

Realno vs. virtuelno – kompjuterska simulacija *Second Life*

Vesna M. Milenković¹

Univerzitet „UNION – Nikola Tesla“ Beograd, Fakultet za sport, Sportsko novinarstvo

DOI: 10.5937/cm18-38350

Sažetak: Dok pojam 'realnog'sveta podrazumeva stvarnost kao skup podataka objektivno dat van svakog individualnog vrednovanja, pojam 'virtuelnog' sagledava se kao projekcija ljudskog prisustva u kompjuterski generisanom prostoru. Cilj ovog rada jeste sagledavanje virtuelnog komuniciranja kao novog oblika komunikacione prakse kroz analizu komunikacije igrača u kompjuterskoj simulaciji *Second Life*. Ova video igra nudi onlajn simulacije sa kompjuterskim reprezentacijama osoba koje komuniciraju multimedijalno, organizuju život poput svakodnevice, udružuju se u nove virtuelne zajednice i inspirisani stvarnim likovima kreiraju identitete u okviru alternativnih avatara. Na taj način virtuelni svet dobija značenje koje ima određenu istorijsku i kulturološku težinu u realnom životu.

Stvarni svet dopunjuje virtuelni, a virtuelni se, prelazeći granice svog prostora, povezuje sa realnim životom. *Second Life* pokazuje kako virtuelni svet prerasta u medijski spektakl, pa slike, prikazi, fikcije postaju stvarnost u kompjuterskoj simulaciji. Može se zaključiti da virtuelna komunikacija pomera granice društvenog i tehničkog, privatnog i javnog, virtuelnog i realnog. Često se pojedincima na relaciji realnog i virtuelnog zamagljuju granice ovih svetova što dovodi do smetnji u komunikaciji i otuđenja ljudi. Kada se učini da se u 'drugom životu' ostvaruju neispunjene želje iz stvarnog sveta, odlazak igrača u virtuelni svet prerasta u svakodnevnu preokupaciju, pa virtuelno zamenjuje realno.

KLjučne reči: realno, virtuelno, *Second Life*, istina, fikcija.

¹ Kontakt sa autorkom: vmilenkovic58@gmail.com.

1. Uvod

Razvoj nauke i tehničko-tehnoloških inovacija u određenom političko-ekonomskom okruženju od sredine četrdesetih godina prošlog veka do danas, konvergiranje klasične telekomunikacione i nove informatičke tehnologije, označio je razvoj multimedijskog sistema sa velikim memorijskim mogućnostima i povećanjem brzine rada. S tim u vezi, prostor i vreme, dve osnovne dimenzije materijalnog, realnog sveta u globalnom internet okruženju virtuelne stvarnosti sažet je u pojam prostor-vremena. Nastupio je period društvene interakcije u kome je čovek postao zavisnik od tehnologije i stalne onlajn komunikacije (McLuhan, 2001).

Svakodnevna upotreba novih tehnologija radi komentarisanja medijskih sadržaja na društvenim mrežama zahteva niz komunikativnih radnji koje koordiniraju između tekstova i komentara, kao i komentara na komentare. Istraživanja (Combes, 2021) pokazuju da mrežne generacije nisu dovoljno medijski i tehnički obučene da efikasno koriste elektronsko okruženje, kao i da često ne osećaju razliku između realnog i virtuelnog sveta. U zavisnosti od izbora medija, oblikovanja i sadržaja poruke nastali su novi oblici izražavanja koji prate moderan način života. To su forme internet komunikacije za slanje i primanje mnogobrojnih informacija oblikovanih u poruke (pisani dokumenti, crteži, fotografije, slajdovi u prezentacijama, veb stranice na internetu). O globalnom informatičkom društvu govori se kao o 'civilizaciji slike' koja je zamenila 'civilizaciju narativa' (Todorović, 2009: 345), jer su slikovni atributi novih medija i razvoj puteva prenosa informacija omogućili vizuelnim porukama da postanu značajnije od verbalnih. Ta vrsta zavisnosti od slikovnih informacija, ta 'parada televizijskih slika' o kojoj je govorio Bodrijar (Jean Baudrillard), prilagođava se tržišnim trendovima i tehnološkim mogućnostima (Milenković, 2019: 66).

Generacije odrasle uz elektronske medije i internet često su usmerene na delovanje u sferi simuliranih zakonitosti i odrednica prividnog sveta (Vasić, 1998: 15). Osvajanje virtuelnog prostora putem informaciono-komunikacionih tehnologija, uspostavljanje virtuelne komunikacije, pronalaženje informacija iz beskonačnog niza podataka na internetu, prenos društvenih kontakata iz realnog u virtuelni svet računarskih mreža i ubrzano širenje kruga sajber prijatelja, ljudima nije bio dovoljan tehnološki i komunikativni izazov. Da bi se ostvarili novi načini pojedinačnog i društvenog delovanja i omogućilo njihovo drugačije interpretiranje, bilo je potrebno pronaći izvore novih avantura koje je moguće

doživeti samo u prostoru virtuelnog sveta prepunom sadržaja karakterističnih za različite kulturno-istorijske periode kojima je jedino na taj način bilo moguće aktivno pristupiti. Realnost sajber prostora internet posetiocima postaje jedina relevantna stvarnost koja služi kao zamena koncepcije realnog sveta (Vuksanović, 2011: 135), pa ne čudi povećano interesovanje za video igre koje korisnicima omogućavaju da uranjajući u virtuelni svet izgrade vlastiti hipernarativ² sa novim vrednostima i načinima komunikacije i tako u tehnološki struktuiranom svetu ostvaruju svoje izmaštane snove.

Cilj ove analize jeste sagledavanje virtuelnog komuniciranja kao novog oblika komunikacione prakse kroz analizu komunikacije igrača u kompjuterskoj simulaciji *Second Life*. U tom smislu svet virtuelnog treba postaviti nasuprot materijalne realnosti da bi se uočile razlike u načinu komunikacije na relaciji realno-virtuelno. Često se pojedincima zamagljuje granice ovih svetova što dovodi do smetnji u komunikaciji, do anksioznosti, otuđenja ljudi ili nedoumice oko formiranja identiteta.

2. Teorijske odrednice

Pojam 'realnog', istinskog, sveta koji zaista postoji, podrazumeva stvarnost kao skup podataka objektivno dat van svakog individualnog vrednovanja. Međutim, u realnom životu ne postoji samo jedna stvarnost kao ni samo jedna istina, pa se ne može reći da je realnost zacrtana i nepromenljiva. Tradicionalno posmatran pojam realnosti transformisao se u tehnički reprodukovanu stvarnost i estetski privid medijske realnosti. Fisk (John Fiske) o pojmu 'realističnog' razmišlja ne vezujući ga za medijsku sliku događaja (Fiske, 1987: 21), već ga posmatra kao proizvedeni medijski sadržaj kome publika veruje i posmatra ga kao produkt realnog stanja. U takvom medijski proizvedenom odnosu između stvarnosti i predstavljanja te stvarnosti, granice koje bi trebalo da ih odvajaju „postaju zamagljene” (Fisk, 2001: 169). Kao „dominantna dimenzija naše realnosti” (Kastels, 2018), virtuelna realnost u sajber prostoru, tehnološki kreiranom okruženju za interakciju internet korisnika, postala je svojevrsni socijalni fenomen nastao slobodnom interpretacijom, kombinovanjem, unošenjem tuđih i vlastitih iskustava.

² Hipertekst (hipernarativ) omogućava korisniku da napravi sopstvenu putanju kroz elektronsku bazu podataka pri čemu produkuje uvek nova značenja.

Pojam 'virtuelnog' sagledava se kao projekcija „ljudskog prisustva u kompjuterski generisanom prostoru” (Bogdanović, 2007: 213) i bazira se na prvobitnim fenomenima virtuelne slike sveta koju su ljudi razvili koristeći svoju maštu kao sopstvenu sliku i kao prikaz svog okruženja. Kastels (Manuel Castells) smatra da postmoderni mediji proizvode 'svet stvarne virtualnosti' bez obzira na to što se virtuelitet sagledan kroz znakove i simbole može posmatrati kao svet koji je oduvek postojao. Svet stvarne virtualnosti je sistem u kome je „sama stvarnost (to jest ljudsko materijalno/simboličko postojanje) u potpunosti obuhvaćena, posve uronjena u virtualnu postavu slika, u izmišljen svet, u kome pojave ne postoje samo na ekranu pomoću kojega se iskustvo komunicira, već same postaju iskustvo” (Kastels, 2018: 400). Rukovodeći se osobinama i značenjima likova iz stvarnog okruženja, nastale su virtuelne slike koje su prevazišle osnovna, denotativna značenja prvobitnih predstava. Simbolička značenja kao što su pojmovi slobode, mira, jedinstva, radosti, lepote dobile su konotativni smisao, odnosno ostvarile su viši stepen razumevanja poruke.

Koristeći moderne digitalne, holografske, laserske tehnike koje se vizuelizuju ekranskom slikom, kreirani su novi tipovi vizibiliteta³/virtueliteta⁴. Razumevanje sveta u informatičkom društvu tzv. virtuelna realnost tumači se ili kao paralelna, ili kao jedina relevantna stvarnost koja označava „transformaciju i proširenje same ideje kosmosa, i to na njegovu digitalnu dimenziju, koja preti da gotovo u potpunosti istisne i zameni nekadašnje koncepcije realnog sveta” (Vuksanović, 2011: 15). Bodrijar (1991) opisuje odnos između stvarnosti i nestvarnog u kontekstu beskonačne reprodukcije vizuelnog sadržaja po ugledu na posredovane modele. Nastajanje simulakrura podrazumeva pojavu nadstvarnih slika koje se mogu kombinovati u okviru nekoliko nivoa: nivo imitacije realnih objekata, nivo izvrtanja realnosti i nivo maskiranja odsustva bazične realnosti. Na kraju sledi poslednja faza – nivo nastajanja hiperrealnog u kome simulakrum gubi vezu sa realnošću, prestaje da reprezentuje stvarnost i postaje vlastiti simulakrum (Bodrijar, 1991: 10). Televizija i njeni kulturni sadržaji, popularni serijali koji „kombinuju svet realnosti i fantazije...” (Vuksanović, 2006: 116), proizvode 'dominantni osećaj realnosti' (Fiske, 1987: 21) i postaju simulakrum u trenutku kada su izgubili ulogu reprezentata stvarnog

³ Vizibilitet – stvaranje onoga što realno ne postoji. Tipološku osnovu vizibilnosti razvile su stare lovačko – agrarne kulture, a zatim i prve urbane kulture (Bogdanović, 2007: 15).

⁴ Virtuelnost se vezuje za pojavu ekranske slike, pa je virtuelitet karakterističan za poetiku nadrealizma u umetnosti XX veka. Pojam se koristi u značenju upotrebe već postojećeg (Bogdanović, 2007: 15).

sveta. Bodrijar smatra da televizija pretvara stvarnost u virtuelnost, tj. „prevodi je u letimične i zanimljive elektronske slike, koje izmiču stvarnosti” (Bodrijar, 1991). U digitalizovanom društvu razmak između realnosti i označavanja sve je uži, jer na tom nivou konstruisanja značenja interpretacija događaja direktno utiče na različite aspekte značenja u okviru sistema simbola. Digitalne kamere, kompjuterska montaža poslužile su za iznalaženje novih mogućnosti umetničkog delovanja, „oslobođenog ograničenja koje uslovljava tradicionalna estetika” (Crnobrnja, 2010: 229), pa su kompjuterski izgrađeni likovi dobili autentičnost i pokretljivost u tzv. stvarnom, u stvari, sintetizovanom prostoru. Maklunova (Marshall McLuhan) shvatanja da su moderna društva uslovljena novim tehnologijama u oblasti komunikacije, da je sam medijum poruka, a ne sadržaj koji se tim putem prenosi i da su mediji u skladu s tim, produžeci ljudskih čula (McLuhan, 2001: 7), polazna su osnova Bodrijaru za definisanje medijski proizvedene stvarnosti koju doživljava kao manipulatorsku istinu nastalu u procesu proizvodnje sadržaja, realnijeg od same realnosti (Bodrijar, 1991: 11).

Polazeći od toga da vizuelni mediji mogu da prikažu ono što realno ne postoji, Virilio (Paul Virilio) sagledava televiziju kao kulturni i zabavni prostor za kreiranje virtuelne vizije „koja istiskuje viziju realnog sveta” (Virilio, 2000: 20), pa fenomen virtuelne realnosti poistovećuje sa pojmom „metafizičkog dvojnika” u smislu doživljaja „stvarnosti iz sfere privida” (Virilio, 2000: 20). Savremena definicija estetike medija pronalazi se u odnosu fikcije i telekomunikacije, kao i u stvaralačkoj intervenciji filmskih ili televizijskih autora „interfejs dizajnera” (Manovich, 2015: 249). Stvarnost i privid u medijskoj sferi postaju jedno, „ukida se sentimentalnost efikasnošću video i kompjuterskih igrica, gube se moralne dileme u zabavi” (Vasić, 1998: 16), a moć i boja slike, obilje pokreta omogućavaju formiranje novog simboličkog okruženja. U svojoj *Internet galaksiji* Kastels (2018) razmatra virtuelnu realnost kao „dominantnu dimenziju naše realnosti” koja predstavlja tehnološki kreirano okruženje u kome se ostvaruju društvene interakcije.

Za razliku od komuniciranja u okviru tradicionalnih medija, kompjuterska mreža u različitim nivoima komunikacije omogućava direktnu povratnu vezu, dostupnost svih baza podataka (javnih, komercijalnih, zatvorenih), korišćenje elektronske pošte za razmenu poruka, kao i pojavu konferencija (forum) u okviru različitih tema, oblasti ili interesovanja učesnika pri čemu upravo ovaj nivo razmene informacija predstavlja novi oblik komunikacione prakse (y-talk,

mailing liste, usenet news, IRC, WWW servisi...) (Radojković i Miletić, 2008: 160). Forum je specifičan po tome što se ne može svrstati ni u interpersonalno, niti u masovno komuniciranje, jer podrazumeva razgovor skoro neograničenog broja ravnopravnih učesnika povezanih u virtuelne zajednice.

Simulacija realnosti u 3D formatu jeste tehnologija koja je primenjiva osim u zabavnoj sferi i u oblasti edukacije pilota, kosmonauta, vozača pri simulaciji aktivnosti čije bi greške u realnom vremenu imale nesagledive posledice, zatim u vojnoj industriji, dizajnu, zdravstvu... Benefit od ove mogućnosti koju pružaju nove tehnologije osećaju i osobe sa posebnim potrebama koje jedino uranjajući u virtuelnu realnost mogu da dosegnu iskustvo kretanja koje im je u realnom životu nedostupno. Takođe, pojava „imerzivnog novinarstva” (immersive journalism) koje počiva na tehnologiji augmentovane (augmented reality)⁵ i virtuelne stvarnosti uticala je na delovanje publike i omogućila nova iskustva njene uronjenosti u virtuelne sadržaje (Krstić, 2017: 81). Inovativna imerzivna tehnologija⁶ našla je primenu i u kreativnim industrijama i postala svojevrsan društveni fenomen (Baía Reis & Coelho, 2018: 1090). Ovaj medijski i akademski koncept podrazumeva novi pristup publici (Jones, 2017: 6) u kome se pažnja posvećuje neposrednom iskustvu uključenosti i uranjanja recipijentata u medijski narativ. Zahvaljujući imerzivnim medijima, video igrama, performansu u okviru studija kulture (Baía Reis & Ashmore, 2022: 7), ostvarena su i vrhunska iskustva pozorišne publike koja u virtuelnoj realnosti prati i učestvuje u umetničkim performansima izvršavajući zadatke koje im performer i postavlja (Krstić, 2017: 82).

3. Preplitanje realnog i virtuelnog

– *Second Life* –

U virtuelnom prostoru video igre predstavljaju specifičan narativ koji ima svoju informativno-komunikacionu vrednost (Aarseth, 2001), pa se poslednjih godina analiziraju sa stanovišta medijske prakse koja se formirala zahvaljujući „hibridizaciji audio-vizuelnih medijskih formi i kulture igranja” (Roig, San

⁵ Augmentovana realnost – proširena realnost koja se definiše kao viđenje sveta realnosti dopunjeno kompjuterski generisanom slikom, tekstem i zvukom.

⁶ Imerzivan (engl. jez. immersive) – uranjajući u sadržaj, zaranjajući u određenu scenu, vreme, događaj (Krstić, 2017: 82).

Cornelio, Ardèvol, Alsina & Pagès, 2009: 89). Kao jedna od prvih 3D kompjuterskih simulacija pojavila se video igra *Drugi život (Second Life)*⁷ koja nema mnogo zajedničkog sa realnošću, ali prati i koristi elemente realne sfere. Živeti neki 'drugi život' znači povremeno napuštati realni 'prvi' život i postati deo narativa iz sveta sajber prostora. U ovoj kompjuterski posredovanoj fikciji igrači kreiraju svoje avatare⁸ dodeljujući im uloge koje se bitno razlikuju od njihovog identiteta u realnom životu (De Wildt, Apperley, Clemens, Fordyce & Mukherjee, 2019). Tim virtuelnim likovima kao simboličkim predstavama internet učesnika (Deljanin, 2008: 42) upravlja se iz stvarnog sveta pomoću usavršenih tehnologija koje omogućavaju korisnicima da dele aktivnosti i osećanja sa avatarima iz virtuelnog života. U zavisnosti od učestalosti odlazaka u tzv. 'drugi život' i dužine odsustva iz realnog sveta, ta zajednička iskustva postaju toliko stvarna da ih je ponekad teško smestiti u odgovarajući svet: virtuelni ili realni.

Dok je u svojoj kritici savremenog informatičkog formiranja sveta, Virilio (2000: 14) nasuprot realnim gradovima isticao nastajanje virtuelnih 'metagradova' koji postaju sedišta totalitarne globalne vlasti (Virilio, 2000: 12–16), Carter je ukazivao na 'prostor iza ogledala' (Fukoovu heterotopiju⁹, ne-mesto¹⁰) koji nije strogo ograničen i koji sadrži oblike stvarnosti i identiteta. Virtuelni prostor definisao je kao kompjuterski generisanu stvarnost čiju osnovu čine kodovi iz realnog sveta (Carter, 2013: 67, 68). Iako život koji korisnici video igara žive kroz svoje avatare ne predstavlja u bukvalnom smislu 'drugi' život, kompanija Linden (Linden Research Inc) koja je pokrenula ovaj program i od 2003. godine učinila ga dostupnim javnosti, izabrala je taj naziv da bi ukazala na mogućnost izbora drugačijeg načina života u kome je sve proizvedeno u skladu sa željama i maštom igrača koji tom kompjuterski posredovanom fikcijom upravljaju iz 'prvog' života. *Second Life* predstavlja animiranu imitaciju uslova, procesa, objekata, likova iz čovekove svakodnevice (Bostrom, 2003). U ovoj 3D simulaciji zastupljena je verbalna i neverbalna kompjuterski posredovana komunikacija avatara. „Net 'gradovi', 'države' ili onlajn zajednice često presli-

⁷ Drugi život, <http://secondlife.com/whatis/avatar.php>.

⁸ Avatar – drugi oblik osnovnog identiteta; elektronska slika kojom manipuliše igrač u onlajn sferi (Deljanin, 2008: 42).

⁹ Heterotopija – nematerijalno, nestvarno i virtuelno mesto koje se otvara za površine koje funkcionišu poput ogledala.

¹⁰ *Non-places* – predstavlja proizvod modernog vremena i čini ga prostor koji se ne može definisati istorijski, identitetski, relaciono.

kavaju postojeće strukture odnosa, formirajući topografiju internet prostora koja nalikuje 'stvarnosti', ali je zapravo pervertira odnosom u kojem se preuzete kategorije uspostavljaju kao prazni označitelji, mesta bez prošlosti i izvan teritorijalnosti" (Nenić, 2004).

Realno sagledan svet XXI veka sadrži tri nivoa, tri čoveku dostupna prostora: realni (4D), digitalni, (internet 2D) i virtuelni svet kome pripada i *Second Life* poput *Facebook*-a i *You Tube*-a (3D mreže) (Kish, 2007: 1). Za razliku od tradicionalnog poimanja stvarnosti, virtuelna stvarnost je trodimenzionalni kompjuterski prostor koji je karakterističan po: uključenosti (*immersion*) korisnika u softverske podatke, po navigaciji u kompjuterskom sistemu (*navigation in the computer*) i interakciji sa objektima iz virtuelnog okruženja (De Mul, 2010: 141–142). *Drugi život* je spoj nauke, tehnologije, religije u okviru obrazovanja, komunikacije, trgovine, inovacija, rekreacije. On nudi onlajn simulacije sa kompjuterskim reprezentacijama osoba koje hodaju, trče, lete, multimedijalno komuniciraju tekstualnim, video i zvučnim porukama, organizuju život poput svakodnevice iz koje dolaze njihovi kreatori, udružuju se u nove virtuelne zajednice da bi ostvarili zajedničke interese. Često kreiraju po nekoliko potpuno oprečnih identiteta u okviru alternativnih avatara (alter-identiteti) ili tzv. 'graničnih bića' (mešavina ljudskog i životinjskog obličja) inspirisanih likovima iz različitih istorijskih perioda koji predstavljaju produkte mašte književnika, reditelja ili crtača stripova. Tako virtuelni svet dobija značenje koje ima određenu istorijsku i kulturološku težinu u realnom životu (Petkovska, 2010: 145-147).

Odnos virtuelnog i realnog u *Drugom životu* može se sagledati i kroz funkciju igre koja je *homo ludensu* sastavni deo života. „Fikcione igre sasvim prirodno pronalaze svoje mesto u oblasti tradicionalno rezervisanog za ludičke varke" (Šefer, 2001: 316). Fikcioni aspekt igara u virtuelnom svetu polazi od: multimedije u okviru koje dekodira i kombinuje jezičke i ikoničke znake, od digitalne simulacije pomoću koje se igrač kreće u virtuelnom okruženju, do umetničkih fikcija koje imaju mnogo zajedničkog sa digitalnim fikcionim igrama (Petkovska, 2010: 145–157). U okviru estetske funkcije video igara naročito se izdvajaju ludička, funkcija igre i magijska funkcija koja potiče iz mitskog okruženja (Katnić-Bakaršić, 1999: 4). Ova uloga video igara omogućava formiranje posebnih značenja za izmaštane oblike i predmete služeći se simbolizacijom i stilizacijom. Uspostavljen je novi odnos prioriteta elemenata multimedije pri

čemu slika i zvuk dominiraju nad tekstom. Upravo to je fascinacija igrača *Drugog života*. Prihvatajući avanturu ulaska u novokonstruisani prostor virtuelne stvarnosti, igrači ove video igre pronalaze svoje putanje koje vode kroz bazu podataka ka rešenju postavljenog zadatka. Lev Manovich (2015: 270) upoređuje narative i video igre ističući ulogu igrača u sajber okruženju koji otkrivaju njegovu skrivenu logiku i postupno rekonstruišu algoritam. Dihotomni odnos realnog i virtuelnog, može se uporediti sa odnosom materije i ideje u kojima se dešava pretapanje 'prvog' života u 'drugi'. Posetioci *Drugog života* stiču mentalne predstave o prostoru koji posećuju, što se postiže treningom: kontinuiranim kretanjem napred ili teleportovanjem – 'skakanjem' sa jedne lokacije na drugu (Keil, Edler, O'Meara, Korte & Dickmann, 2021). Kombinacija virtuelnih elemenata sa fizičkim prostorom, omogućila je igračima da dožive virtuelna okruženja kao stvarna i steknu iskustvo aktivnog učestvovanja. U tom stalnom preplitanju virtuelnog i realnog prostora sa realnim elementima i elementima virtuelnog, naročito važnu ulogu ima proširena realnost u kojoj korisnik vidi realan prostor sa elementima virtuelnog i dobija vizuelni utisak da su ti virtuelni elementi delovi realnog sveta (Stevanović-Nešić, 2009: 994).

Trodimenzionalno dizajniran *Drugi život*, koristi tradicionalnu kulturu realnog sveta i prepliće je sa kulturnim sadržajima izgrađenim u virtuelnoj realnosti. Po povratku u 'prvi život', naročito ako je putovanje u imaginarno trajalo dugo, često je teško odvojiti efekte virtuelnog života koji je prenet u trenutku povratka u realnost. Virtuelno komuniciranje i učestali odlazak u prostor virtuelne realnosti ne može zameniti socijalne kontakte u stvarnom životu. Međutim oni se često zanemaruju i provodi se sve manje vremena u rešavanju realnih, životnih izazova. Digitalni život počinje da nadvisuje analogni, pa se događa da korisnici bekstvom iz sfere realnosti u sferu fikcije i obrnuto, pokušavaju da odlože suočavanje sa svojim životom.

Međutim, uranjanje u 'drugi život' konstruisan je u virtuelnoj stvarnosti i bekstvo koje samo naizgled donosi spokoj (Deleuze et al., 2019) može predstavljati opasnost po igrače u virtuelnom svetu, jer u preplitanju realnog i virtuelnog vlada neobična konfuzija koja dovodi do gubitka stabilnosti tradicionalnih društvenih odnosa. U kontekstu razumevanja uključenosti u igru i uranjanja u mnogobrojne iskustvene dimenzije, teoretičari i istraživači predlažu da se metafora uranjanja zameni metaforom inkorporacije. Ova promena konceptualnog modela nastoji da zameni jednosmerno uranjanje igrača u prostor

igre koje se naziva imerzija¹¹, sa simultanom asimilacijom digitalnog okruženja (Calleja, 2007).

4. Zaključna razmatranja

U okviru novog komunikacionog prostora virtuelna komunikacija utiče na pomeranje granica između društvenog i tehničkog, privatnog i javnog, virtuelnog i realnog, pa se kao neophodno nameće pitanje „da li živimo živote u ekranima ili na ekranima” (Turkle, 1995) i da li video igre mogu da priušte igračima autentična iskustva nasleđa koja se mogu uporediti sa fizičkim posetama mestu događaja? Takođe, kako je autentičnost istorijskih postavki koje se koriste u video igri povezana sa uranjanjem igrača u ovu kompjutersku simulaciju (Mochotski, 2021: 951)? 'Uranjanjem' u narative s one strane realnosti, često preplitanje dva paralelna sveta stiču se iskustva toliko stvarna da dolazi do zamagljivanja ivičnih područja realno-virtuelno, a zatim i nestanka linija razdvajanja realnog i virtuelnog, istine i fikcije (Doležel, 2008). Ostvarivanje razlika unutar realnosti, takozvani 'mravinjak razlika' (Delez, 2009: 83-93) koji se bazira na različitostima i suprotnostima, čini da se te razlike prepliću tako što realni prostor dopunjuje virtuelni, dok virtuelni prelazi svoje granice i povezuje se sa stvarnim svetom. Zbog takve matrice virtuelnog i stvarnog, granice ovih prostora počinju da nestaju kroz njihovo redefinisanje (Delez, 2009: 83-93), pa dolazi do izmene identiteta stvari, pri čemu sve postaje simulakrum (Delez, 2009: 120).

Tehnološka dostignuća iz domena razvoja multimedijalnosti, poligonalne trodimenzionalne grafike, pojave pametnih mobilnih telefona i onlajn igranja na računarima i mobilnim platformama presudno je uticalo na formiranje, upotrebu i izgled video igara (Maravić, 2022: 316) kao novih medija koji imaju veliki uticaj na formiranje stavova i promenu ponašanja javnosti uopšte (Milošavljević i Pavlović, 2020). Pojava 'pametnih' mobilnih telefona omogućava igračima da više ne moraju da se susreću u realnom svetu igraonica da bi ostvarili društvenu interakciju u virtuelnom svetu u kome interaktivno druženje poprima karakteristike simulacije u sajber prostoru.

Cilj ove analize jeste sagledavanje virtuelnog komuniciranja kao novog oblika komunikacione prakse kroz analizu komunikacije igrača u kompjuterskoj

¹¹ Od lat. reči *immersion* – potapanje, uranjanje.

simulaciji *Second Life*. Izvedeno iz pojma virtuelne stvarnosti (virtual reality) virtuelno komuniciranje izdvaja se u odnosu na tradicionalne vidove komuniciranja po tome što uspostavlja balans između neograničenog broja korisnika koji prema potrebi mogu da uspostave u okviru forumske razmene poruka masovnu komunikaciju ili da prenesu informacije putem interpersonalnog komuniciranja. Video igra *Drugi život* nudi onlajn simulacije sa kompjuterskim reprezentacijama osoba koje u digitalnom prostoru organizuju različite aktivnosti: komuniciraju multimedijalno, kreiraju život svojih avatara poput svakodnevica u kojoj inače žive, udružuju se u nove virtuelne zajednice da bi ostvarili svoje interese, postavljaju kodekse ponašanja u društvu i inspirisani stvarnim likovima kreiraju identitete u okviru alternativnih avatara. Na taj način virtuelni svet dobija značenje koje ima određenu istorijsku i kulturološku težinu u realnom životu.

Fidler predviđa da će nestati granice između stvarnog i digitalnog sveta, a vidovi međuličnih sajber medija postaće svakodnevna rutina (Fidler, 2004: 238). Sažimanjem tradicionalne kulture realne sfere, sa kulturnim sadržajima u *Drugom životu*, svaki pojedinac u virtuelnom prostoru u kome ima mnogo više zanimljivih društvenih prilika nego u svakodnevici (Terkl, 2011: 36), izgrađuje vlastiti hipernarativ koji se bazira na novim vrednostima i novom načinu komunikacije.

Može se zaključiti da virtuelna komunikacija pomera granice društvenog i tehničkog, privatnog i javnog, virtuelnog i realnog. Često se pojedincima na relaciji realnog i virtuelnog zamagljuju granice ovih svetova što dovodi do smetnji u komunikaciji i otuđenja ljudi. Kao u filmu Stivena Spilberga iz 2018. godine *Igrač broj jedan* (*Ready player one*), kada stvarni i virtuelni život postanu medijski spektakl, kad slike, prikazi, fikcije postanu stvarnost u kompjuterskoj simulaciji, kad u 'drugom životu' počinju da se ostvaruju neispunjene želje iz realnog sveta, odlazak igrača na mesto koje pruža mnogo više zabave i avanture prerasta u svakodnevnu preokupaciju igrača video igara pa virtuelno zamenjuje realno.

Literatura

Aarseth, E. (2001). Computer game studies – year one. In: *Game Studies* – interational journal of computer game research, 1 (1), URL: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.htm>.

- Baía Reis, A. & Coelho, A. F.V.C.C. (2018). Virtual Reality and Journalism: A gateway to conceptualizing immersive journalism. *Digital Journalism*, 6(8): 1090–1100. <https://doi.org/10.1080/21670811.2018.1502046>.
- Baía Reis, A. & Ashmore, M. (2022). From video streaming to virtual reality worlds: an academic, reflective, and creative study on live theatre and performance in the metaverse. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 18(1): 7–28. <https://doi.org/10.1080/14794713.2021.2024398>.
- Bodrijar, Ž. (1991). *Simulakrumi i simulacija*. Novi Sad: Svetovi.
- Bogdanović, K. (2007). *Poetika vizibilnog – vizibilno kao spoznaja i kultura*. Beograd: Zavod za udžbenike.
- Bostrom, N. (2003). Are you living in a computer simulation? *Philosophical Quarterly*, 53(211): 243–255. <https://doi.org/10.1111/1467-9213.00309>.
- Calleja, G. (2007). Digital Game Involvement: A Conceptual Model. *Games and Culture*, 2(3): 236–260. <https://doi.org/10.1177/1555412007306206>.
- Carter, B. (2013). *Digital Humanities: Current Perspective, Practices and Research*. Bingley: Emerald Publishing.
- Kastels, M. (2018). *Uspón umreženog društva*. Beograd: Službeni glasnik.
- Combes, B. (2021). The Net Generation: Tech-savvy or lost in virtual space? In: *IASL Annual Conference Proceedings*. <https://doi.org/10.29173/iasl7966>.
- Crnobrnja, S. (2010). *Estetika televizije i novih medija*. Beograd: Clio.
- De Mul, J. (2010). *Cyberspace Odyssey: Towards a Virtual Ontology and Anthropology*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- De Wildt, L., Apperley, T.H., Clemens, J., Fordyce, R., & Mukherjee, S. (2019). (Re-)Orienting the Video Game Avatar. *Games and Culture*, 15(8): 962–981. <https://doi.org/10.1177/1555412019858890>.
- Deleuze, J., Muraige, P., Schimmenti, A., Nuyens, F., Melzer, A., & Billieux, J. (2019). Escaping reality through videogames is linked to an implicit preference for virtual over real-life stimuli. *Journal of Affective Disorders*, 245: 1024–1031. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2018.11.078>.
- Delez, Ž. (2009). *Razlika i ponavljanje*. Beograd: Fedon.
- Deljanin, S. (2008). *Formiranje virtuelnog identiteta na internetu*. Beograd: Filozofski fakultet.
- Doležel, Lj. (2008). *Heterokosmika – fikcija i mogući svetovi*. Beograd: Službeni glasnik.
- Fidler, R. (2004). *Mediamorphosis – razumevanje novih medija*. Beograd: Clio.

- Fisk, Dž. (2001). *Popularna kultura*. Beograd: Clio.
- Fiske J. (1987). *Television Culture*. London and New York: Routledge.
- Jones, S. (2017). Disrupting the narrative: immersive journalism in virtual reality. *Journal of Media Practice*, 18(2–3): 171–185. <https://doi.org/10.1080/14682753.2017.1374677>.
- Katnić Bakaršić, M. (1999). *Lingvistička stilistika*. Budimpešta: Open Society Institute.
- Keil, J, Edler, D, O'Meara, D, Korte, A. and Dickmann, F. (2021). Effects of Virtual Reality Locomotion Techniques on Distance Estimations. *ISPRS International Journal of Geo-Information*, 10(3): 150. <https://doi.org/10.3390/ijgi10030150>.
- Kish, S. (2007). *Virtual Worlds: second life and Enterprise*. URL: https://skish.typepad.com/susan_kish/secondlife/SKish_VW-SL_sept07.pdf.
- Krstić, A. (2017). Medijska upotreba augmentovane i virtuelne stvarnosti: problematizacija koncepta „imerzivnog” novinarstva. *CM: Communication and Media*, XII(41): 81–104.
- Manovič, L. (2015). *Jezik novih medija*. Beograd: Clio.
- Maravić, M. (2022). *Totalna istorija video-igara*. Beograd: Clio.
- McLuhan, M. (2001). *Understanding media: The extensions of man*. New York: Routledge.
- Milosavljević, I. & Pavlović, D. (2020). Video games as a new media-presence in higher education of journalists in Serbia. U D. Pralica & S. Janjić (ur.), *Digitalne medijske tehnologije i društveno-obrazovne promene 9* (str. 187–199), Novi Sad: Filozofski fakultet Univerziteta u Novom Sadu, Odsek sa medijske studije.
- Milenković, V. (2019). *Mediji, kultura, politika – u epohi globalizacije*. Beograd: Viskom.
- Mochotski, M. (2021). Heritage Sites and Video Games: Questions of Authenticity and Immersion. *Games and Culture*, 16(8): 951–977. <https://doi.org/10.1177/15554120211005369>.
- Nenić, I. (2004). Kultura sajber prostora. *E-evolucija*, 5. URL: <http://www.bos.rs/cepit/evolucija/>.
- Petkovska, S. (2010). Drugi život kao tehnološki narativ – dandellion/@ kimban: jedna priča o jednom virtuelnom svetu. *Sociologija*, 52(2): 141–166.

- Radojković, M. i Miletić, M. (2008). *Komuniciranje, mediji i društvo*. Beograd: Učiteljski fakultet.
- Roig, A., San Cornelio, G., Ardèvol, E., Alsina, P. & Pagès, R. (2009). Videogame as Media Practice An Exploration of the Intersections Between Play and Audiovisual Culture. *Convergence: The International Journal of Research Into New Media Technologies* 15(1): 89–103. <https://doi.org/10.1177/1354856508097019>.
- Šefer, J. (2001). *Zašto fikcija?* Novi Sad: Svetovi.
- Stevanović-Nešić, M. (2009). Proširivanje realnosti virtuelnim elementima u televizijskoj produkciji. *17. Telekomunikacioni forum TELFOR 2009*, (str. 993–996). Beograd: Društvo za telekomunikacije, Elektrotehnički fakultet Univerziteta u Beogradu, Telekom Srbija, JP PTT saobraćaja, IEEE Serbia & Montenegro. URL: http://2009.telfor.rs/files/radovi/09_21.pdf.
- Terkl, Š. (2011). *Sami zajedno*. Beograd: Clio.
- Todorović, L.A. (2009). *Umetnost i tehnologije komunikacija*. Beograd: Clio.
- Turkle, S. (1995). *Life On The Screen*. New York: Simon & Schuster.
- Vasić, Č. (1998). Umetnost stvarne prividnosti. U I. Subotić (ur.), *Umetnost na kraju veka* (str. 13–28). Beograd: Clio.
- Virilio, P. (2000). *Informatička bomba*. Novi Sad: Svetovi.
- Vuksanović, D. (2006). Prilog kritici ontologije medija. *Zbornik radova Fakulteta dramskih umetnosti*, 10: 113–122. http://www.komunikacija.org.rs/komunikacija/casopisi/zbornikfdu/10/08/download_ser_lat.
- Vuksanović, D. (2011). Savremeni mediji i društvena istina. *Kultura polisa*, 9(16): 131–142.

Vesna M. Milenković
UNION – Nikola Tesla University Belgrade,
Faculty of Sport, Journalism in Sport

REAL VS. VIRTUAL –
COMPUTER SIMULATION *SECOND LIFE*

Summary: *While the term 'real' world implies reality as a set of data objectively given beyond any individual evaluation, the term 'virtual' is seen as a projection of human presence in a computer-generated space. The aim of this analysis is to consider virtual communication as a new form of communication practice through the analysis of the communication of the players in the computer simulation of the Second Life. This video game offers online simulations with computer representations of people who communicate through multimedia, organize their other life just the same as they do in everyday life, associate into new virtual communities and inspired by real characters create identities within alternative avatars. Thus, the virtual world acquires a meaning that has a certain historical and cultural weight in real life.*

The real life complements the virtual, and the virtual, crossing the boundaries of its space, connects itself with the real world. Second Life shows how the virtual world grows into a media spectacle, which results in images, representations, fictions becoming reality in computer simulation. Thus, the conclusion can be drawn that virtual communication moves the boundaries of the social and technical, the private and the public, the virtual and the real. Frequently the boundaries of these worlds in the relationship between the real and the virtual are being blurred, which leads to noise in communication and alienation of people. When unfulfilled wishes from the real world seem to come true in the 'second life', the player's departure to the virtual world becomes a daily preoccupation, and the virtual replaces the real.

Key words: *real, virtual, the Second life, truth, fiction.*