

Digitální stvoření světa

Autorky: Christa Markom, Magdalena Steger, Jelena Tošić

Stvoření světa, „vytváření/formování světa“ se často spojuje s konceptem „reality“. Ale implikace tohoto přístupu k stvoření světa jsou, že současně existují světy, které nejsou skutečné, jsou konstruované či vymyšlené. Termín virtuální svět či neskutečný svět se užívá zejména tehdy, když se mluví o online světech. Offline svět však může být zkonstruovaný, jakož i online svět může být skutečný. Anneesh Hall a Petro (2012) popisují výstavbu světa utvořeného ze sítí a různých úrovní: napříč uměním, médií a společenskými praxemi. Neexistuje tedy objektivní, univerzální svět, stejný pro každého. „Opravdový“ svět je ten svět, v němž určitá osoba žije v daném okamžiku. To může být jak online, tak offline. (Aneesh, Hall a Petro, 2012, s. 1–3)

Nelze přesně odlišit světy online a offline. Pro mnohé jednotlivce je digitální svět součástí offline světa a nelze ho od něj oddělit. Komunikační teoretik a sociolog Ahmet Atay (2021) uvádí fakt, že život a jednotlivci existují také mezi online a offline světem. Všední život mnoha lidí ovlivňuje a formuje digitální svět. Kromě sociálních sítí, jako jsou Facebook, Instagram či Twitter, lidé používají také digitální technologie, jako jsou chytré telefony, přenosné počítače či MP3 přehrávače. Také pandemie v posledních letech ukázala, že je určité aspekty všedního života, které se odehrávaly ve „skutečném“ světě, snadno přenést do „digitálního“ světa. Online výuka či pracovní porady prostřednictvím platformy ZOOM stírají meze mezi skutečným a digitálním světem. (Atay, 2021)

Součástí digitálního světa je, kromě sociálních sítí, i tzv. „virtuální realita“. Virtuální reality se například využívá k tomu, aby se autistickým dětem pomohlo lépe čelit výzvám v offline světě. Virtuální realitu lze využít k procvičování jednání v různých situacích ve „skutečném“ světě v bezpečném prostředí. Virtuální realita někdy obsahuje obraz „opravdového“ světa. Lze však utvořit i úplně nový svět. (Bellani, Fornasari, Chittaro a Brambilla, 2011) Že jsou podobné činnosti možné online, jakož i v offline světě, ukazují počítačové programy, takzvané „Druhé životy“. Uživatelé si vytvoří avatara, s nímž „žijí“ v určitém prostředí. Zámyslem je počínat si úplně stejně jako v offline světě. Různí uživatelé se setkávají, jdou do kina, do tanečních či do kavárny. Proto to nelze nazvat počítačovou hrou, protože neexistuje konečný cíl, kterého se má dosáhnout, než se buduje a žije (druhý) život. (Boellstorff, 2015) Jak bylo uvedeno, uživatelé utváří své vlastní avatary. Mezi jiným, toto je velmi vhodné pro lidi ze společenství LGBTIQ+, protože je identitu mnohem snadněji změnit než v offline světě. Proto může identita, kterou ten někdo pojme online, být někdy i blíže k jeho „skutečnému já“ než ho má v offline světě. (Boellstorff, 2015)

Atay (2021) se ve svém článku zaměřuje také na queer identity v digitálním světě. Podle něj přináší online svět úplně nové způsoby jednání a vyjadřování otázek týkajících se přitažlivosti k stejnému pohlaví. ^[1] Atay to nazývá „digitálním queer stvořením světa“. Jako jeden ze způsobů digitálního aktivismu a posílení, on vidí digitální svět jako nový způsob „... jak v rámci naší disciplíny posílit queer a trans hlasy, jež jsou tiché a marginalizované“. (Atay, 2021, s. 183)

Lidé si svět představují z různých aspektů a chápou svět jako jeden celek. Úvahy, nápady a pochopení světa vždy probíhá z určité perspektivy. Představa, jak je svět zřízen, může pocházet z politického systému, náboženských idejí či ze spojení mezi různými částmi, prvky, prostory a dobami. (TRANSCA, 2022) To se projevuje také ve spojení mezi online a offline světem. Jak bylo uvedeno výše, tyto světy nejsou oddělené, vzájemně se ovlivňují a občas se dokonce překrývají. Život v různých kolektivech a skupinách se dá také různě chápat. Příkladem toho jsou „Second life“ nebo skupiny na sociálních sítích, kde lidé mohou vyměňovat své ideje a zkušenosti.

Na závěr: Když hovoříme o „stvoření světa“, musíme brát v úvahu i offline svět i jeho průsečíky s online světem.

Literature

- 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