenje. Zavedati se moramo dejstva, da se ideje Jonathana Dancya, Roberta Nozicka ter bratov Wachowski (avtorja filmske uspešnice Matrix) počasi uresničujejo. Ne smemo se preveč opirati na samo Matrico, temveč na filozofijo, ki se skriva v njenem ozadju (prevladujeta ideji Jonathana Dancya in Roberta Nozicka). Dokaz, da ljudje nismo svobodni, je, da si želimo svobode, ne samo občutka svobode, temveč pravo svobodo. To nas žene k iskanju novih načinov zadovoljitve lastnih potreb in potešitev svojih sanj. Virtualni svet nam to omogoča in te priložnosti ne bomo izpustili. Strah pred resničnostjo nas žene v sanje, virtualni svet pa nam omogoča doživetje sanj, ki so sanje naših sanj.

6 Viri in literatura

1. Ahmed, Saeed. 2008. Winter blackout results in Dutch baby boom. Dostopno na: http://edition.cnn.com/2008/WORLD/europe/10/30/netherlands.baby.boom/index.html?eref=edition_world (25.02.2009)
2. Moscow blackout to end up with baby boom. 2005. Dostopno na: http://english.pravda.ru/main/18/90/359/15556_babyboom.html (25.02.2009)
3. Ofcom (Office of communications). 2003. Social Networking. A quantitative and qualitative research report into attitudes, behaviors and use
4. Baigorri, Manuel. 2008. Internet addiction may be one click away. Medill Reports Washington. Dostopno na: <http://news.medill.northwestern.edu/washington/news.aspx?id=95681> (27.02.2009)
5. Kiss, Jemima. 2007. TfL latest firm to ban Facebook. MediaGuardian. Dostopno na: <http://www.guardian.co.uk/media/2007/aug/07/digitalmedia.facebook1> (25.02.2009)
6. Documentaries on BBC Four. Visions of the future. Dostopno na: <http://www.bbc.co.uk/bbcfour/documentaries/features/visions-future.shtml> (01.03.2009)
7. Žižek, Slavoj. 1996. Kiberprostor ali neznosna zaprtost bivanja. Problemi 36 (7–8)
8. Gibson, Owen. 2003. Who is Walter Mitty? MediaGuardian. Dostopno na: <http://www.guardian.co.uk/media/2003/aug/05/iraqdossier.hutton> (02.03.2009)
9. Baym, Nancy K. 1998. The Emergence of On-Line Community. Cybersociety 2.0. Revisiting Computer-Mediated Communication and Community (55). Thousand Oaks, London, New Delhi: SAGE Publications 1998, str. 55
10. Chenault, Brittney G. 1997. Computer-Mediated Communication and Emotion. Developing Personal Relationships Via CMC, str. 4
11. Teen Second Life: FAQ. Dostopno na: <http://teen.secondlife.com/whatis/faq> (02.03.2009)
12. Tamborini, Ron., Eastin, Matthew S., Skalski, Paul., Lachlan, Kenneth., Fediuk, Thomas A., Brady, Robert. 2004. Violent virtual video games and hostile thoughts. Journal of Broadcasting & Electronic Media. Dostopno na: <http://www.entrepreneur.com/tradejournals/article/122763710.html> (10.03.2009)
13. Žižek, Slavoj. 2000. Resničnost je za tiste, ki ne vzdržijo sanj; Končna lekcija freudove razlage sanj. Delo (priloga), 3. januar 2000, Ljubljana.
14. Descartes, Rene: Meditacije o prvi filozofiji, v katerih je dokazano bivanje božje in različnost človeške duše in telesa. Slovenska Matica 1988, prva meditacija str. 49–52

15. Grau, Christopher. 2006. The Philosophy of the Matrix. *The skeptical worry that one's experience may be illusory, and the moral question of whether it matters*. Dostopno na: <http://www.onwardoverland.com/matrix/philosophy.html> (10.03.2009)
16. Beckett, Samuel : Čakajoč Godota. Ljubljana : DZS, 1997
17. Sartre, Jean-Paul: Zaprta vrata. Ljubljana : Mladinska knjiga, 1996

Ostali viri:

- Ofcom. 2007. Ofcom's Submission to the Byron Review. Annex 6: Literary Review
- Przybylowski, JoHanna in ostali. 2006. Virtual Worlds and Virtual Exploration. *Working Group Report*. Dostopno na: http://ngec.arc.nasa.gov/files/ngec_proceedings/working_groups/VirtualWorldsWGReport.pdf (25.03.2009)
- Miniwatts Marketing Group. 2009. Internet World Stats. Dostopno na: <http://www.internetworldstats.com/stats4.htm> (17.03.2009)
- Staff Writers. 2007. UK tops EU internet usage charts. ITNews. Dostopno na: <http://www.itnews.com.au/News/53783,uk-tops-eu-internet-usage-charts.aspx> (17.03.2009)
- Williams, Ian. 2007. UK tops EU internet usage charts. Dostopno na: <http://www.vnunet.com/vnunet/news/2191492/uk-tops-eu-internet-usage> (17.03.2009)
- Freud, Sigmund. Interpretacija sanj. Studia humanitas, Ljubljana 2000, str. 21–76
- Pantel, Lothar., Wolf, Lars C. 2002. On the impact of delay on real-time multiplayer games. Dostopno na: <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=507674&dl=ACM&coll=GUIDE> (18.03.2009)
- University of Jyvaeskylae. 2007. How Does Online Gaming Affect Social Interactions?. *ScienceDaily*. Dostopno na: <http://www.sciencedaily.com/releases/2007/09/070915110957.htm> (17.03.2009)
- Praprotnik, Tadej. 2004. How to Understand Identity in Anonymous Computer - Mediated Communication?