

## Digitalno stvaranje svijeta

Autorice: Christa Markom, Magdalena Steger, Jelena Tošić

Stvaranje svijeta, „stvaranje / oblikovanje svijeta”, često je povezano s konceptom „stvarnosti”. Međutim, ovakav pristup stvaranju svijeta implicira da istodobno postoje svjetovi koji nisu stvarni, nego konstruirani ili izmišljeni. Kada se govori o online svjetovima, tada se pogotovo upotrebljava termin virtualni svijet ili nestvarni svijet. Ipak, izvanmrežni svijet može se konstruirati baš kao što online svijet može biti stvaran. Anneesh, Hall i Petro (2012) opisuju izgradnju svijeta koji čine mreže i različiti slojevi: preko umjetnosti, medija i društvenih praksi. Dakle, ne postoji objektivni, univerzalni svijet koji je jednak za sve. „Pravi” svijet je onaj svijet u kojem određena osoba živi u određenom trenutku. To može biti i online i offline. (Aneesh, Hall i Petro, 2012: 1-3)

Ne može se strogo razlikovati izvanmrežni i online svijet. Za mnoge pojedince digitalni svijet je dio izvanmrežnog svijeta i ne može se odvojiti. Komunikolog i sociolog Ahmet Atay (2021) smatra da život i identiteti postoje i između online i offline svijeta. Svakodnevni život mnogih ljudi oblikovan je digitalnim svijetom. Osim društvenih medija, kao što su Facebook, Instagram ili Twitter, ljudi se koriste i digitalnim tehnologijama poput pametnih telefona, prijenosnih računala ili MP3 playera. Posljednjih godina pandemija je također pokazala da se aspekti svakodnevnog života koji su se prije održavali u „stvarnom” svijetu lako mogu prenijeti u „digitalni”. Online tečajevi ili radni sastanak putem ZOOM-a brišu granicu između stvarnog i digitalnog svijeta. (Atay, 2021)

Osim društvenih medija, takozvana „virtualna stvarnost također je dio digitalnog svijeta. Virtualna stvarnost se upotrebljava, na primjer, kako bi se djeci s autizmom pomoglo da se bolje nose s izazovima u izvanmrežnom svijetu. Ona se može koristiti za vježbanje suočavanja s različitim situacijama u „stvarnom” svijetu u sigurnom okružju. Katkad virtualna stvarnost sadržava i sliku „stvarnog” svijeta. Međutim, može se izgraditi i potpuno novi svijet. (Bellani, Fornasari, Chittaro, & Brambilla, 2011) Da su slične aktivnosti moguće online kao i u offline svijetu, pokazuju računalni programi, takozvani „Drugi životi”. Korisnici kreiraju avatar s kojim „žive” u određenom okružju. Ideja je učiniti potpuno isto kao u offline svijetu. Različiti korisnici susreću se i odlaze u kino, na satove plesa ili u kafić. Stoga se ne može nazvati računalnom igrom, jer nema konačnog cilja za ostvarivanje, nego se gradi i živi (drugi) život (Boellstorff, 2015).

Kao što je spomenuto, korisnici sami dizajniraju svoje avatare. Među ostalim, to koristi ljudima iz LGBTIQ+ zajednice jer se identiteti mogu mijenjati lakše nego u izvanmrežnom svijetu. Stoga identitet koji netko usvoji online katkad može biti bliži vlastitoj „stvarnosti” od onoga koji ima u offline svijetu. (Boellstorff, 2015.)

Atay (2021) se u svojem članku također fokusira na queer identitete u odnosu na digitalni svijet. Prema njegovim riječima, online svijet donosi potpuno nove načine pregovaranja i izražavanja pitanja queernessa. [1] Atay to naziva „digitalnim queer stvaranjem svijeta”. Kao način digitalnog aktivizma i osnaživanja, on digitalni svijet vidi kao novi način „...da se osnaže tihi i marginalizirani queer i trans glasovi unutar naše discipline”. (Atay, 2021: 183) Ljudi zamišljaju svijet iz različitih perspektiva i razmišljaju o svijetu kao cjelini. Promišljanja, ideje i razumijevanje svijeta uvijek se događaju iz određene perspektive. Ideja o uređenju svijeta može biti kroz političke sustave, religijske ideje ili vezu između različitih dijelova, elemenata, prostora i vremena. (TRANSCA, 2022) To se također očituje u poveznicama između online i offline svijeta. Kao što je opisano, oni nisu odvojeni, nego uvjetuju jedno drugo, a katkad se čak i preklapaju. Život u različitim kolektivima i skupinama također se

može različito konceptualizirati. Primjeri za to su „Second Life” ili grupe na društvenim mrežama gdje ljudi mogu razmjenjivati ideje i iskustva. Ukratko: kada govorimo o „stvaranju svijeta”, moramo uzeti u obzir i offline svijet te njegova sjecišta s online svijetom.

### **Literatura**

- Aneesh, A., Hall, L., & Petro, P. (2012). *Beyond Globalization: Making New Worlds in Media, Art, and Social Practices*. New Jersey: Rutgers University Press.
- Atay, A. (4. Mai 2021). Transnational and decolonizing queer digital/quick media and cyberculture studies. *Communication and Critical/Cultural Studies*, S. 182-189.
- Bellani, M., Fornasari, L., Chittaro, L., & Brambilla, P. (2011). Virtual reality in autism: state of the art. *Epidemiology and Psychiatric Sciences*, S. 235-238.
- Boellstorff, T. (2015). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton: Princeton University Press.
- TRANSCA. (2022). *Translating Socio-Cultural Anthropology into Education*. Von <https://www.transca.net/de/Videos> abgerufen