

Društvenost čovjeka u virtualnom okruženju

Briševac, Franka

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Philosophy and Religious Studies / Sveučilište u Zagrebu, Fakultet filozofije i religijskih znanosti**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:260:893807>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-10-30**



Repozitorij Fakulteta filozofije i religijskih znanosti

Repozitorij diplomskih i doktorskih radova

Repository / Repozitorij:

[REPOSITORY OF FACULTY OF PHILOSOPHY AND RELIGIOUS STUDIES - Repository of master's thesis and phd](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FAKULTET FILOZOFIJE I RELIGIJSKIH ZNANOSTI

Franka Briševac

**DRUŠTVENOST ČOVJEKA U
VIRTUALNOM OKRUŽENJU**

DIPLOMSKI RAD

Zagreb, 2024.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FAKULTET FILOZOFIJE I RELIGIJSKIH ZNANOSTI
Diplomski studij filozofije

Franka Briševac

**DRUŠTVENOST ČOVJEKA U
VIRTUALNOM OKRUŽENJU**

DIPLOMSKI RAD

izv. prof. dr. sc. Barbara Ćuk

Zagreb, 2024.

SAŽETAK

Raspravljajući o filozofskoj antropologiji, istražujemo bit čovjeka. Kroz razne epohe filozofske misli čovjek je definiran na različite načine. Filozofija prepoznaje društvenost kao vlastitost čovjeka, nešto što proizlazi iz njegove biti. No, napretkom tehnologije, posebno u sferi virtualne stvarnosti, mijenjamo temeljne obrasce naše interakcije i djelovanja. Čovjek ima mogućnost povezivanja s drugima bilo gdje i bilo kada kroz sučelje digitalnoga ekrana, što dovodi u pitanje prirodu njegove društvenosti. Naime, postoje istraživanja koja navode da prekomjerno provođenje vremena u virtualnome svijetu može dovesti do socijalne izolacije i drugih negativnih posljedica. Nadalje, anonimnost i nedostatak pravnih regulacija u virtualnome svijetu stvaraju prostor za različite opasnosti poput *cyberbullinga* i ovisnosti. Ključno je da se educiramo kako bismo znali koristiti tehnologiju na odgovoran način, postizujući svoje osobne ciljeve i vodeći računa o društvenim posljedicama.

Treba imati na umu kako tehnologija nije loša, ali naša upotreba tehnologije može biti. Stoga je važno da svaki pojedinac razvije odgovornost i svijest o utjecaju tehnologije na čovjeka i društvo u cjelini. Na kraju, trebamo si osvijestiti kako je tehnologija samo alat, a čovjek je taj koji određuje kako će se taj alat koristiti.

Ključne riječi: čovjek, virtualno, društvenost, tijelo, društvene mreže, odgoj, realnost.

ABSTRACT

In examining philosophical anthropology, we study the essential characteristics of a human being. Our understanding of what it means to be human has evolved throughout the history of philosophical thought. Philosophy recognizes sociability as an exclusive capacity of humans. However, the rise of technology, especially virtual reality, is altering the fundamental ways we interact and behave. With the capability to connect with others anytime and anywhere through digital screens, the nature of human sociability is being questioned. Research indicates that excessive time in virtual environments can lead to social isolation and other negative effects. Moreover, the anonymity and lack of legal regulations online create risks such as cyberbullying and addiction. Educating ourselves on using technology responsibly and balancing personal goals with social consequences is essential.

Technology itself is not inherently harmful, but its misuse can be. Therefore, individuals must develop a sense of responsibility and awareness regarding the impact of technology on both themselves and society. Ultimately, we must understand that technology is merely a tool, and we must decide how it will be used.

Keywords: human, virtual, sociability, body, social networks, education, reality.

Sadržaj

UVOD	1
1. O ČOVJEKU	2
1.1 Što je čovjek?	2
1.2 Čovjekove vlastitosti.....	6
2. RAZVOJ TEHNOLOGIJE	15
2.1 Što je virtualno?	16
2.2 Pojam virtualnoga prostora te odnos virtualnoga i realnoga	17
2.3 Virtualno postoji oduvijek?.....	19
3. ČOVJEK U VIRTUALNOME OKRUŽENJU.....	21
3.1 Spoznaja, istina i besmrtnost u virtualnome	24
3.2 Tjelesnost u virtualnome okruženju	27
4. ČOVJEKOVA DRUŠTVENOST U VIRTUALNOME OKUŽENJU	33
4.1 Virtualne zajednice.....	34
4.2 Društvene mreže i računalne igrice kao oblici virtualnih zajednica	39
5. ASPEKTI VIRTUALNOGA SVIJETA I MOGUĆA RJEŠENJA.....	43
5.1 Tehnopesimisti i tehnoptimisti	43
5.2 Još neke pozitivne i negativne strane virtualnoga okruženja	44
5.3 Moguća rješenja.....	48
ZAKLJUČAK	53
LITERATURA	55
ŽIVOTOPIS	59
ZAHVALA	60

UVOD

Društvene interakcije i komunikacija današnjice sve se više odvijaju u virtualnome okruženju. Takva nova paradigma društvenosti otvara niz zanimljivih pitanja koja zahtijevaju znanstveni pristup. Kroz analizu virtualne društvenosti možemo bolje razumjeti utjecaj digitalne tehnologije na naše socijalne odnose i ponašanje. Iako su tradicionalna fizička okruženja i dalje važna, virtualni prostor pruža neočekivane mogućnosti za društvenu interakciju te nam omogućuje komunikaciju širom svijeta i pronalazak zajedništva unatoč geografskim razlikama.

Kao filozofi modernoga doba ne možemo se ne zapitati što točno znači biti društven u svijetu koji se sve više odvija u virtualnosti, zatim koji su to moralni i etički izazovi koji proizlaze iz našega povezivanja u digitalnome svijetu te koji je utjecaj virtualnih interakcija na formiranje pojedinca i na prirodu društvenih veza u *online* okruženju. A upravo nam istraživanje društvenosti u virtualnome okruženju omogućuje predviđanje budućih trendova u digitalnoj socijalnoj interakciji te pronalazak strategija za rješavanje izazova kao što su *cyberbullying*, zaštita privatnosti i održavanje autentičnih *online* odnosa.

Zato ćemo kroz temu ovoga rada, iz perspektive filozofske antropologije, pokušati odgovoriti na neka moguća pitanja poput: kako virtualno okruženje utječe na socijalne interakcije; koje su prednosti i izazovi društvenosti *online*; koje se etičke dileme javljaju u virtualnome okruženju; koja je razlika između virtualne stvarnosti i zbilje. Tražeći odgovore na ova i slična pitanja, nadamo se boljemu razumijevanju uloge virtualnoga okruženja u čovjekovu društvenom životu te prepoznavanju mogućnosti i izazova koje donosi čovjekova društvenost u digitalnome dobu.

Dakako, iako će ovo biti jedan filozofski pristup, literatura korištena pri izradi ovoga rada je iz različitih znanstvenih područja jer kroz multidisciplinarni pristup, koji uključuje psihologiju, sociologiju, etiku, informatiku, povijest i filozofiju, možemo bolje razumjeti kompleksnu dinamiku virtualne društvenosti i njezin utjecaj na ljudsko društvo.

1. O ČOVJEKU

Da bismo mogli bolje razumjeti temu i područje, potrebno je na početku dati neke osnovne smjernice i uvid u pojmove o kojima ćemo govoriti. Iz toga razloga prvo ćemo reći nešto o čovjeku. Zapitat ćemo se stoljetno filozofsko pitanje – što je to čovjek i koja su to njegova posebna obilježja po kojima se razlikuje od ostatka živoga svijeta. Stoga, slijedi nam jedan kratak povijesni pregled razvoja misli o čovjeku kako bismo mogli bolje razumjeti čovjekov položaj u ovoj temi i svijetu, odnosno kako bismo mogli bolje razumjeti i upoznati sami sebe.

1.1 Što je čovjek?

Čovjek je predmet istraživanja mnogih znanosti i kada postavimo pitanje što je čovjek, znanosti nam mogu dati odgovor koji je u skladu s njihovom metodom i ograničenim vidikom promatranja. Takve znanosti, sve zajedno, ne mogu dati cjelovit odgovor na pitanje što je to čovjek zbog njihove partikularnosti (Šestak, 2003, 283). Zato, postavljeno pitanje je čisto filozofsko pitanje jer je filozofija univerzalna znanost (Šestak, 2003, 284) i upravo nam zbog toga može dati i univerzalan odgovor; odgovor koji će obuhvaćati cjelovito ljudsko biće, a ne neki njegov određeni dio.

Šestak nam u svojim dvama člancima¹ daje kratak povijesni pregled filozofske misli o čovjeku i ističe glavne čovjekove vlastitosti. Navodi da je čovjek po svojoj naravi religiozno biće te se time, više nego bilo čime drugim, razlikuje od najrazvijenijih životinja. Također, čovjek posjeduje temeljnu slobodu koja mu omogućuje otklon i oslobođenje od neposrednosti zbog čega on nije biće koje nužno podliježe svojim unutarnjim porivima. Upravo je sloboda uvjet mogućnosti cjelokupnoga specifičnog čovjekova ponašanja koji obznanjuje njegovu duhovnost. To ukazuje na činjenicu da je čovjek već po svojoj naravi biće transcendencije, odnosno da teži za nekom nadstvarnosti (Šestak, 2003, 284) (a mogli bismo reći, teži i za onim virtualnim).

Filozofska refleksija kao racionalno tumačenje cjelokupne stvarnosti i čovjeka u njoj javlja se u staroj Grčkoj tijekom 7. st. pr. Kr. (Šestak, 2003, 285). Shvaćanje čovjeka na početku filozofije bilo je raznoliko. Platon je smatrao da je čovjek na ovoj zemlji privremeno te da se nalazi u stalnoj protegnutosti i želji za transcendentnim koje je istinska zbilja i čovjekova prava domovina (Šestak, 2003, 288). Istodobno, Aristotel je držao da čovjek nije čisti duh nego je i materijalna stvarnost pa je potrebno zadovoljiti i njegove osjetilne potrebe koje s

¹ Shvaćanje čovjeka u povijesti filozofije (I. i II. dio).

kontemplacijom tvore istinsku čovjekovu sreću. Uz to, Aristotel je smatrao kako se čovjek tek u zajedništvu s drugima može u potpunosti ostvariti, odnosno voditi dobar i moralan život te postići *beatitudo* (Šestak, 2003, 290).

Šestak dalje navodi da pojavom kršćanstva dolazimo do onih sadržaja koji su promijenili poimanje čovjekova bitka (Šestak, 2003, 293). Čovjek se počinje shvaćati kao osoba koju će Boetije definirati kao „individualnu supstanciju racionalne naravi“ (Šestak, 2003, 294). Dolaskom srednjega vijeka i ulaskom kršćanstva u zapadnu povijest mišljenja nastojalo se uspostaviti harmoniju između vjere i razuma te obnoviti Platonova i Aristotelova učenja, što će kasnije rezultirati dvjema strujama koje su vodili sv. Augustin i sv. Toma – platonizmom i aristotelizmom (Šestak, 2003, 295). Sv. Augustina mnogi drže utemeljiteljem proučavanja čovjeka kao osobe te je njegova antropologija posve teološki određena. Naime, on smatra kako čovjek samoga sebe razumije iz Boga i u Bogu te da ga čovjek u samome sebi susreće kao onoga koji je apsolutni temelj njegova bitka (Šestak, 2003, 296). Sv. Toma, koji se oslanja na aristotelovsku tradiciju, gleda na čovjeka pomoću hilemorfističkih naočala. Čovjek je supstancijalno jedinstvo dviju nepotpunih supstancija duše i tijela (Šestak, 2003, 297).

Dolaskom humanizma i renesanse u središtu zanimanja je čovjek, odnosno njegov odgoj, politička i upravna sposobnost te poznavanje književnosti, povijesti i morala. Humanizam je prvenstveno veličao čovjekovu slobodu smatrajući je sintezom svih njegovih duhovnih vrijednosti. Svjedočimo jednomu novom životnom osjećaju koji se priklanja čovjeku toga svijeta, koji budi antiku u novi život te je uzdiže kao idealnu normu ljudskoga života i duhovnoga obrazovanja (Šestak, 2003, 299). U renesansi se naglašava autonomija čovjeka koja se očituje na svim područjima njegova djelovanja i doživljavanja. Razvoj znanosti i tehnike pomoću raznih izuma kod čovjeka potiče doživljaj da on može graditi racionalni svijet i društvo prema vlastitoj volji (Šestak, 2003, 300–301).

Dakle, humanistički i renesansni čovjek, za razliku od srednjovjekovnoga čovjeka vjernika koji se osjećao zaštićenim i sigurnim u vjeri jedne Crkve, upućuje se prema sve većoj autonomiji u smislu slobode i neovisnosti od vjerskoga života (Šestak, 2003, 302).

U novovjekovnoj filozofiji središte promišljanja je čovjekova spoznaja, mogućnost spoznaje istine i način njezina funkcioniranja (Šestak, 2005, 3). Javlja se dvije struje – racionalizam i empirizam – od kojih svaka ima svoje značajne predstavnike. Descartes nas je svojim glasovitim *cogito ergo sum* vratio strogomu dualizmu između duše i tijela. Time Kartezijanac kaže da je misao ono što stoji ne samo samostalno, odvojeno od tjelesne stvarnosti, nego i u

opreci prema njoj (Šestak, 2005, 4). Tako čovjek, kao stvar koja misli, postaje ishodištem svakoga tumačenja stvarnosti; ljudski *ratio* postaje najviša instancija dok stvarnost gubi na autoritetu i vrijednosti (Šestak, 2005, 5).

Putujući dalje po povijesnoj lenti dolazimo do prosvjetiteljstva koje više smatramo nazorom na svijet nego filozofskim pokretom. Naime, ono u prvome redu obožava i časti znanost te je nastoji popularizirati (Šestak, 2005, 6); veliča isključivo čovjekov razum, što je prikratilo čovjeka u njegovoj afektivnosti jer se na čovjeka ne gleda u njegovoj cjelovitosti (Šestak, 2005, 7). Prosvjetiteljstvo nam daje čovjeka koji je kao pojedinac svjestan samoga sebe i mogućnosti svojega razuma za koji vjeruje da je svemoćan (pod uvjetom da nema nikakvih zapreka) (Šestak, 2005, 9).

Kant shvaća čovjeka kao onoga koji samome sebi postavlja ciljeve i prema njima teži te u tome djelovanju razvija svoje sposobnosti i tako ostvaruje samoga sebe. Čovjek postaje biće koje svoj posljednji, bezuvjetni temelj ne nalazi u sebi te ga treba promatrati kao svrhu i prema njemu se odnositi s izvanrednim poštovanjem – osoba nije puko sredstvo (Šestak, 2005, 10). Kant promatra čovjeka prema trima različitim dimenzijama:

1. Empirijski *ja* – proizlazi iz osjetnoga samoiskustva subjekta.
2. Transcendentalni *ja* – prethodi svakomu iskustvu kao „transcendentalno jedinstvo samosvijesti“ i kao mogućnost spoznaje.
3. Metafizički *ja* – podrazumijeva se duša kao duhovna supstancija; ona je ideja čistoga uma koju moramo misliti, ali ne možemo spoznati.

Iz navedenoga je vidljivo kako Kant također nije ostavio sliku čovjeka kao bića jedinstva i cjelovitosti te se i dalje ističe prisutnost staroga antagonizma između duše i tijela (Šestak, 2005, 11).

Šestak dalje navodi kako u suvremenoj filozofiji Schopenhauer čovjeka doživljava kao volju, i to ne u smislu duhovne slobodne volje, nego u najširem smislu aktivnoga nastojanja i ponašanja, emocionalnih pokreta poput ljubavi i mržnje, osjećanja i težnje – sve navedeno je volja i ona kao takva sačinjava čovjekov bitak (Šestak, 2005, 17).

Kierkegaard smatra kako primat više nije ljudski rod u svojoj apstraktnosti, nego je to čovjek, pojedinac; ne razum, nego vjera; ne sustav, nego egzistencija. Nije više riječ o „samodostatnom ja“ koje je autonomno, slobodno od svih spona i okova nego je to „ja“ u odnosu prema i pred Bogom u poniznosti vjere i poslušnosti (Šestak, 2005, 17).

Zatim slijedi Feuerbach koji čovjeka prikazuje kao osjetno, tjelesno biće. Ovdje je riječ o svojevrsnome radikalnom antropološkom obratu gdje se čovjekova religioznost prepoznaje kao projekcija njegovih unutarnjih moći i veličina koje on eksponira izvan sebe te ih potom časti i klanja im se, a time zapravo osiromašuje, otuđuje samoga sebe – čovjek tako postaje nositelj božanskih atributa (Šestak, 2005, 18). Marx, koji se nastavlja na Feuerbacha, preuzima njegovu kritiku religije i dodatno je zaoštrava te gleda na čovjeka kao na jedno materijalno biće unutar materijalne prirode s kojom živi u odnosu proizvođenja osjetnih predmeta (Šestak, 2005, 19). Naime, radom čovjek postaje čovjekom i bićem prirode te se nakon smrti iznova vraća u njezino krilo. Uz to, Marx ne promatra čovjeka kao pojedinca u njegovoj osobnosti, nego kao člana roda, kao društveno i komunitarno biće (Šestak, 2005, 20).

Nadalje, Nietzsche promatra čovjeka vidikom neprestanoga evolutivnog samonadilaženja koje je izrazio pomoću svojih glasovitih triju metamorfoza, odnosno triju stadija. Prikazao ih je slikama deve, lava i djeteta, a tu evoluciju čovjek mora izboriti u volji za moći te doći do onoga konačnog cilja, do nadčovjeka, čije su glavne vrline hrabrost i bešćutnost. Takav čovjek stvara nove mitove, ideale i svete simbole, a na kršćansko mjesto Boga došao je Dionizije kao simbol osebnosti života i njegova potvrđivanja (Šestak, 2005, 21).

Time smo došli i do filozofije 20. stoljeća koja se je razgranala u mnoštvo pravaca pa su se umnožila i razmišljanja o čovjeku (Šestak, 2005, 22). Sartre tako drži da je čovjekov život potpuni besmisao, da ne postoji nikakva otprije dana bit čovjeka, nego čovjek svoju bit stvara sam – *egzistencija prethodi esenciji* (Šestak, 2005, 23). Za Heideggera je čovjek „bitak-u-svijetu“. On svijet shvaća kao okruženost interesima, zabrinutostima, željama, afektima i spoznajama u koje je čovjek uronjen. Heidegger naziva čovjeka „tu-bitak“ čime dolazi do značajnoga čovjekova egzistencijala, to jest egzistencije koja označava neprestanu otvorenost prema onome što čovjek želi činiti sutra (Šestak, 2005, 24).

Dakako, potrebno je spomenuti i Martina Bubera, njemačko-židovskoga filozofa koji definira odnos kao uzajamnost i koji razlikuje tri vrste odnosa: odnos s čovjekom koji je preduvjet ostvarenja savršenijega odnosa; odnos s prirodom koji je u stvari odnos „ja-ono“ te odnos s duhovnim stvarnostima gdje duh djeluje i od svakoga objektiviziranog odnosa čini neposredan odnos (Tomić, 2013, 41). A koliko je odnos – i to onaj uzajamni – bio važan za Buberu, možemo vidjeti iz činjenice da se njegova filozofija može rekonstruirati polazeći od njegove temeljne misli – „u početku bijaše odnos“ (Tomić, 2013, 42).

Dolaskom postmoderne oduzimaju se značenja vrijednosti bitka, istine i temelja koji sve utemeljuje. Osoba se lakše shvaća i izriče identifikacijskim brojem, a metafizička pitanja promatraju se kao posljedica bolesti. Čovjek nema mogućnost racionalnoga osmišljavanja cjelokupne stvarnosti koja ga okružuje i jedino što mu preostaje je da bez osjećaja tragičnosti živi sadašnji trenutak, ne mareći ni za prošlost ni za budućnost. Postmoderna ne trpi objektivne univerzalne norme ni definitivne istine, nego u situaciji stalne promjene samo pokušava učiniti naš put nekako prohodnim (Šestak, 2005, 26).

No, postoji li nada u bolje sutra? Na samome kraju članka Šestak iznosi neke pokušaje konstrukcije filozofske antropologije 20. stoljeća koja o čovjeku donosi sljedeće zaključke:

1. Temeljna čovjekova vlastitost je otvorenost za svijet, za razliku od životinja i ostalih nižih bića koja su vezana na svoju okolicu.
2. Posebno mjesto u kozmosu čovjek ima radi svojega duha i duhovnih dostignuća.
3. Čovjek svoje nedostatke, da bi ostao na životu, mora kompenzirati vlastitim djelovanjem te time nastaju viša duhovna dostignuća čovjeka.
4. Čovjek svoje životno središte reflektira te samim time i nadilazi, odnosno živi ekscentrično, što je drugi izraz za čovjekovu duhovnost, za posredovanje neposrednosti (Šestak, 2005, 27).

Iz toga kratkoga povijesnog pregleda o filozofskome shvaćanju čovjeka tijekom razdoblja, možemo zaključiti da je čovjek i dalje trajna zagonetka. Filozofija u tome kontekstu nameće pitanje o mogućnosti diskursa o transcenciji; o onome što čovjeka nadilazi i pred čime se čovjek osjeća siromašnim, malenim, ograničenim i poniznim (Šestak, 2005, 29). Potrebno je usmjeriti pogled prema gore kako čovjek ne bi ostao u tome osjećaju tragičnosti koji će ga dovesti do vlastitoga utruća; trebamo se uhvatiti za Ono iznad nas kako se ne bismo izgubili, otuđili u ovome svijetu, ali i u onome virtualnom.

1.2 Čovjekove vlastitosti

Vidjeli smo da je teško pronaći onu definiciju čovjeka koja bi obuhvatila sve njegove dimenzije i atribute. Ipak, jednu od definicija moramo uzeti u obzir kako bismo mogli nastaviti dalje. Potrebno je naglasiti da prilikom definiranja čega, u ovome slučaju čovjeka, moramo imati na umu dvije stvari: najbliži rod onoga što definiramo / najbliži rod čovjeku te vrsnu razliku. Dakle, da bismo definirali čovjeka moramo mu pronaći onaj najbliži rod – u ovome je slučaju to životinja – te vrsnu razliku, odnosno ono po čemu je čovjek od svojega roda i životinje

drugačiji, različit, a u tome slučaju je to razum. Zato čovjeka možemo odrediti kao racionalnu životinju (kao što je to davno ustvrdio Aristotel) i time se nameće pitanje – po čemu je čovjek tako poseban?

Naime, prema Bochenskome, čovjekov se razum pokazuje u ovih pet osobina: izradi i korištenju oruđa, tradiciji, napretku, apstrakciji i sposobnosti refleksije. Sve su ove osobine karakteristične i uočljive samo u čovjekovu ponašanju i djelovanju (Šestak i Jalšenjak, 2009, 8). Ukratko ćemo nešto reći o navedenim osobinama.

Ponašanje, koje bi se moglo opisati kao upotreba alata, često se tumači kao „izvanjska uporaba nepričvršćenog predmeta iz okoline kako bi se učinkovitije izmijenio oblik, položaj i stanje drugog predmeta, drugog organizma ili samog korisnika kad on drži ili nosi oruđe za vrijeme ili netom prije uporabe, i odgovoran je za njegovu pravilnu i učinkovitu orijentaciju“ (Šestak i Jalšenjak, 2009, 9). Pod alate smatramo ono što je planski napravljeno za određenu svrhu, a pojedino oruđe može poprimiti i simboličko ponašanje koje u konačnici može postati njegova dominantna svrha (Šestak i Jalšenjak, 2009, 9).

Prema takvome shvaćanju virtualni bi svijet bio proizvod uređaja koji su zapravo alati kojima se čovjek služi kako bi sebi olakšao život. No problem nastaje kada upotreba tih uređaja poprimi ono simboličko značenje u smislu da postanu božanstvo ili gospodari ljudskih života – kada počinju „upravljati“ našom svakodnevicom, načinom na koji provodimo vrijeme, (ne)komuniciramo s drugima. Ukratko, alati koji bi trebali služiti čovjeku postaju alati kojima čovjek služi (iako je čovjek taj koji ih je stvorio).

Čovjek je socijalno biće i on ne može živjeti sam (Šestak i Jalšenjak, 2009, 13). Čovjek stvara zajednice ne samo radi zadovoljavanja nagona za opstanak, nego i zbog faktora brižnosti u kojemu ljudi prepoznaju dužnost prema bližnjemu. Ljudske zajednice nastaju učenjem tradicije, odnosno običaja, ili učenjem pravila ponašanja koja prelaze s naraštaja na naraštaj (Šestak i Jalšenjak, 2009, 14). A da bi se ti obrasci ponašanja mogli prenositi, ključan je sustav prenošenja, odnosno jezik. On je čovjekov jedinstveni anatomski aparat koji se, iako čovjek rođenjem dobiva načelnu jezičnu sposobnost, stječe učenjem te je uobičajen medij komunikacije u svim kulturama (Šestak i Jalšenjak, 2009, 15).

Iz navedenoga možemo izvući jednu usporedbu: čovjek u virtualnome stvara „zajednice“, poznanstva na temelju sličnih interesa i mišljenja o nekoj temi. Društvene se zajednice ne stvaraju zbog toga što ti ljudi ne mogu biti sami pa im je potreban netko drugi, nego radi nekoga cilja. Ako pogledamo, većina grupa na društvenim mrežama postoji s nekom svrhom, na primjer

radi prodaje različitih stvari, informiranja o četvrti u kojoj netko živi ili o stanju u svijetu općenito, s ciljem traženja posla i tome sličnoga. Društvene mreže obiluju i takozvanim *fan-stranicama* čija je svrha veličati određenu slavnu ličnost. Ovakve virtualne zajednice, odnosno grupe drugačije su od onoga prvotnog poimanja stvaranja zajednica. Štoviše, ni jezik u takvim grupama više nije prepreka jer se komunicira na engleskome jeziku ili se koriste virtualni prevoditelji.

Time dolazimo do čovjekove treće osobine, a to je prijenos informacija i napredak. Prenošnje informacija je problem s kojim se suočava svaka vrsta, a osnovni model je sustav roditelj-potomak i model-učenik (Šestak i Jalšenjak, 2009, 18). Nadalje, postoje tri stupnja prijenosa informacija od kojih je prvi najjednostavniji jer se prenosi nenamjerno, u odnosu na bilo koju stranku u tome sustavu. Slijede oponašanje i učenje promatranjem, nešto složeniji oblici prenošenja. Najviši je stupanj kada i učenik i model djeluju namjerno, odnosno učenik promatra model, a model promatra učenika ispravljajući mu radnje ako je to potrebno (Šestak i Jalšenjak, 2009, 19). Dakle, upravo zbog takve pedagogije koju nalazimo kod čovjeka, nadolazeće su generacije nasljeđivale sva ona očuvana tehnička i kulturna dostignuća zbog kojih čovječanstvo stalno napreduje (Šestak i Jalšenjak, 2009, 20).

Ističući dalje čovjekove posebnosti, apstrakcija je nešto što se itekako mora spomenuti. Ona je potpuno različita od bilo kakve inteligencije koju možemo pripisati životinjama (Šestak i Jalšenjak, 2009, 21). Apstrakcija označava "misaoni proces kojim se iz neke cjeline izoliraju pojedini elementi radi njihova promatranja; uopćavanje bitnih aspekata neke pojave tako što se zanemaruju njezina nebitna svojstva ili posebne, slučajne odlike; pojmovno oblikovanje neposrednih sadržaja koji su dani osjetilima. Apstrakcija označava djelatnost ljudskog uma koji u susretu s predmetima spoznaje izdvaja svaku pojedinačnost i individualnost tih predmeta od onoga što se o tim predmetima može misliti kao opće, zajedničko, univerzalno te nam to opće pomaže odgovoriti na pitanje: što je taj predmet?" (Macan, 1997, 58). Zahvaljujući apstrakciji čovjek posjeduje i svoju petu osobinu – svijest i samosvijest.

Svijest je izvor spoznaje vrijednosti u našem životu te se opire znanstvenome istraživanju. Koncept svijesti intuitivno je jasan, ali nastaje problem kada ju je potrebno definirati. Očigledno je da ona ovisi o zbivanjima u mozgu i da je s njime povezana, ali ono što nam izmiče su aktivnosti mozga i način na koji te aktivnosti prouzrokuju svijest. Nazočnost svijesti možemo utvrditi jednostavnim testom pomoću zrcala u kojemu jedinke prepoznaju same sebe, ali definiranje svijesti nije tako jednostavno (Šestak i Jalšenjak, 2009, 25). Uz to, tu je i samosvijest

koju dijelimo na objektivnu i subjektivnu. Objektivna samosvijest označuje sposobnost razlikovanja sebe od ostatka svijeta, dok subjektivna sadržava mogućnost identificiranja subjekta s podražajima koje prima iz vanjskoga svijeta (Šestak i Jalšenjak, 2009, 26).

Evidentno je kako, zahvaljujući razumu, čovjek posjeduje osobine koje ostaju isključivo njegove. Ako se u nekim slučajevima one primijete i kod nekih životinja, onda one ipak ostaju na onome najnižem stupnju dok se kod ljudi te osobine razvijaju svakodnevno, na većim stupnjevima. Zbog toga ljudi zauzimaju vrhovni položaj u prirodi koji za sobom povlači odgovornost za cjelokupni biljni i životinjski svijet (Šestak i Jalšenjak, 2009, 31).

No, osim ovih osobina, čovjek posjeduje još neke osobine koje su pokazatelj njegove duhovne dimenzije. Riječ je o vlastitostima, karakterističnim oznakama koje pripadaju svakom članu vrste; slijede iz same biti, ali nisu dio te biti (Šestak, 2008, 3). Radi se o jeziku, društvenosti i političnosti, znanosti, kulturi, umjetnosti, radu i tehnici, igri, zabavi i smijehu, etičnosti i religioznosti. Navedene su vlastitosti važne jer njima dolazi do izražaja čovjekova naročitost, odnosno činjenica da je čovjek utjelovljeni duh, duh u svijetu (Šestak, 2008, 4). Ukratko ćemo reći nešto o tim osobinama kako bismo mogli lakše razumjeti čovjeka i njegov položaj u tome realnom svijetu i da bismo kasnije mogli bolje razumjeti čovjekov položaj u virtualnome okružju.

Što se tiče jezika, potrebno je istaknuti kako je ono najčudesnije čovjekovo dostignuće jer nije samo uvjet za komunikaciju, već i za bilo kakvo ljudsko djelatno zajedništvo. Važno je istaknuti da jezik ima više funkcija od kojih je najvažnija ona komunikativna. No, imamo i egzistencijalnu funkciju kojom svjedočimo i potvrđujemo nama samima i drugima našu egzistenciju te ontološku funkciju jer jezik objavljuje bitak. Jezik se definira kao sustav znakova koji omogućuje komunikaciju među ljudima, ali bit znaka je njegova intencionalnost, odnosno jezik sam po sebi ne privlači pozornost, nego upućuje na stvar koju označuje (Šestak, 2008, 5). Osim toga, čovjek jezikom ima pristup prošlosti, ali ima i ulaz u budućnost i time probija granice vremena i prostora (Šestak, 2008, 6).

Nadalje, društvenost i političnost su vlastitosti koje proizlaze iz ljudske naravi kao takve, odnosno ljudska narav spontano teži zajedništvu s drugima. To se zajedništvo ne očituje samo u međusobnoj razmjeni materijalnih dobara ili pružanju pomoći, već i u međusobnoj razmjeni iskustava, želja i osjećaja. Štoviše, čovjek može na svijet doći samo posredstvom zajednice majke i oca. No, osim društvene, čovjek s drugima tvori i čvrste političke zajednice čiji je vrhunac država. Država je organizam u kojemu su odnosi među članovima i grupama definirani,

znaju se prava i dužnosti svakoga člana zajednice, a ona su uređena zakonom (Šestak, 2008, 7). Svjedočimo tome da pomoću modernih sredstava komunikacije čovjekova društvenost prelazi granice država, prostora, ali i vremena. Virtualni svijet omogućuje da budemo na više mjesta u isto vrijeme i time održavamo socijalne kontakte diljem svijeta.

Spominjanjem virtualnoga dolazimo i do znanosti koja je isključivo ljudski fenomen. Znanost je cjelokupnost sigurnih istina o univerzalnim i nužnim stanjima koje su međusobno logički tako povezane da tvore jedan koherentan sustav (Šestak, 2008, 8). Znanost je jasan znak čovjekove posebnosti u cjelini kozmosa i pokazatelj da je čovjek slobodan od puke prirodne i instinktivne nužnosti. Ona pruža čovjeku sigurnost jednoga svijeta koji se kreće prema konstantnim zakonima – čovjek je konstruirao jedan red unutar stalnih promjenljivih događaja povijesti koji posve nadvisuje red čiste prirode i instinkata (Šestak, 2008, 9). A gdje je znanost, tu je i kultura. Kultura je još jedna pojedinost koju je čovjek stvorio pomoću svojih duhovnih i tjelesnih sposobnosti. Kultura se obično stavlja nasuprot *naturi*, prirodi, onome što postoji, a nije čovjekovo djelo. Kultura može biti materijalna i duhovna te je ona sveukupnost znanja i djelovanja i svega onoga što svojim znanjem i djelovanjem uzima iz prirode (Šestak, 2008, 9).

Nadalje, kultura upućuje na čovjekovu socijalnost jer ona nikada nije rezultat pojedinca, već je uvijek rezultat grupe ljudi. Uz to, kultura je dinamična stvarnost jer se nalazi u neprestanoj evoluciji i transformaciji, prateći život neke skupine u njezinu napredovanju i nazadovanju (Šestak, 2008, 9). Temeljna vrijednost svih kultura je ljudski život koji je temelj i za sve ostale vrijednosti općenito, a koje zapravo stoje u obrani te temeljne vrijednosti (Šestak, 2008, 10). Duhovna kultura, odnosno umjetnost još je jedna čovjekova vlastitost. Umjetnost je, iako je u rodbinskome odnosu s kulturom i znanosti, ipak slobodna jer ona nije nužna za čovjekovo preživljavanje već služi zadovoljenju životnih potreba, odnosno svrha umjetnosti je lijepo kao takvo (Šestak, 2008, 11).

No, što je s kulturom u virtualnome? Digitalna računalna ili mobilna komunikacija postaju glavno sredstvo komuniciranja te se pod takvim utjecajem tehnologije javlja i novi vid kulture, takozvana digitalna kultura. Digitalna kultura odraz je računalne tehnologije te se sastoji od niza posebnih skupina. Ona obuhvaća virtualni prostor u kojemu bi principi proizvodnje, razmjene, konzumacije i predstavljanja kulture identiteta trebali biti slobodni i svima dostupni (Haramija, 2009, 364).

No, je li to zaista tako? Moramo priznati da virtualno omogućuje brzo i neograničeno širenje kulture, odnosno, u samo par klikova možemo saznati sve o bilo kojoj kulturi iz bilo kojega

vremenskog razdoblja. Također, umjetnost u virtualnome svijetu cvate. Imamo mogućnost virtualnih prikaza, rekonstrukcije i prijenosa nekih od najznačajnijih umjetničkih djela. Dakle, virtualno postaje prostor koji umjesto nas sakuplja i čuva sva kulturno-umjetnička blaga čovječanstva i uz to ih čini lako dostupnima. Ipak, ono što se nameće kao pitanje jest stvara li virtualno neku svoju vrste kulture i ako da, kakva je onda ta kultura? Zasad su to malo kompleksnija pitanja za koja još treba vremena jer kultura nije nešto što nastaje odmah i sada. Naime, tek ćemo u budućnosti vidjeti što je to digitalna kultura zapravo i kakav je njezin utjecaj na kulturu stvarnoga svijeta.

Nadalje, što se tiče rada i tehnike, pod radom podrazumijevamo svaku tešku, pa i mučnu aktivnost, duhovnu i tjelesnu, usmjerenu korisnomu cilju. „Čovjekov rad je svjesna, refleksivna, predviđajuća, voljna te posve teleološki usmjerena aktivnost“ (Šestak, 2008, 12), a tek ga je kršćanstvo počelo pozitivno vrednovati čime rad prestaje biti tek imitacija ili nadopuna prirode te mu se pridaje soteriološka vrijednost ako ga se gleda kao instrument pročišćenja i spasenja. Rad ima nekoliko funkcija. Prije svega, može mu se pridodati kozmička vrijednost jer njime čovjek preobražava lice zemlje u svoju korist. Nadalje, ima personalizirajuću ulogu jer se ljudska narav ne rađa savršenom nego je na svim područjima podložna usavršavanju i perfekcioniranju (Šestak, 2008, 12). Čovjek se služi alatom koji je sam načinio. On mu omogućava prodor u kozmički svijet te bi danas bez njega bilo kakva socijalna organizacija bila nezamisliva, pogotovo u računalstvu (Šestak, 2008, 13).

Nadalje, imamo igru, zabavu i smijeh. Igra je čovjekova aktivnost usmjerena rasonodi, davanju oduška vlastitoj slobodi, zabavi. Igra je bezinteresna stvarnost jer nije usmjerena ni prema kakvom profitu (Šestak, 2008, 13). Igra doprinosi boljem cjelokupnom razumijevanju čovjeka te je dokaz čovjekove autotranscendencije jer se u njoj javlja nastojanje da se nađi ono što je mučno i teško u svakodnevici. Igra je nastojanje da se čovjek na trenutak oslobodi socijalnih, prostorno-vremenskih okova koji obilježavaju svakodnevicu. A u igri se obično javlja i smijeh. On je izraz unutarnjeg zadovoljstva i vedrine, ali i trenutačan uvid u ono što je smiješno (Šestak, 2008, 14).

Etičnost je još jedna u nizu čovjekovih vlastitosti te se za nju smatra da je čovjeku dana s njegovom naravi. Nadalje, etičke kategorije nalaze se i u temelju čitavoga pravnog poretka koji je dolazio do izražaja u pisanim kodeksima, donesenim zakonima i pisanim pravilima ponašanja. Zato je etika postala temelj pravnoga poretka. Samo je čovjek taj koji osjeća jedinstvenu nužnost moralnoga imperativa koji se nameće savjesti i samo čovjek osjeća onu

blaženu prosudbu savjesti nakon učinjenog dobra, ali i onaj grozni pravorijek zbog učinjenog zla, a to ukazuje na činjenicu čovjekove slobode koja je uvjet za njegovu moralnost (Šestak, 2008, 15).

Također, i religioznost je čovjekova vlastitost jer je samo čovjek religiozno biće; ona je njegova pratiteljica od same njegove pojave na zemlji. Ljudi svih epoha, od najprimitivnijih plemena pa sve do visokorazvijenih kultura i civilizacija, štovali su i njegovali religioznu praksu (Šestak, 2008, 16). Temeljni razlog religioznoga fenomena čovjekova je erotična sastavljenost – s jedne strane to je doživljaj tragične ograničenosti jer je čovjekov bitak za smrt, a s druge strane to je doživljaj da bi mu spasenje, potpuno ispunjenje i cjelokupno osmišljavanje moglo doći iz prostora onostranosti čiji se nositelj u religioznome rječniku naziva Bogom kojemu se čovjek spontano otvara (Šestak, 2008, 17). Ono što je zanimljivo kada spominjemo religioznost i religiju jest činjenica da su sve religijske zajednice prepoznale važnost medija za društveni život čovjeka te da su na razne načine prisutne u virtualnome svijetu (Novak i Valković, 2016, 389).

Početke prisutnosti religije na internetu povezujemo s oblikovanjem prvih virtualnih zajednica koje su raspravljale o vjerskim temama (Novak i Valković, 2016, 390). Konkretno, Katolička Crkva stupila je u virtualni svijet na Božić 1995. godine kada je na službenim vatikanskim stranicama objavljena Papina božićna poruka (Novak i Valković, 2016, 391).

Prije nego što krenemo na iduće poglavlje u kojemu ćemo govoriti o razvoju tehnologije, malo ćemo prokomentirati što se s nekima od ovih vlastitosti događa u virtualnome svijetu. Naime, spomenuli smo jezik kao jedno od najvažnijih čovjekovih dostignuća te je stoga logično zapitati se o njegovoj funkciji u virtualnome. Iako je u realnome svijetu jezik temelj komunikacije, u virtualnome svijetu ta činjenica postaje potpuno nevažna. Odnosno, nevažno je kojim se jezikom služimo jer u virtualnome svijetu postoje razni programi (poput prevoditelja) pomoću kojih možemo prevoditi izraze, rečenice, stranice, radove ili dokumente. No, iako je nevažno kojim se jezikom služimo i na kojoj razini, treba napomenuti kako je jezik virtualnoga svijeta uglavnom engleski. Tako imamo engleske izraze, tipkovnice, programe i njima slične, što s jedne strane može biti praktično jer je riječ o jednome jeziku, a s druge strane ako nismo govornici engleskoga nego nekoga drugog jezika, primjerice hrvatskoga, onda taj naš materinski jezik biva oštećen prekomjernom upotrebom anglizama tako da za neke izraze nemamo ni odgovarajući hrvatski prijevod već se ti izrazi prihvaćaju kakvi jesu zbog jednostavnosti.

Još jedan problem koji se javlja je korištenje raznih jezičnih skraćenica koje su popularne u virtualnome svijetu. Filozofija "reći što više sa što manje riječi" sve je prisutnija u tekstualnome vidu komunikacije bilo kroz skraćenice, bilo kroz emotikone koji su jedan novi oblik komunikacije razvijen upravo u virtualnome svijetu. Riječ je o malim sličicama koje prikazuju emocije, pojedine radnje, poslove, zanimanja i još mnogo toga. Dakle, u par sličica mogli bismo ispisati čitav svoj dan bez korištenja ijedne riječi i zasigurno bi nas većina razumjela.

Iz svega navedenog vidimo da jezik u virtualnome svijetu prolazi kroz svojevrsnu metamorfozu jer je ograničen na jedan univerzalni jezik. Tako je na primjer popularno korištenje skraćenica kao što su *lol*, *wyd*, *lmao*, *ily*, *tnx*, *btw* i korištenje emotikona kako bismo lakše izrazili svoje emocije, ali i da bismo skratili količinu korištenih riječi i izraza. No, uz jezik ćemo spomenuti i rad kao glavnu čovjekovu djelatnost. Naime, u virtualnome svijetu rad je ograničen upotrebom računala. Već smo istaknuli da se tijekom koronavirusa većina nas prebacila u *online* svijet pa se tako i većina poslova obavljala od kuće (poput nastave ili uredskih poslova), a da bismo radili *online* potrebni su nam elementi poput računala i stabilne internetske veze.

No, ono što se javlja kao problem je moguća nestabilnost internetske veze i poteškoće prouzrokovane fizičkim naporom tijela. Tijekom fizičkoga rada naše tijelo osjeća određeni napor ovisno o tome što i kako radimo, ali virtualni svijet mijenja pojam rada te je, što se tiče fizičkoga napora, dovoljno u samo par klikova „doći na posao“ i odraditi potrebno iz udobnosti vlastitoga doma, auta, javnoga prijevoza ili drugoga prijevoznog sredstva. Sve to zvuči kao ideal suvremenoga života, no je li to doista tako? Da ne bismo previše dužili, o virtualnome će još biti govora te ćemo dobiti odgovor na pitanje što se zapravo događa s čovjekovim tijelom u virtualnome svijetu, a onda i tijekom rada u virtualnome.

U ovome poglavlju dotaknuli smo se povijesnoga pregleda odgovora na pitanje što je to čovjek. Ono što se odmah uočava jest činjenica da su svako razdoblje i svaki filozof ponudili neki svoj vlastiti odgovor i time osobno doprinijeli toj temi. Uz to, istaknuli smo koje to dimenzije čovjeka čine čovjekom čime smo još jednom ukazali na čovjekovu kompleksnost i posebnost te smo kao svojevrsni uvod u temu spomenuli što se događa s nekim vlastitostima u virtualnome svijetu.

S obzirom na potonje spomenutu čovjekovu vlastitost, religioznost, potrebno je istaknuti kako se čovjek današnjice sve spontanije otvara jednomu novom božanstvu – tehnološkomu božanstvu koje tako lako primamljuje svoje štovatelje obećavajući im vječno izbavljenje od trenutne patnje i boli samim ulaskom u virtualni prostor ili klikom miša. Zato ćemo se u

idućemu poglavlju pozabaviti tehnologijom. Vidjet ćemo što to tehnologija jest, kako je nastala, kakav je njezin utjecaj te ćemo istaknuti određena tehnološka područja korisna za ovu temu.

2. RAZVOJ TEHNOLOGIJE

Budući da smo u prvome poglavlju krenuli s pojmom čovjeka jer se njime u ovome radu bavimo, sada je na red došla tehnologija zbog toga što čovjeka promatramo u sferi tehnološkoga razvoja, odnosno u sferi virtualnoga koje je produkt ubrzanoga razvoja tehnologije. A razvojem današnje tehnologije čovjek se nalazi u tehnološkome vrtlogu u kojemu postoje istine, djelomične istine i laži koje stvaraju pomutnju u njegovu zdravom razumu. Internet je svijet učinio globalnim selom što znači da, ako želimo sudjelovati u ovome svijetu, moramo naučiti biti digitalni i družiti se u takvome okruženju u kojemu prostor i vrijeme imaju drugačije uloge (Groothuis, 2003, 9).

„Naučiti biti digitalni“ za Douglasa Groothuisa znači mogućnost da se što je prije moguće spojimo na internet i savladamo glavne alate. Stoga se djeca već od najranije dobi pridružuju globalnomu selu tako što gledaju razna videa, animirane filmove i druge „zabavne i edukativne“ sadržaje na određenim platformama. Nastanak i masovna proizvodnja računala te druge tehnološke promjene potaknule su promjene poput one da pojedinci na svojim računalima pišu, čitaju tekstove i elektroničku poštu, komuniciraju jedni s drugima, igraju igrice te obavljaju niz drugih poslova (što je u prošlosti bilo nezamislivo, a danas je normalno).

U početku je rad na računalu bio ograničen, ali razvojem interaktivne mreže dolazimo do više umreženih računala čime se stvara jedan kibernetički prostor u kojemu se odvija cjelokupna izmjena podataka koji su postali dostupni svima. Internet, koji je napravljen u svrhu vojnoga komunikacijskog sustava radi odolijevanja atomskomu napadu, postao je žarište živoga zanimanja javnosti i brojnih rasprava te je u konačnici postao cijeli naš život (Groothuis, 2003, 13).

Razumijevanje interneta i njegove uloge od samih početaka pa sve do danas značajno se promijenilo te se ono očituje kroz tri razdoblja:

1. Prvo razdoblje obilježeno je entuzijazmom zbog nepreglednih mogućnosti koje internet nudi te se virtualni svijet doživljava odvojenim od stvarnoga.
2. Drugo razdoblje obilježeno je brzim širenjem interneta te značajnim istraživanjima o njegovoj upotrebi i njegovu utjecaju na pojedinca i društvo.
3. U zadnjemu razdoblju počinje se malo govoriti o odvojenosti stvarnoga i virtualnoga te je glavni naglasak na njihovoj komplementarnosti (Novak i Valković, 2016, 392).

Ipak, unatoč raznim shvaćanjima i promjenama, internet je danas postao najvažnije dostignuće te on svakim danom povezuje sve više ljudi koji se uključuju u dijeljenje toga blaga. On je mrežna veza pomoću koje ljudska bića mogu brzo proširiti spoznaje jer im je dostupan cijeli niz novih podataka. Uz to, i naša svijest o nama samima ulazi u računalnu umreženost i možda više nikada neće biti ista. Stvaraju se nova virtualna društva, novi oblici kriminala – poput hakerstva – te se nude razne proširene mreže kako bismo sve tehnološke spravice ujedinili u jedinstveni sustav i time dobili sveobuhvatan i poosobljen pristup računaliziranom moru podataka (Groothuis, 2003, 14). Pomoću pametnih telefona u nekoliko dodira možete se spojiti na televizor, drugi mobitel, sat ili čak upravljati vlastitim domom.

Daniela Blaževska ističe kako je Castellás zaključio da je internet stvoren u akademskim krugovima te su njegove osnovne prednosti: organizacija znanja, mogućnost za istraživanje, nova ekonomija, stvaranje virtualnih zajednica i slično (Blaževska, 2022, 3547). Navodi da internet može širiti informacije u sva područja ljudske aktivnosti; on je velika riznica znanja te se brzo može provjeriti sve što nam je dostupno na mreži, a njegova dodatna prednost je to što je, osim plaćanja internetske veze, pristup informacijama uglavnom besplatan (Blaževska, 2022, 3548). No, da ne bismo otišli predaleko, usredotočit ćemo se prvenstveno na temu virtualnoga prostora i njegova utjecaja na društvenost.

2.1 Što je virtualno?

Došli smo i do trećega, bitnog pojma za našu temu. Nakon čovjeka i tehnologije potrebno je zaustaviti se i na virtualnome da bismo oblikovali našu temu. Naime, govorilo se je o internetu, no što je to? Što *virtualno* ili *cyber* uopće znači? Počne li se od etimologije, pojam *virtualno* dolazi od latinske riječi *virtualis* što znači moguć, ostvariv, odnosno to je skolastički pojam kojim se označava prisutnost pojedine stvarnosti u nekoj drugoj. Stoga, *virtualnim* smatramo ono što u stvarnosti ne postoji, ono što je izmišljeno ili ono što je nastalo pomoću računala².

Iako se *virtualno* objašnjava kao ono što postoji samo kao mogućnost, ta se mogućnost ipak ne podudara s definicijom pojma mogućnosti jer se ono povezuje s ostvarenošću, dok pojam virtualnoga prebiva isključivo u hipotetskom prostoru i vjerojatno nikada neće prijeći u sferu stvarnoga. No, *virtualno* ipak podrazumijeva nekakvu mogućnost postojanja u kojoj ne obitava ukupnost onoga što je stvarno, već ukupnost onoga što je moguće i što se kao takvo ostvaruje (Biti, 2009, 305–306).

² <https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=64792>, posljednji pristup 23. 4. 2023.

Katarina Peović Vuković na početku svojega rada virtualnu stvarnost definira kao termin koji se u svojem širem značenju odnosi na svaki prostor dematerijalizirane komunikacije te nastaje projiciranjem slika u trodimenzionalnome prostoru ili reduciranjem percepcije osobe i fizičkoga prostora oko nje. Kada je riječ o virtualnoj stvarnosti, navodi da se ona najčešće odnosi na nešto lažno, nestvarno te se primjenjuje ne samo kada imamo virtualne prostore ili računalne igrice nego i na komunikaciju na društvenim mrežama, forumima i elektroničkoj pošti. Naposljetku, ističe da se taj izraz rabi kada se zapravo želi kritizirati nematerijalno svake digitalno-mrežne pojave (Peović Vuković, 2014, 117–118).

U svrhu ovoga rada prihvatit ćemo definiciju koja virtualnu stvarnost opisuje kao prividan okoliš simuliran pomoću računala u kojemu korisnik može boraviti, kretati se i opažati, ali sve je to naoko istina. Takva „stvarnost“ postiže se vizualizacijom stvarnoga ili zamišljenoga okružja u kojemu imamo sliku koja se prikazuje na zaslonima naših računala ili drugih elektroničkih uređaja, a doživljaji se nadopunjavaju zvukovima kroz zvučnike i vibracijama te se pobuđuju taktilni i mirisni osjeti (na primjer IMAX kina)³.

2.2 Pojam virtualnoga prostora te odnos virtualnoga i realnoga

Iako intenzivnije predočavanje virtualnoga prostora ili svijeta dolazi tek 80-ih godina prošloga stoljeća, pojam *kibernetika* u novije se vrijeme javlja 1948. godine kada je matematičar Norbert Wiener uveo ovaj pojam u suvremene rasprave sa željom da opiše promjene koje su se već nazirale u komunikacijskome aspektu ljudskoga društva – informacija postaje ključan vid organizma, ali i strojeva (Vertovšek i Greguric, 2017, 100). No, teško je tada bilo i zamisliti da će se današnje nove informacijske tehnologije tako brzo i neprekidno razvijati, pa čak dovesti do ukidanja, odnosno prevladavanja temeljnih odrednica ove materijalne stvarnosti, prostora i vremena.

Idemo li korak dalje, dolazimo do virtualnoga ili *kiberprostora* u koji ulazimo svaki put kada se spojimo na mrežu. Što je to *kiberprostor*? Pojam je skovao pisac znanstvene fantastike William Gibson u svojem romanu *Neuromancer* 1984. godine. *Kiberprostor* označava prostor za komuniciranje koji omogućavaju računala, odnosno to je sučeljavanje digitalnih binarnih jedinica podataka i ljudske svijesti ili silikona i duše (Groothuis, 2004, 15).

Peović Vuković nas u svojem radu upućuje na odnos između realnoga i virtualnoga te navodi kako se virtualno obično shvaća kao slabiji pojam u tome paru (Peović Vuković, 2004, 125).

³ <https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=64795>, posljednji pristup: 23. 4. 2023.

Taj „slabiji pojam“ mogao bi se odnositi na podređenost/nadređenost pojmova odnosno, konkretno u ovome primjeru, može se zaključiti kako pojam virtualnoga ne bi postojao bez pojma realnoga te je time virtualno podređeno pojmu realno; postojanje virtualnoga ovisi o postojanju realnoga i zato mu je suprotno i od njega je slabije.

U spomenutom radu autorica prvenstvo zbilje nad virtualnim vidi kao rezultat odvajanja subjekta i svijeta u sklopu kartezijanskoga dualizma koji razdvaja mentalno od materijalnoga, a posljedica toga je shvaćanje virtualne realnosti kao lažne i nestvarne, ali ipak zavodljive fikcije. Ističe kako se prvenstvo zbilje najbolje vidi u uobičajenim primjedbama upućenima djeci i mladima da previše vremena provode za računalom, u virtualnome svijetu, a ne u realnome (Peović Vuković, 2004, 125). Time se podržava teza u kojoj je realno ipak ono *primarno i jače* u odnosu na virtualno.

Katarina Peović Vuković navodi kako je virtualni prostor jedini metaforički u kojemu vrijeme i prostor, kao temeljne sastavnice realnosti, postoje na drugačiji način. Naime, vrijeme koje provodimo u virtualnome prostoru je stvarno, ali nam se može činiti da ono prolazi brže. Međutim, prostora u doslovnome smislu nema, već je riječ o podatkovnome prometu, odnosno o dijeljenim informacijama koje se nalaze na internetskome serveru. Zato virtualnu stvarnost možemo promatrati kao imaginarno nadilaženje prostora i vremena (Peović Vuković, 2004, 120). Tomu doprinosi i teza da u području virtualnoga fizička prisutnost više nije neophodna, već je moguća i ona simultana – ne živimo više u jednome prostoru i vremenu nego u vremenskoj trenutačnosti i prostornoj sveprisutnosti (Milivojević i dr., 2013, 333). Moguće je stvoriti paralelne svjetove, kompletne gradove, graditi potpunu novu simulaciju društvenoga života – sve se mijenja brzinom koja je neusporediva s ljudskim vremenom povijesti i vremenom događanja u prirodi (Milivojević i dr., 2013, 335).

U članku *Tjelesnost i virtualnost*, autorice (Milivojević i dr.) navode da, iako virtualni svijet dovodi realni svijet u pitanje, virtualno će uvijek biti u deficitarnome odnosu prema stvarnosti jer je neprijelazan uvjet, a granica svake virtualnosti je utjelovljena, osjetna, singularna subjektivnost. Stoga svaka realnost, iako zataškana i zaboravljena, ipak leži u temelju svake virtualnosti. Stvarnost kao tijelo sa svojim nervnim i osjetilnim sustavima ontološki prethodi imaginaciji, spoznaji i tehnološkoj inovaciji (Milivojević i dr., 2013, 336). Navedena teza nadopunjava onu o odnosu realnoga i virtualnoga Katarine Peović Vuković.

2.3 Virtualno postoji oduvijek?

Prije nego što prijeđemo na iduće poglavlje u kojemu ćemo razmotriti čovjekov položaj u virtualnome svijetu, potrebno je zastati i malo promisliti o dosad rečenome. Naime, ustanovili smo kako je virtualno produkt najsuvremenije tehnologije, no neki autori smatraju kako virtualno, kao jedan prividan okoliš naspram realnoga svijeta, zapravo postoji oduvijek.

Naime, smatra se kako virtualno nije ništa novo te da nam je oduvijek poznato jer ga stvaramo ili ulazimo u njega svaki put kada o nečemu maštamo. Obilježava ga svijet koji nije stvarnost, ali mu je blizak. Iako je nešto izmišljeno, nestvarno i nepostojeće, nama je lako zamislivo (Vuletić i dr., 2014, 528). Naši snovi, maštanja i vizije u digitalnome svijetu mogu izazvati jake osjetilne podražaje bliske ili identične empirijskomu poimanju svijeta i simulirati određena psihofizička stanja, vjerodostojno kopirajući čovjekova stvarna iskustva – virtualna stvarnost time postaje sve sličnija realnosti, a ide do te mjere da čovjek lako može zamijeniti realnost, što je karakteristika *virtualne obmane* (Vuletić i dr., 2014, 529).

Nadalje, Zelić i Felić ističu da, iako uranjanje u virtualno i njegovo iskustvo izgledaju kao uzbudljiva inovacija novoga informatičkog doba, ono je zapravo nerazdvojivi dio ljudske prirode koji dugo prethodi digitalnoj revoluciji i pojavi virtualne stvarnosti. Promatranjem virtualnoga iskustva kao neopipljivoga iskustva koje se ne može detektirati u fizičkoj stvarnosti spoznaje se da se njime ljudska priroda koristi od svojih početaka (Zelić i Felić, 2020, 41).

Također navode da je virtualno iskustvo dar evolucije. Taj jedan odmak od stvarnosti postojao je puno prije razvoja tehnologije. Mašta se može uzeti kao jedan od primjera transcendiranja realnosti i odlaska u nerealno/virtualno/prividno koji ljudima omogućuje da promišljaju o predmetima koji se ne nalaze u njihovoj neposrednoj fizičkoj okolini jer je čovjek sposoban stvoriti objekt i umjetno ga zamisliti, a upravo nam sposobnost stvaranja takve virtualne stvarnosti omogućava da razumijemo apstraktne ideje poput kozmosa, smrti i sreće (Zelić i Felić, 2020, 41). Zato, virtualno u tome smislu ne bi označavalo nešto nestvarno nego prividno, potencijalno, zamišljeno; ono se može shvatiti kao most koji premošćuje jaz između nepostojeće i prisutne stvarnosti; kao svojevrsna spona nematerijalne, kreativne supstance čovjekova intelekta i materijalne, predmetne stvarnosti svakodnevice (Zelić i Felić, 2020, 42).

Dakle, riječ je o zanimljivoj tezi. Možemo reći kako postojanje virtualnoga svijeta počiva na mogućnosti čovjekova izdvajanja iz stvarnoga svijeta te na mašti. Možda u tome i leži uspješnost virtualnoga svijeta. Naime, on je stvoren na temelju onoga što je urođeno u čovjeku: na temelju njegove mašte, sposobnosti apstrakcije, mogućnosti da napravi odmak od

materijalnoga svijeta i na temelju njegove sposobnosti reflektiranja o drugima i o sebi istovremeno. No, problem koji se javlja je taj da koliko god smatrali kako virtualni svijet može biti most, odnosno spona između realnoga svijeta i svijeta mašte, oni koji se bave razvojem virtualnoga svijeta rade na tome da taj svijet ne postane most nego da postane što realniji, odnosno da jednom u konačnici u potpunosti zamijeni realnu stvarnost.

Dakle, ono što je nastalo na temelju čovjekove urođene sposobnosti i što bi trebalo biti kao spona, na kraju postaje ono što bi u potpunosti trebalo zamijeniti realni svijet. No, da ne bismo otišli predaleko, prijeći ćemo na iduće poglavlje u kojemu ćemo se pozabaviti s čovjekom u virtualnome okruženju što predstavlja i srž rada.

3. ČOVJEK U VIRTUALNOME OKRUŽENJU

Govorili smo o čovjeku. Govorili smo o tehnologiji, odnosno virtualnomu svijetu. Stoga na red dolazi da kažemo nešto i o čovjeku u virtualnome okruženju. Atraktivnost, vjerodostojnost i uvjerljivost virtualnoga svijeta čovjeku omogućuju da se lakše uživi u taj svijet i stekne dojam da je on glavni protagonist novih zbivanja. Mogućnost utjecaja na slijed događaja kao i uronjenost u sadržaj pomoću tehnike gotovo je izbrisala granicu između dvaju svjetova – onoga virtualnoga i onoga realnoga; između stvarnoga *ja* i imaginarnoga *ja* (Vuletić i dr., 2014, 529).

Sve do kraja 17. stoljeća čovjek se je ponosio svojom sposobnosti racionalnoga promišljanja (Haramija, 2009, 367). Otkrićem i korištenjem interneta dobivamo jedno novo poimanje čovjeka, odnosno pojedini autori smatraju da dolazi kraj materijalizmu i da se ponovno vraćamo dualizmu tijela i duha. Naime, izrazi *software* i *hardware* mogu označavati pojmove poput uma i tijela te bi s time kartezijanska podjela na um kao na misaoni sadržaj i na tijelo kao na stroj dobila novo nazivlje (Haramija, 2009, 368).

Virtualni prostor kao novi društveni prostor tehnološki je uvjetovan i posredovan privid koji se savršeno uklapa u postmoderni diskurs sveopće relativnosti. On je novi prostor za osvajanje koji se uklapa u zapadnjačku viziju osvajanja nepoznatoga i probijanja granica, a sve je to manifestacija ideje i koncepta napretka. Pritom u taj prostor ulazimo rastjelovljeni, rastvoreni na obrasce informacija. U tome prostoru više ne možemo definirati sami sebe jer ne postoji polazna točka ni počelo iz kojega bismo to mogli. U virtualnome prostoru mi smo svagdje i nigdje (Nikodem, 2003, 219).

Pri ulasku u virtualnu stvarnost osoba stavlja virtualne naočale i vidi unutrašnjost, ali više ne vidi i nije svjesna svijeta oko sebe i time se izlaže opasnim situacijama. U konačnici se zaključuje da su virtualne zajednice jedna vrsta pseudozajednica u kojima bezlične veze stvaraju simuliranu osobnu komunikaciju (Nikodem, 2003, 222). Nikodem ističe da se većina autora koji različito gledaju na pitanja virtualne stvarnosti i kibernetičkoga postojanja ipak slažu u jednome, a to je da koncepti simulirane okoline bitno utječu na oblikovanje čovjeka kao subjekta, na njegov identitet te u konačnici i na samo jastvo. Dakako, treba imati na umu da se time ugrožava i sam čovjek i njegov društveni identitet jer koncepti virtualne stvarnosti dovode u opasnost tradicionalno poimanje društvenosti, ali i društva općenito (Nikodem, 2003, 222).

Ono što bi se moglo istaknuti kao kvalitetna i primamljiva osobina virtualnoga prostora je osjećaj reda nalik na matematičku egzaktnost koji virtualni prostor stvara u ljudima te poticaj i viđenje čovjeka po kojemu se ljudski um smatra neovisnim i važnijim od tijela (Haramija, 2009,

366). Dakle, ulaskom u virtualni prostor tijelo se odvajava od mjesta znanja, a prodor u prostore virtualne okoline postiže se perspektivom koja se mijenja onako kako korisnik pomiče glavu. Pritom materijalno tijelo biva vizualno i tehnološki potisnuto upravo radi potpunoga uranjanja u virtualno u kojemu korisnik dobiva dojam potpune kontrole nad okolinom koja ga okružuje i nad tijelom (Nikodem, 2003, 223). Konceptije virtualnoga prostora i stvarnosti donose viziju bestjelesnoga kozmosa, što počinje od razmišljanja o informaciji kao bestjelesnome fluidu koji pluta među različitim supstratima i pritom ne gubi smisao ili oblik. Ovakvo shvaćanje informacije znači da ona može slobodno putovati kroz vrijeme i prostor. Apstrahiranje od materijalnoga označava informaciju kao nešto slobodno, lebdeće na što promjene u okolini ne mogu utjecati (Nikodem, 2003, 224). No, kakva je veza između informacija i čovjeka?

Naime, takvo shvaćanje informacije te kibernetičko određenje čovjeka kao mehanizma koji obrađuje informacije početak je dekonstrukcije čovjeka kao ljudskoga subjekta i njegova identiteta. To se ne događa samo zbog izjednačavanja čovjeka i prirode s računalom/strojem, već i zbog toga što u novonastalome konceptu virtualne stvarnosti nema postojanosti, uporišta ili određenja iz kojega bismo nekoga korisnika mogli odrediti kao ljudsko biće. Ovo se može shvatiti kao krajnja ironija jer je riječ o činjenici da je čovjek jedini koji stvara savršeni svijet unutar kojega se brišu njegove osnovne karakteristike (Nikodem, 2003, 224).

Virtualni prostor ne postaje samo novi društveni prostor nego novi svijet bestjelesnoga oblika života u kojemu imamo prividnu mogućnost biranja novoga ljudskog života koje karakterizira stavljanje informacijskih obrazaca ispred materijalnoga gdje se utjelovljenja bioloških supstrata promatraju kao povijesna slučajnost. Svijest kao temeljna oznaka ljudskoga identiteta postaje samo sporedna pojava u evolucijskome procesu, a tijelo se promatra kao originalna proteza kojom smo naučili upravljati (Nikodem, 2003, 225).

Nadalje, pojedinac se na mreži osjeća sigurnim i skrivenim te može pokazati svaki dio sebe, otkriti svoje osjećaje koje možda nije prihvaćao ili ih je skrivao. Potrebno je shvatiti da to s jedne strane može biti dobro jer omogućuje da se riješe neke dvojbe ili predrasude. No, s druge strane može dovesti do dvojnoga života – života na internetu i života u stvarnosti. Zato internet možemo promatrati s dvaju etičkih aspekata: on može pomoći ljudima da odgovorno provode slobodu i demokraciju, a može i povećati otuđenje i egocentrizam koji dovode do pretjeranoga individualizma (Vuletić i dr., 2014, 532).

Uz to, postoji objektivna mogućnost da ćemo ne samo dijeliti virtualne svjetove sa superiornijim oblicima života, nego i da izgubimo sposobnost razlikovanja umjetnoga i

ljudskoga života. Sherry Turkle daje primjer računalnih programa koji se gotovo ne mogu razlikovati od ljudskih korisnika u virtualnim zajednicama (Nikodem, 2003, 225). Naime, ti računalni programi, zvani *Bots*, predstavljaju sami sebe kao ljude, odnosno kao ljudske korisnike i posjetitelje virtualnih zajednica, a jedan od najuspješnijih virtualnih programa je nazvan *Julia*, opisan kao „bivša knjižničarka, ljubiteljica hokeja koja ima svoj stav“ (Nikodem, 2003, 226).

Ne možemo ni zamisliti koje bi to posljedice izazvalo za čovjeka jer je u realnome svijetu čovjek na vrhu prirodnoga poretka. On je taj koji posredstvom svojega razuma može gospodariti i upravljati prirodom. No, što kada se takav čovjek premjesti u virtualno gdje više nije na vrhu, gdje postoji nešto superiornije od njega – može li se protiv toga izboriti ili će ono (AI⁴) potpuno zagospodariti njegovim životom onako kako je čovjek zagospodario prirodom?

Sherry Turkle navodi da je virtualni svijet za jedne pogodno mjesto za „iskaliti se“ zbog nekakvih konflikata i poteškoća, dok drugima pak pruža priliku da prebrode značajne osobne probleme koristeći nove sadržaje virtualnoga kao rješenja koja im mogu pomoći (Turkle, 1999, 644). U virtualnome zapravo učimo jedan novi način života gdje se naše tijelo svodi na jednostavnu tekstualnu deskripciju (Turkle, 1999, 643). Računalo kao instrument preko kojega stupamo u virtualno utječe na naš pogled o nama samima i odnosima koje imamo s drugima. U simulaciji, naš identitet je fluidan i višestruk (Turkle, 1999, 646) – možemo biti bilo tko u bilo kojemu trenutku.

Tomu u prilog, Turkle smatra kako manifestacije različitosti u našim kulturama, uključujući i prihvaćanje *online persone*, doprinose ponovnomu razmatranju tradicionalnoga pojma identiteta. *Online* iskustva zajedno s „paralelnim životom“ dio su značajnoga kulturnog konteksta koji podržava novu teoriju o našoj nepatološkoj, zdravoj identitetskoj višestrukosti. Navodi da posjedovanje *online persone* može biti korisno u osvješćivanju onoga što činimo u svakodnevnome životu, odnosno možemo se koristiti virtualnim kako bismo reflektirali naš stvarni život. Potrebno je zapitati se što naše ponašanje u virtualnome prostoru govori o nama, o onome što želimo, o onome tko smo mi (Turkle, 1999, 647).

No, tko smo mi? Naime, cijelo vrijeme govorimo o tehnologiji koju je čovjek stvorio te da ona polako počinje preuzimati naše živote pretvarajući nas u kojekakve kiborge. No, nismo li možda mi oduvijek i bili kiborzi? Kada pogledamo naš mozak, odnosno razum po kojemu se ističemo od drugih bića, vidjet ćemo da ga neki smatraju, pa čak i definiraju kao jako računalo u kojemu

⁴ *Artificial intelligence.*

„postoje određene mape“ u kojima su svrstane i kategorizirane naše misli. Stoga, je li naš mozak digitalno računalo te mogu li operacije koje se vrše u njemu biti simulirane i na računalu?

Haramija u svome radu ističe jednu zanimljivu činjenicu. Naime, spominje izraz *antropos* koji na grčkome jeziku označava čovjeka, a prijevod te riječi je “onaj koji gleda prema gore”. Autor se pita kakav je i kako doživljava samoga sebe čovjek koji gleda ravno ispred sebe, u sučelje računala – je li on i dalje čovjek ako ne gleda više prema gore nego sam ravno? (Haramija, 2009, 364). Što se tiče odgovora na postavljeno pitanje, neki autori idu toliko daleko da daju nove definicije čovjeka poput “čovjek je procesor informacije, a priroda je informacija koja se procesuirá” (Haramija, 2009, 366), što se nadovezuje na već spomenutu usporedbu čovjeka i računala.

Iako se čini mogućim, ipak postoji nekoliko poteškoća koje ukazuju na činjenicu da navedeno nije izvedivo. Jedna od tih poteškoća je problem informacijskoga procesuiranja. Naime, kod računala je važan vanjski korisnik koji kodira informacije u onu formu koju računalo može procesuirati, a to je prevođenje podataka na računalni jezik. Nakon toga, računalo prolazi kroz niz elektroničkih faza koje vanjski korisnik može interpretirati sintaktički ili semantički, iako hardver ne posjeduje intrinzičnu sintaksu ili semantiku, a konačni rezultat promatrač onda može interpretirati kao simbole sa sintaksom i semantikom (Searle, 1990, 34).

Ono što se događa u mozgu je drugačije. Na primjer, zapažanje vidom. U biologiji konkretan i specifičan niz elektrokemijskih reakcija započinje napadom fotona na stanice fotoreceptora mrežnice čiji je rezultat vizualno iskustvo. Biološka, realna stvarnost nije skup riječi ili simbola koji stvaraju vizualni sustav nego je ona konkretan i specifičan događaj vizualnoga iskustva (Searle, 1990, 34). Naravno da pomoću računala možemo napraviti nekakav model obrade toga iskustva ili događaja, ali fenomeni sami po sebi nisu sustavne informacije za obradu. Naime, osjećaj obrade informacije koji se koristi u kognitivnoj znanosti previsoka je razina apstrakcije da bi se uhvatila konkretna biološka stvarnost intrinzične intencionalnosti (Searle, 1990, 35).

3.1 Spoznaja, istina i besmrtnost u virtualnome

Nakon izlaganja o čovjeku u virtualnome, zastat ćemo na ovome zadnje spomenutom, a to je čovjekova moć zapažanja na koju se nadovezuje pojam spoznaje i istine te ćemo se dotaknuti i besmrtnosti jer smo zaključili kako čovjek ulaskom u virtualno odbacuje svoje tijelo.

Istaknuli smo činjenicu da je čovjek biće spoznaje te se uz tu spoznaju veže i pojam istine. U skladu s time potrebno je zapitati se što je s istinom u virtualnome prostoru? Istinu shvaćamo

kao podudarnost s činjeničnom stvarnošću, a neistinitost se očituje u nepodudarnosti, što se oslanja na poznatu Aristotelovu definiciju istine kao „poklapanje uma i stvarnosti“ (Macan, 1997, 35). Groothuis navodi da je čežnja za istinom ključ za upravljanje vlastitim osjetilima i za izoštravanje prosuđivanja pri shvaćanju stvarnosti te ističe da je istina najdublja potreba duše i njezina najveća vrijednost (Groothuis, 2003, 98–99). No, da bismo mogli očuvati istinu u virtualnome prostoru, potrebno ju je dobro razumjeti jer će u protivnome svaka tvrdnja o istinitosti više zbunjivati nego objašnjavati.

Tehnologija, odnosno virtualni svijet, počinje polako utjecati na način na koji spoznajemo svijet oko sebe. No, prije nego što kažemo o kakvim je promjenama riječ, podsjetit ćemo se na činjenicu da su u filozofiji u 17. stoljeću postojala dva pravca koji su se bavili funkcijama ljudske spoznaje, odnosno koji su proučavali izvor ljudske spoznaje. Riječ je o racionalizmu i empirizmu. Empirizam su zastupali filozofi koji su smatrali da je jedini izvor spoznaje osjetilno iskustvo i on se javlja u različitim oblicima, a glavnim predstavnicima klasičnoga britanskog empirizma smatraju se Locke, Berkeley i Hume (Macan, 1997, 23). S druge strane, racionalizam smatra kako u prvome redu spoznajnoga procesa stoji mišljenje, a ne osjetilno opažanje; glavni izvor spoznaje su urođene ideje, a za glavne predstavnike uzimaju se Rene Descartes, Spinoza i Leibniz (Macan, 1997, 24). Sada se postavlja pitanje kako je to tehnologija promijenila čovjekovu spoznaju svijeta ako još od 17. stoljeća, prema filozofiji koja je tada bila univerzalna znanost, čovjek stvarnost spoznaje pomoću svojega uma i svojih pet osjetila.

Naime, posredstvom tehnologije, danas u 21. stoljeću slika postaje prevladavajuće sredstvo komunikacije te se uz nju veže smanjena pozornost zbog brzine promjene vizualnih slika (Groothuis, 2003, 18). Dakle, tehnologija je svela čovjeka na spoznavanje svijeta pomoću samo jednoga osjetila – osjetila vida – i tako slika postaje sve.

Svaka razumna upotreba spoznaje zahtijeva mudrost koja nije tek gomilanje slika ili činjenica. Iako su mnogi problemi posljedica nedostatka informacija, ono što nam najviše nedostaje jest mudrost. Činjenicama pronađenima u virtualnome prostoru, koje su povezane u neprekinuti slijed, nedostaje otisak mudrosti, umijeće kojim određujemo redoslijed onoga povezanog te važnost i značenje onoga što spoznajemo (Groothuis, 2003, 112). Nikakav najmoćniji *hard drive* ni bilo koji drugi dio tehnologije neće učitati tu mudrost u ljudsku dušu jer mudrost je jedinstvena ljudska osobina koja se ne može svesti ni na koju vještinu (Groothuis, 2003, 113).

Ljudi postaju intelektualno nestrpljivi; sposobnost pozornosti uskraćuje se te se od stvarnosti očekuje da bude zabavna baš kao što im to nudi virtualna stvarnost. Otupljuje se čovjekovo

razumijevanje stvarnoga svijeta i nagrizaju se osjećaji zajedništva među ljudskim bićima vrijednima poštovanja (Groothuis, 2003, 19). Zaokupljaju nas mogućnosti nove, moćne tehnologije te naša sposobnost kritičkoga prosuđivanja može biti zagušena praktičnim pitanjima izvedbe pouzdanih misli i pukom osjetilnom ugodom istraživanja novih mogućnosti (Groothuis, 2003, 34).

S obzirom na to da se spoznaja veže uz čovjekov um koji u virtualnome svijetu ima povlašteni položaj, potrebno je i o tome nešto reći. Naime, govorili smo o sličnosti uma i virtualne tehnologije. Ono po čemu su još slični su karakteristike koje im se pripisuju poput neograničenosti i svojevrsne besmrtnosti. Naime, činjenica je da znanstvenici ulažu velike napore u istraživanja koja bi čovjeku omogućila da preseli svoj um i svoju svijest u virtualni svijet čime bi mu omogućili obećanu besmrtnost pa bi onda čovjekov um u virtualnome svijetu živio vječno i imao pristup svim informacijama koje se u njemu nalaze.

Upravo se iz navedenoga može zaključiti zašto čovjekova tjelesnost ima smanjenu ulogu u virtualnome svijetu. To je zbog toga što je tjelesnost materijalna i kao takva je podložna propadanju, dok čovjekova druga supstanca – um/duša kao jedna duhovna supstanca ima obilježje neograničenosti i besmrtnosti te je zbog toga ona pogodno tlo za razvoj ideje besmrtnosti u virtualnome prostoru koji također daje dojam neograničenosti i vječnosti prkoseći zakonima prostora i vremena.

Također, i Douglas Groothuis spominje bestjelesno postojanje u digitalnome svijetu te navodi da je veliki dio ljudskih napora u cijeloj povijesti bio usmjeren na pitanje kako se riješiti ograničenja naših smrtnih tijela. Ističe da mnoge drevne religije naučavaju kako je konačno spasenje duše moguće isključivo u trajnome bestjelesnom stanju, a tehnološki napredak svoju beskonačnu snagu općenito uvelike crpi iz želje za smanjivanjem ili prevladavanjem bola utjelovljenoga postojanja u svijetu toliko otpornome na duševne čežnje (Groothuis, 2004, 45).

Tu na scenu stupa virtualni prostor koji nudi svoju vrstu bestjelesnosti. To je područje ili sfera u kojoj se podatci pohranjuju, izmjenjuju i prolaze zbog čega informatičke tehnologije u različitoj mjeri čine taj podatak, što je više moguće, bestjelesnim (Groothuis, 2003, 46). Ali, ističe se kako je temeljna pogreška ljudi koji se nadaju postići digitalnu besmrtnost poistovjećivanje stvarnoga mozga i netvarnoga uma (Groothuis, 2003, 53). Naime, i najvrsnije računalo je i dalje stroj koji obrađuje podatke; ono ne zna ništa o njihovom značenju, nema sposobnost spontanih uvida i ne posjeduje mudrost. Zbog te temeljne razlike između uma i

tvari, nada u slanje digitalizirane osobnosti u virtualni prostor ipak je uzaludna (Groothuis, 2003, 54).

Douglas navodi da mnoge uspješne tehnologije virtualnoga prostora obećavaju oslobađanje od tjelesnih ograničenja jer stvarni svijet, koji toliko koči nezasićene želje duše, omogućuje ostvarenje tih težnji tehnologijama čiji je cilj oslobađanje tijela iz njegova ropstva. Duša pronalazi nove načine slobode u kibernetičkom svijetu (Groothuis, 2003, 48). Ipak, postavlja se pitanje, pronalazimo li doista slobodu na internetu? Groothuis odgovara **i da** – možemo komunicirati slobodnije i s više ljudi nego prije – **i ne** – jer je ta sloboda ostvarena odustajanjem od doživljaja utjelovljene prisutnosti civiliziranoga života (Groothuis, 2003, 49).

3.2 Tjelesnost u virtualnome okruženju

Spominjanjem duše i slobode, ono što nas dalje zanima je što se događa s čovjekovim tijelom jer čovjek se ipak sastoji od tijela i duha. Naime, istaknuli smo kako se čovjek ulaskom u virtualno dematerijalizira, odnosno tijelo mu u tome svijetu nije potrebno za preživljavanje jer virtualno nije materijalno kao naš realni svijet. Uz to, virtualni svjetovi istovremeno oduševljavaju i pobuđuju strah najviše zbog svoje realističnosti. Osim toga, imamo neograničene mogućnosti virtualnoga u oponašanju, kreiranju stvarnosti, u njezinu preoblikovanju i poboljšanju prema našim željama, što na kraju utječe i na naše shvaćanje i tumačenje realnosti (Milivojević i dr., 2013, 333).

Haramija ističe kako je Marshal McLuhan već u 20. stoljeću prvi govorio o fenomenu čovjeka u elektroničkim medijima. Naime, McLuhan koristi pojmove poput *akustičnoga* i *bestjelesnoga* prostora kako bi opisao virtualni svijet (Haramija, 2009, 365–366). Iz ovih pojmova možemo zaključiti da je virtualni svijet onaj svijet u kojemu naša tijela imaju reduciranu ulogu zbog čega pojedini autori za ljude u tome prostoru koriste pojam *online anđeli* čime se još više želi istaknuti dojam spomenute bestjelesnosti (Haramija, 2009, 366), ali i moguće besmrtnosti koju virtualni svijet nudi.

Virtualni prostor je prostor u kojemu „plovimo“ do informacija te slobodno prelazimo s jednoga mjesta na drugo uz istovremeni osjećaj kretanja kroz prostor. To stvara iluziju da možemo egzistirati bez tijela te se sudionici interneta često doživljavaju kao bestjelesni. U konačnici, čovjek kao stanovnik virtualnoga svijeta postaje žrtva iluzije da fizičko tijelo ne igra nikakvu ulogu u tome svijetu (Haramija, 2009, 368). To zapravo odgovara tezi da virtualni svijet nudi besmrtnost jer naše materijalno tijelo ima ograničeni vijek trajanja, dok naša druga sastavnica,

duša – ili u ovome slučaju um – posjeduje obilježje neograničenosti i besmrtnosti te se ono stoga idealno uklapa u stvarnost virtualnoga svijeta.

Dakle, iz svega navedenog možemo zaključiti da čovjek u virtualni svijet ulazi u bestjelesnome stanju. On je informacija, slijed riječi i ideja. Nema osobne komunikacije, ne vidimo tjelesnost drugoga nego samo informaciju na monitoru te je jedini tjelesni kontakt onaj prstiju s tipkovnicom. Čovjek na bestjelesan način prenosi misli i ideje te ulazi u svijet simbola (Haramija, 2009, 369). U virtualnome tijelo postaje nepotrebno te nas ono samo ograničava. Na primjer, ovisnici o internetu u potpunosti zanemaruju svoje tijelo. No, iako tijelo možda nije važno, to ne znači da bez njega možemo postojati u virtualnome svijetu. Naime, bez tijela u virtualnome, bez očiju kojima gledamo monitor ili bez ušiju kojima slušamo ili prstiju kojima tipkamo ne bismo mogli komunicirati u tome svijetu (Haramija, 2009, 370).

U stvarnosti boje, zvukovi i slike ne postoje u našem mozgu. Jedino što postoji u njemu jesu električni signali koji formiraju svijet u kojemu živimo. Osjetila koja s naše kože putuju do mozga u obliku tih električnih impulsa označavaju svojevrsnu dematerijalizaciju materijalnoga koje nalazi svoju potvrdu u medijskome virtualnom prostoru, pokazujući svu dvosmislenost našega odnosa prema stvarnome (Milivojević i dr., 2013, 334). Uz to, danas više nije glavni sukob između duha i tijela, nego između tijela shvaćenoga kao predmet i instrument i njegovih osjetila, zbog čega smo izgubljeni i dezorijentirani pa nam se ono virtualno čini kao bijeg od stvarnosti ili čak gubitak dodira s njom, što je bit mnogobrojnih psihijatrijskih poremećaja (Milivojević i dr., 2013, 335).

No, postavlja se pitanje tko se nalazi iza *online* svijeta, tko njime upravlja i u njemu sudjeluje? Već smo ustanovili da su to korisnici, ljudi, ali konkretnije, riječ je o umovima koji su u savršenome suglasju bez ograničenja i nužnosti fizičkoga tijela. Dakle, tijelo nije esencijalno za iskustvo i produkciju znanja u virtualnome, nego je ono puki fiziološki mehanizam koji podržava život u realnome (Milivojević i dr., 2013, 336).

Iako virtualna stvarnost zamjenjuje tijelo slikama, ipak je tijelo to koje odražava i mijenja svijet, animira ga i tvori jedinstvo s njim te ulazi u određenu sredinu i kontinuirano se angažira. U prirodu je uključeno čitavo naše biće te svjedočimo susretu našega tijela s tijelom prirode, dok u virtualnome svijetu nismo angažirani niti involvirani, odnosno on nas ne poziva na akciju, zbog čega možemo odustati i isključiti se kada god želimo; možemo birati razne alternative i lakše scenarije što u stvarnosti nije moguće (Milivojević i dr., 2013, 340). U virtualnome svijetu nismo odgovorni ni za sebe ni za živote drugih igrača tako da pogrešne procjene neće imati

fatalne posljedice – ne postoje namjere i postupci nego samo procedure i radnje (Milivojević i dr., 2013, 341).

Nadalje, postavlja se pitanje kako je moguće da se tjelesni čovjek, integralni organizam koji stoji iza virtualnih svjetova, u samozaboravu predaje tim svjetovima kao svojoj realnosti? Kako se taj osjetilno-opažajno-osjećajni organizam može potpuno poistovjetiti s virtualnim likovima koji su nestvarni i iluzorni? Naime, riječ je o ljudskoj sposobnosti da se mentalno distancira od tijela i da ga promatra s izvjesne udaljenosti, izlažući misao iskušenju da se otrgne od vlastitoga tijela i da se u odnosu na njega postavi na mjesto apstraktnoga, bezličnog subjekta (Milivojević i dr., 2013, 341).

Živimo u vremenu u kojemu naša osjetila samo djelomično istražuju svijet te ostaju besposlena zbog čega ne dolazimo do važnih otkrića pomoću njih, nego pomoću strojeva. Ipak, važan dio iskustva jedinstvene veze s našim tijelom kao cjelinom jest sinergistička struktura koja obuhvaća i objedinjuje organe tijela. Zato beskonačne varijacije i mogućnosti kreiranja virtualnih svjetova mogu biti najbolje svjedočanstvo o čovjekovim stvaralačkim moćima samo ako im prethodi konkretno, realno iskustvo; tjelesni doživljaj sebe i svijeta (Milivojević i dr., 2014, 342).

Više smo puta napomenuli kako nema mjesta materijalnomu tijelu u virtualnome prostoru. No, što je posljedica toga? Naime, tijelo ima značajnu ulogu u oblikovanju čovjekova identiteta, što je možda jedan od razloga zašto možemo tako lako manipulirati i stvarati fleksibilne identitete u virtualnome svijetu. Vidjeli smo u povijesnome prikazu razvitka misli o čovjeku da se često stavlja naglasak na čovjekov dualizam i da se čovjek nalazi između svojega duha i tijela, pri čemu duh ima primat nad tijelom i čini bit čovjeka.

No, od 19. stoljeća počinje se povećavati interes za tijelo, što se očituje u raznim disciplinama, posebno u antropologiji. Iako je tradicija izražena hijerarhijskim dualizmom podcjenjivala tijelo, ipak su pojedini moderni mislioci formirali drukčije stavove o tijelu (Adamović, 2011, 51). Kao primjer možemo navesti Merleau-Pontyja i njegovu temeljnu ideju „čovjek jest tijelo“. Prema njegovu mišljenju tijelo je jedan od prvih temelja identiteta i nije objekt, nego se nalazi u srži određivanja subjektivnosti i svjesnosti; ono je aktivno sredstvo bivanja u svijetu (Adamović, 2011, 52). Ipak, promjene u kapitalističkome društvu i razvoj konzumističke kulture utjecali su na pozicioniranje tijela u središte oblikovanja ljudskoga osjećaja identiteta. Tijelo se u postmodernome društvu iskazuje kao forma fizičkoga kapitala koja se može

konvertirati u ekonomski kapital pa se čovjekov identitet u suvremenome društvu određuje preko zanimanja (Adamović, 2011, 54–55).

Nadalje, u suvremenome se svijetu posredstvom komunikacijske tehnologije i virtualne realnosti pojedinac oslobađa prirodnoga tijela jer uspostavlja odnose bez fizičke prisutnosti i prezentira sebe onako kako to pošiljatelj informacija želi (Adamović, 2011, 57). Također, virtualno tijelo može imati različite oblike te nije izloženo ni starosti, ni bolesti ni ružnoći. Upravo zbog toga svjedočimo sve većemu broju kirurških zahvata na tijelu jer se želi postići određeni tjelesni standard koji podrazumijeva tjelesni izgled kakav su nametnule modna i filmska industrija (Adamović, 2011, 58).

Iako trebamo „izgubiti tijelo“, u nekim situacijama čovjekova povezanost s tehnologijom postaje sve više fizička, odnosno ljudska se interakcija s novim tehnologijama toliko intenzivirala da ju čovjek čak drži nekom vrstom produžetka tijela. Nadalje, da bi čovjek uopće mogao uroniti u virtualni svijet, stroj treba učiniti ljudskim. Računalo mora razviti sposobnost zavođenja pojedinca; ekran mora biti nešto više od mrtve, tvrde površine (Zelić i Felić, 2020, 38). Virtualna stvarnost nadilazi našu tjelesnost i prostor kakve smo dosad sebi predočavali te nas vodi prema drugim vrstama stvarnosti pomoću tehnika koje proširuju naša vlastita osjetila. Korak dalje u budućim virtualnim prostorima obuhvaćat će zasigurno ljudski um, ljudsko tijelo i napredni digitalni sustav koji će možda biti ugrađen u tijelo i koji će moći izravno simulirati ljudski mozak (čime bismo definitivno postali kiborzi) (Vertovšek i Greguric, 2017, 105–106).

Spominjanjem kiborga potrebno je zapitati se jesu li ljudi-kiborzi iduća stepenica evolucije? Naime, prodor računala u sve oblike života možda nas je sve pretvorio, barem jednim dijelom, u kiborge.

No, treba imati na umu da ideja kiborga nije nova jer ju možemo pronaći u grčkoj i indijskoj kulturi. Ipak, ona temeljna ideja koja će kasnije utjecati na razvoj koncepcije kiborga je da su ljudi više obrasci informacija nego što su spoj krvi, kosti, sinapsi i neurona (Nikodem, 2004, 176). Zvezdane staze postat će ishodište nadolazećih teoretskih zamisli o simbiozi ljudskoga bića i stroja. Nadalje, postavlja se pitanje povezanosti rada računala i našega mozga. Na računalo ne bismo trebali gledati kao i na druge strojeve jer ono ima određenu inteligenciju i može biti uključeno u razgovor (Nikodem, 2004, 177), a pogotovo otkako je *Microsoft* razvio AI program s kojim možemo komunicirati.

Također, računalo posjeduje mogućnost zaustavljanja tijeka rada drugoga računala u bilo kojemu trenutku te se može prebaciti u oblik određenoga programa i u drugo računalo koje je

fizički zasebni entitet u odnosu na njega (i da se u tome prebacivanju ništa ne promijeni), što bi se moglo izvesti i sa sadržajem ljudskoga mozga (Nikodem, 2003, 177). No, možemo li u tome slučaju razlikovati ljudsko biće i računalo? Alan Turing smatra kako nemogućnost toga razlikovanja potvrđuje da strojevi mogu misliti te je prvi predložio takozvani „Turingov test“, model razlikovanja strojeva od ljudi (Nikodem, 2004, 178).

Postmoderna subjektivnost pod utjecajem napretka tehnologije biva fragmentirana, raspršena, višestruka subjektivnost koja samu sebe više ne promišlja kao "jedno" već kao "mnogi", što Kenneth Gergen naziva "zasićenim jastvom". Riječ je o teoriji kako nas je razvoj komunikacijskih tehnologija potaknuo da jedni drugima koloniziramo mozgove (Nikodem, 2004, 179). Kao glasovi, slike, riječi na zaslonu, mi živimo u tuđim mozgovima i isto tako drugi žive u našim. Tehnološka dostignuća 19. i 20. stoljeća proizvela su radikalni preokret u našem predstavljanju i otvaranju prema drugima. Dakle, razvojem novih komunikacijskih tehnologija ugrožene su tradicionalne postavke o identitetu, konceptima istine, objektivnosti i znanju te ideji individualnoga jastva (Nikodem, 2004, 179).

Svjesni smo kako su razvojne strategije tehnoznanstvenoga sustava usmjerene prema ljudskome tijelu i svijesti, stoga je potrebno uzeti u obzir onaj smjer širenja razvoja toga sustava u kojemu se ljudsko postavlja kao konačna granica, osim granica prema prirodi i prema društvu. Uz to, nekadašnje jasne granice između ljudskoga i strojnoga, živoga i neživoga, prirodnoga i umjetnoga, danas su apsurdne jer tehnologija postaje čovjekovo oruđe ili bolje rečeno produžetak njegova tijela (Nikodem, 2004, 182–183).

U ovome poglavlju nastojali smo pokazati što se događa s čovjekom u virtualnome prostoru. Nastojali smo to pokazati usmjerivši pažnju na neke od glavnih pojmova od kojih se sastoji čovjekova realna stvarnost. Vidjeli smo da u virtualnome prostoru istina, tijelo i spoznaja prolaze kroz promjene, odnosno ne postoje na onaj način na koji postoje u realnome prostoru – ili u virtualnome prostoru uopće ne postoje, ili ih virtualno zapravo dokida, zbog čega se gubi njihovo pravo značenje. I na kraju, ono što se najviše ističe je da u virtualnome nema mjesta za tijelo; ono nije uopće potrebno iako je u realnosti uvjet našega postojanja.

U idućemu poglavlju usmjerit ćemo se na čovjekovu društvenost te na društvo općenito. Prema filozofskome rječniku društvenost označava pripadnost čovjeka u društvu te je već od Aristotela čovjek određen kao *zoon politikon*, odnosno kao političko, društveno biće. Kroz povijest su postojali različiti oblici društvenosti poput posredne ili neposredne društvenosti, no istinski pojam društvenosti po kojemu je čovječnost jedina veza među ljudima identičan je pojmu

ljudskosti. Društvenost je istinska čovjekova bit; ona je temeljni dio ljudske prirode jer je čovjekova najveća potreba ona za drugim čovjekom.

S druge strane, imamo društvo koje je vrlo rano postalo predmetom filozofskoga proučavanja. Grčki filozofi identificirali su društvo s gradom državom; u srednjemu se vijeku društvo definiralo kao svrhovito djelo natprirodne sile, dok u novome vijeku dominiraju ugovorene teorije o nastanku društva i države (Filipović, 1989, 80-81). Uza sve navedeno potrebno je istaknuti osnovnu pretpostavku o tome da temelj svakoga društva čine ljudi sa svim fizičkim i psihičkim svojstvima. Stoga ćemo u idućemu poglavlju govoriti o čovjekovoj društvenosti, ali i o sociološkome pogledu na istu jer je pojam društva temeljni sociološki pojam te ćemo koristiti obje znanosti kako bismo dobili što plodnije informacije i zaključke.

4. ČOVJEKOVA DRUŠTVENOST U VIRTUALNOME OKUŽENJU

U prvome poglavlju govorili smo o čovjeku i njegovim posebnostima. Ono što nas od tih posebnosti najviše zanima jest društvenost. Naglasili smo kako je društvenost čovjekova vlastitost te ona proizlazi iz ljudske naravi kao takve. No, prije nego što krenemo dalje, reći ćemo nešto o društvu u kontekstu filozofije. Macan u svojem djelu *Socijalna etika* ističe kako društvo ne predstavlja neku osobu u punome smislu, nego vrijednost društva dolazi od čovjeka, odnosno društvo se može definirati kao „svaka trajna i djelotvorna povezanost ljudi za ostvarenje nekog zajedničkog cilja ili vrijednosti“ (Macan, 2002, 32). Nadalje, društvo možemo shvatiti kao kompleks podružtvovljenih individua i apstraktno, kao zbroj onih oblika veza pomoću kojih iz jedinki nastaje neko društvo.

Filozofski gledano, glavna svrha društvene zajednice sastoji se u pomoći koja je potrebna pojedincu, a koji ju dobiva zajedničkom društvenom suradnjom u izvršavanju vlastite životne zadaće. Ono što se dalje čini zanimljivim jest činjenica kako čovjek, da bi bio potpun, ima potrebu za drugim čovjekom, odnosno kako Ćuk u svojem članku ističe: ljudsko postojanje bez odnosa s drugom osobom gubi okvir za razvoj svojih ljudskih potencijala i punine (Ćuk, 2023, 224).

Također, mnogi su filozofi kroz povijest istaknuli važnost prisutnosti druge osobe u čovjekovu životu. Jedan od najpoznatijih je Martin Buber koji ističe pojam Ja-Ti kao ključan za samoostvarenje svakoga pojedinca. Drugim riječima, Buber smatra kako „osoba postaje svjesna sebe kao one koja sudjeluje u bivstvovanju, kao su-postojeće i stoga kao biće kroz susretanje s drugim“ (Ćuk, 2023, 222). No, potrebno je istaknuti kako prema Buberu nije dovoljno samo održavati odnos s drugom osobom, već taj odnos mora biti uzajaman i neposredan te moramo biti prisutni jedni za druge i angažirani u spoznavanju druge osobe (Ćuk, 2023, 222).

Ono što se ističe kao problem kada promislimo o dosad navedenom u kontekstu virtualnoga okruženja jest činjenica da je u virtualnome svijetu sve posredovano. Naime, nema one prave izravne prisutnosti već je sve što vidimo slika, odnosno reprezentacija druge osobe, a iz filozofske povijesti znamo kako te reprezentacije mogu biti upitne s obzirom na uvjete i mogućnosti našega spoznavanja. To je zbog toga što te iste reprezentacije nisu više objektivne naravi, već postaju subjektivne, odnosno svatko ih može sebi reprezentirati na neki svoj način u skladu sa svojim sposobnostima spoznavanja.

Pojedini autori ističu kako je jedno od glavnih obilježja današnje civilizacije sve veća usamljenost izazvana strelovitim razvojem tehnologije (Haramija, 2009, 363). Spomenuto je

istaknula i Sherry Turkle u svojoj knjizi pod naslovom *Sami zajedno*. Turkle je zaključila da smo toliko fokusirani na uspostavljanje virtualnih odnosa da zanemarujemo jedni druge. Te veze ne donose previše rizika i uvijek su nam blizu u obliku prijatelja na *Facebooku*, likova u računalnim igrama, sugovornika u *chatu* i tako dalje (Peračković i Petrinjak, 2021, 56). Platforma poput *Facebooka* i ostatak navedenih društvenih medija korisnicima omogućuju lakšu interakciju te se oni, iako su dugo vremena bili percipirani kao alati za komunikaciju i održavanje geografski udaljenih veza, danas većinom koriste za interakciju s bliskim prijateljima i ljudima koje vidamo na dnevnoj bazi. Iz navedenoga proizlazi činjenica da se većina ljudi svakodnevno seli između virtualnih i fizičkih interakcija što dovodi do toga da se one odvijaju i simultano (Peračković i dr., 2023, 241).

Postajemo svjesni činjenice kako uz društvene zajednice u realnome svijetu posredstvom razvoja tehnologije nastaje jedan drugi tip zajednica – one virtualne u virtualnome svijetu. Reći ćemo stoga nešto i o tome obliku zajednica jer se čini kako te zajednice polako ali sigurno preuzimaju mjesto na kojemu se odvijaju čovjekovi susreti i odnosi s drugim ljudima.

4.1 Virtualne zajednice

Za početak ćemo definirati što se uopće podrazumijeva pod pojmom *virtualne zajednice*. Virtualne zajednice definiraju se kao „elektronička mreža interaktivne komunikacije organizirana oko zajedničkog interesa ili cilja, mada ponekad komunikacija postaje cilj sama za sebe“ (Blaževska, 2022, 3549). Korisnici interneta pridružuju se raznim forumima na kojima dijele zajedničke interese i vrijednosti, traže odgovore na određena pitanja ili razmjenjuju mišljenja o onome što ih zanima te pritom prevladavaju sve fizičke prepreke na način da održavaju kontakte s ljudima sa svih strana svijeta. I upravo tako nastaju virtualne zajednice.

Iako su takvi obrasci virtualne društvene interakcije već ukorijenjeni kod mlađih i srednjih generacija, pandemija koronavirusa spomenuto je nametnula većini populacije u radnome odnosu. S iskustvom „bez izbora“, kako ističe Peračković u svojem članku, virtualno je postalo stvarno te ono više nije samo prostor za povremenu zabavu i komunikaciju na društvenim mrežama (Peračković i Petrinjak, 2021, 44–45).

Peračković dalje navodi da ako krenemo od najširih definicija pojma zajednice, poput one predložene u Enciklopediji – "jedna ili više skupina ljudi povezanih radom i drugim aktivnostima i/ili zajedničkim interesima i simbolima kolektivnog pripadanja" (Peračković i Petrinjak, 2021, 46) – možemo primijetiti životnu činjenicu da je zajednica skupina ljudi

povezana zajedničkim prostorom, odnosno da ti ljudi žive na istome geografskom području i poznaju jedni druge. Nadalje, koncept izvorne zajednice koja se temeljila na ekonomskoj samodostatnosti i prirodnoj razmjeni s drugim zajednicama te socijalnoj jednakosti njezinih članova koristi se za upućivanje na trajne oblike društvenosti čovječanstva u povijesnim znanostima.

Prema sociološkome shvaćanju, društvo je regulirano zakonom i ta se regulacija pojavljuje usporedo s modernom industrijskom erom i kapitalizmom. Društvo se stvara svjesno i racionalno, planiranjem i organizacijom. Ono je obilježeno razumom, proračunatošću, sebičnošću i otuđenjem ljudi, vanjskim sankcijama i regulacijama umjesto običaja i tradicija zajednice. Najvažnije značajke društva su da je civilizirano, urbano, komercijalno i industrijsko, a njegov najviši oblik je država (Peračković i Petrinjak, 2021, 47).

Ako u tome kontekstu uzmemo pojam virtualnoga, onda se nameće činjenica kako su virtualne i *online* zajednice postale dopunski oblik komunikacije među ljudima koji se međusobno poznaju u stvarnome životu, bez obzira na formalni i neformalni stupanj međusobne povezanosti. Međutim, nedavno objavljeni radovi upotrebljavaju izraz *zajednica u kibernetičkome prostoru* za označavanje istoga fenomena (Peračković i Petrinjak, 2021, 53). Virtualne ili *online* zajednice upotrebljavaju se za razne društvene i profesionalne grupe koje međusobno djeluju na internetu. To ne znači nužno snažnu povezanost među članovima, iako Rheingold spominje da se virtualne zajednice stvaraju kada ljudi dovoljno dugo nastavljaju javne rasprave, s dovoljno ljudskih osjećaja da se formiraju mreže osobnih odnosa (Peračković i Petrinjak, 2021, 53).

Važno je istaknuti da karakteristika virtualne ili simulirane zajednice nije samo njezina nepovezanost s prostorom ili teritorijem, nego i s jezikom ili nekom posebnom kulturom. Kao rezultat toga, ona se lako može uspostaviti u malim društvenim skupinama lokalne gradske četvrti, u gradu ili državi, ali i na globalnoj razini (Peračković i Petrinjak, 2021, 54). Informacijska i komunikacijska tehnologija ignorira geografiju, sažima prostor i vrijeme te predstavlja virtualan odgovor na zajednice realnoga svijeta. Takve zajednice mogu predstavljati vrstu kompenzacije za neke poremećene društvene interakcije unutar stvarnoga svijeta/života ili jednostavno uspostavljaju novu zajednicu informacijskoga doba u virtualnome prostoru. Rani korisnici računalnih mreža stvorili su upravo takvu virtualnu zajednicu koja je kasnije postala izvor znanja, iskustava, praksi i vrijednosti koje određuju ponašanje i društvenu organizaciju virtualnoga svijeta (Peračković i Petrinjak, 2021, 54).

Pojava virtualnih zajednica temeljenih na *online* komunikaciji redovito se tumači kao kulminacija povijesnoga razdvajanja lokacije (prostora) od društvenosti u oblikovanju zajednice. Istodobno se tvrdi da širenje interneta dovodi do društvene izolacije i raspada živih društvenih interakcija i obiteljskoga života, a pojedinci sve više napuštaju međuljudsku interakciju licem u lice (Peračković i Petrinjak, 2021, 55).

Nasuprot tome, Peračković navodi kako su Wellman i dr. u nekoliko studija pokazali da su frekvencija korištenja interneta i broj društvenih veza pozitivno povezani. Rezultati su otkrili da korištenje interneta ima pozitivan učinak na društvenost i da je ono važnije za interakciju s prijateljima nego s obitelji pri čemu je posebno važno za održavanje kontakata s prijateljima ili rođacima koji su udaljeniji. Istraživanje je također pokazalo da ljudi s višim obrazovanjem češće koriste elektroničku poštu kada žele kontaktirati prijatelje koji žive daleko te da se mlađi ljudi više povezuju s prijateljima, dok se stariji više povezuju s članovima obitelji (Peračković i Petrinjak, 2021, 55).

Ipak, druge studije pokazuju suprotne rezultate, posebno one koji se odnose na izolacijske učinke interneta. Na primjer, *online* studija Sveučilišta Stanford koju su 2000. godine proveli Nie i Erbring i u kojoj je sudjelovalo četiri tisuće korisnika pokazuje smanjenje interakcije licem u lice i gubitak socijalnoga okružja. Međutim, navodno smanjenje žive socijalne interakcije odnosilo se samo na česte internetske korisnike, što postavlja prag za korištenje interneta nakon kojega *online* interakcija ima negativan učinak na takozvanu *offline* društvenost. Drugim riječima, u tome ranom razdoblju korištenja interneta nije bilo dokaza o smanjenju društvenih aktivnosti i povećanju društvene izolacije, ali su postojali znakovi da u određenim okolnostima internet može zamijeniti druge društvene aktivnosti u stvarnome svijetu (Peračković i Petrinjak, 2021, 55).

Zato se virtualne zajednice opisuju kao one zajednice, odnosno mreže veza među ljudima koje nam pružaju društvenost, podršku, informacije, osjećaj pripadnosti i društvenoga identiteta (Peračković i Petrinjak, 2021, 56). Ključan proces je prijelaz od zajednice do mreže kao središnje forme organizacije interakcije što utječe na prijateljstva, a posebno na obiteljske veze jer se proširena obitelj smanjuje, no nove forme komunikacije omogućavaju održavanje kontakata s manjim brojem članova obitelji na većim udaljenostima.

Možemo zaključiti da tehnološko posredovanje mijenja način na koji se ljudi druže i da stvara novu formu društvenosti i komunikacije koja nije uvjetovana zajedničkim prostorom. Međutim, takve virtualne zajednice ne uključuju najvažnije elemente pojma zajednica u Tönniesovu

smislu – da su nužno povezane fizičkim prostorom i obiteljskim vezama – što opravdano postavlja pitanje je li pojam zajednica adekvatan u konceptualiziranju te vrste virtualne društvenosti (Peračković i Petrinjak, 2021, 58). Virtualna društvenost se stoga, kao što joj samo ime kaže, odnosi na ljudsku komunikaciju u virtualnome svijetu koji zahvaljujući informacijskoj tehnologiji više nije iluzoran ili simuliran. Naprotiv, ona postaje stvarna virtualnost jer virtualno postaje stvarno u pogledu iskustava i posljedica za aktera (Peračković i Petrinjak, 2021, 58).

Ti oblici tehnologije omogućuju nam da virtualno smještene slike s ekrana pretvorimo u naš vlastiti stvarni svijet što se posebno može povezati s mnoštvom spomenutih ljudskih aktivnosti, od učenja i rada do zabave današnjega vremena. Taj način komuniciranja s drugima omogućava manipulaciju stvarnosti jer ljudi mogu koristiti lažna imena, profile i druge osobne informacije, što također predstavlja virtualnost koja postaje stvarna i istinita za njih (Peračković i Petrinjak, 2021, 58).

Naposljetku, postavlja se pitanje je li onda društvena zajednica u realnome svijetu upitna? Ljudi se u stvarnome životu povezuju u nekim interesnim grupama ili udrugama civilnoga društva. Rezultat toga mnogi su oblici ljudskoga udruživanja i povezivanja, što je upravo jedna od glavnih tema opće sociologije od početka, ali ti oblici nisu nužni i ne moraju biti neka vrsta zajednice (Peračković i Petrinjak, 2021, 59). Očigledno je da je razvoj tehnologije omogućio dugoročnu komunikaciju na daljinu, što je oblikovalo nove forme interpersonalnih interakcija ili virtualnih susreta, ali je uzrokovalo i dehumanizaciju zbog nedostatka bitnih elemenata (Peračković i Petrinjak, 2021, 60) poput nesebičnosti, zajedništva i radosti onih koje susrećemo te snažnih osjećaja koji nas motiviraju na djelovanje ili „porađanje istine“ (Gavrić, 2023, 212) koje samo živi susreti mogu pružiti, bilo da se radi o druženju, zabavi ili radu.

Društveni odnosi današnjice tehnološki su posredovani te je nekadašnju komunikaciju licem u lice zamijenila komunikacija pred zaslonom, a to je posljedica sve veće upotrebe posredovanih oblika komunikacije. Kao posljedica toga javlja se sve veća raslojenost i fragmentacija društva. No, neki autori smatraju kako bi virtualna stvarnost i prostor mogli pomoći u oživljavanju javne sfere u smislu obnove zajednice susjeda i javne sfere malih četvrti gdje je svaki građanin umrežen s drugim građanima (Nikodem, 2003, 221).

Zagovornici navedenoga opravdavaju svoje stajalište sve većom fragmentacijom života u gradovima, nestankom mjesta gdje su se ljudi okupljali i sveopćim otuđenjem (Nikodem, 2003, 221). Svjetovi virtualne stvarnosti prikazuju se kao utopijski prostori gdje ćemo moći obnavljati

iskustvo zajednice. Stoga razvoj novih tehnologija stvara novo, virtualno društvo čiji je temelj računalo, odnosno posredovana komunikacija koja povezuje pojedince modernoga društva (Nikodem, 2003, 222).

Pojedini filozofi smatraju da se čovjekova društvenost izražava u jeziku jer se jezikom izražavamo i dolazimo „k samima sebi“. Društvenost čovjeka osposobljava da se drugome otvori i daruje, ali se ta sposobnost budi tek u susretu s drugim. Zašto je drugi čovjek, društvo toliko bitno? Zato što čovjekovo društveno ustrojstvo ponajprije ukazuje na njegovu nedostatnost. Čovjek kao pojedinac preslab je da bi se bez tuđe pomoći održao i razvio u životu. Također, i čovjekovi su nagoni jedni od znakova njegove društvenosti jer ga oni usmjeravaju na druženje s drugima. No, iako je društvenost jedna od čovjekovih vlastitosti te čovjek ne može opstati bez drugoga čovjeka, društveni oblik života ipak prisiljava čovjeka da se odrekne svoje jedincatski i da se utopi u društvo koje bi se onda trebalo oblikovati tako da se pojedinac u njemu može osjećati ugodno, sigurno i sretno.

Što se tiče društva u realnome svijetu, razlikujemo nekoliko vrsta, ali prema nekakvoj općenitoj podjeli razlikujemo prirodna i slobodna društva. Prirodna društva nastaju prirodnom nužnošću pa se tako svaki čovjek rađa kao član neke obitelji, države, nacije, rase dok su slobodna društva ona koja nastaju slobodnim dogovorima. Pravila slobodnoga društva slobodno se određuju i mogu se mijenjati u svrhu boljega funkcioniranja društva. Gledajući ovu podjelu, naše bi virtualno društvo onda spadalo u skupinu slobodnih društava. No, tu se javlja jedan problem glede pravila u toj zajednici. Naime, istaknuli smo da je slobodno društvo uređeno prema određenim pravilima i regulama, no postoje li takva pravila u virtualnome svijetu, odnosno postoji li mogućnost da i virtualna društva budu uređena prema komu ili čemu?

Naime, društva stvarnosti uređena su na temelju principa poput solidarnosti, supsidijarnosti, demokratskoga principa, pojma pravednosti, zajedničkoga dobra i tome sličnoga te s obzirom na njih možemo postaviti pitanje – postoje li ti pojmovi i u virtualnim zajednicama? Ako postoje – na koji način postoje, a ako ne postoje – možemo li onda te zajednice uopće nazivati društvima? To su samo neka od niza pitanja koja se javljaju i na koja ćemo tek u budućnosti moći dati odgovore jer se razvojem tehnologije razvijaju i konstrukcije virtualnih zajednica te se nadamo da će se neki od spomenutih pojmova možda naći na nekome od nadolazećih *updateova softwarea*.

Rekli smo dosta toga općenitoga o virtualnim zajednicama stoga je pravi trenutak da proučimo neke konkretne primjere istih, poput društvenih mreža i računalnih igrica, kako bismo dodatno odredili i bolje precizirali čovjekov položaj u virtualnome.

4.2 Društvene mreže i računalne igrice kao oblici virtualnih zajednica

Nekoliko puta istaknuli smo kako je ubrzani razvoj tehnologije promijenio naš način komuniciranja i informiranja, a dao nam je i mogućnost kreiranja različitih sadržaja. Svaki korisnik nije samo potrošač, već je i proizvođač medijskih sadržaja. No, što se konkretno društvenih medija tiče (internetska tehnologija, platforma i usluga koja omogućuje više načina komuniciranja), postoji nekoliko vrsta⁵ od kojih su danas najpopularnije društvene mreže ili usluge društvenoga umrežavanja (Haramija i Njavro, 2023, 52).

Društvene su mreže „besplatne interaktivne Internet usluge koje omogućavaju korisnicima stvaranje stranice s informacijama o samima sebi, navođenje lista osoba s kojima su u nekoj vezi te pregledavanje kontakata osoba s kojima su u vezi i komuniciranje s njima“ (Haramija i Njavro, 2023, 53). Društvene mreže javljaju se u SAD-u krajem 90-ih godina 20. stoljeća te su bile namijenjene užemu krugu korisnika. No, dolaskom novoga stoljeća započinje njihovo širenje i napredak pa danas postoje *Friendster*, *MySpace*, *LinkedIn*, *Facebook*, *Twitter*, *Pinterest*, *Google+*, *Instagram*, *Snapchat*, *TikTok* i mnoge druge. Danas se sve više pažnje pridaje razvoju virtualnih svjetova u kojima korisnici kreiraju svoje profile i u kojima mogu imati svoje avatare koji će biti njihovi predstavnici (Haramija i Njavro, 2023, 53).

No, ono što je najzanimljivije jest to što podatci koji se daju prigodom registracije korisnika, a koji su uvjet ulaska u bilo koji metasvijet, ne moraju biti istiniti odnosno njihova se istinitost ne provjerava. Zbog toga možete navesti da ste drugoga spola, nacionalnosti ili boje kože – sve što vam u vašoj mašti može odgovarati. Možemo ustanoviti kako na društvenim mrežama ima sve manje istine i privatnosti, a društvo bez istine i privatnosti je svijet u kojemu ljudska osoba gubi svoje dostojanstvo (Haramija i Njavro, 2023, 63).

Društvene mreže i računalne igrice ne teže prepoznavanju i poštivanju postojećih etičkih i društvenih normi, već stvaraju svoje vlastite norme i sustave vrijednosti koji će biti u skladu s njihovim poslovnim ciljevima, a koje bi društvo trebalo prihvatiti. Razvija se „etika komunikacija“ u kojoj najviše načelo nije više kvaliteta informacije nego njezina kvantiteta, a

⁵ Forumi, blogovi, razni servisi, društvene mreže, virtualni svjetovi itd.

vrhunska vrijednost je neograničena sloboda komuniciranja i povezivanja istomišljenika posredstvom digitalne tehnologije (Haramija i Njavro, 2023, 61).

Mužić u svojem radu ističe kako društvene mreže, iako promoviraju socijalizaciju, zapravo povećavaju samoću i depresiju. Istina je da se na njima ostvaruje povezanost s velikim brojem ljudi, ali ona često bude površna i isprazna što dodatno povećava tugu i udaljava od istinskoga susreta (Mužić, 2014, 400). Mužić zaključuje da se istinska zajednica očituje u međuljudskoj prisutnosti istine koja se osobno iskazuje. Virtualni prostor može jedino oponašati ili odražavati takav način društvenoga ophođenja, ali ga ne može stvoriti. Ipak, može nas zaslijepiti na način da povezanost pogrešno shvatimo kao zajednicu, podatke kao mudrost, a učinkovitost kao izvrsnost (Mužić, 2014, 401).

Spomenuli smo igru kao jednu od bitnih čovjekovih osobina još u prvome poglavlju. A ako smo već prokomentirali većinu čovjekovih osobina, odnosno što se s njima događa u virtualnome svijetu, sada je trenutak da prokomentiramo nešto i o igri. Naime, klasična igra podrazumijeva igranje s drugima tijekom kojega se razvijaju osobine poput dijeljenja, empatije, kompromisa, socijalizacije i drugih. Uz to, imamo i situacije u kojima se dijete igra samo sa sobom, što je pogodno za razvoj mašte, apstrakcije i samoartikulacije. No, što je onda s takvim igrama u virtualnome svijetu?

Virtualni svijet omogućuje i jedno i drugo. Možete se igrati jedni s drugima, a možete se igrati i sami. No, ono što je još moguće je da se igrate s virtualnim, odnosno s računalom ili protiv računala, poput igre šaha u kojoj možete igrati protiv računala. Problem koji se javlja kod igranja je taj što možemo igrati s bilo kime, bilo kada i bilo gdje, pri čemu djeca imaju mogućnost igranja s osobama s kojima u stvarnosti možda ne bi mogla ili smjela imati doticaja.

Mužić u svojem radu govori o videoigrama kao dijelu virtualnoga prostora koji doživljava važan razvoj; videoigre sve vjernije simuliraju život, a da bi bile zanimljivije naglašavaju nasilje, seks i često ezoteriju. On smatra da se programeri videoigara natječu kako dobiti što više korisnika koji će se što duže zadržati, a kao primjer navodi stranicu za videoigre pod nazivom „Ovisnost o igrama“ čije je pravilo, da bi videoigra bila uspješna, postizanje što veće ovisnosti potrošača (Mužić, 2014, 401).

Takvi potrošači postaju ovisnici koji nemaju društvene odnose, prekidaju odnose s obitelji, napuštaju svaku drugu aktivnost, ne uče te noću spavaju vrlo malo nastavljajući igrati sve do samouništenja (Mužić, 2014, 402). Zanimljivo je da su mladi ljudi, propulzivna i najkreativnija snaga društva, istovremeno i najugroženiji jer je među njima sve raširenija pojava isključivanja

iz društvenoga života i zatvaranja u virtualni svijet videoigara, televizije i interneta gdje provode svoje slobodno vrijeme u emotivnoj pustinji (Mužić, 2014, 402).

No, treba imati na umu da sve dosad navedeno ne znači da bi svaku tehnološku novost trebali smatrati nužno lošom. Ljudska domišljatost koja služi za podčinjavanje prirode sebi, uključujući i sposobnost inovacije na području tehnike, dio je činjenice da je čovjek posebno biće. No, radi psihičkoga zdravlja neke bi aspekte virtualnoga prostora trebalo izbjegavati (Groothuis, 2003, 24). Tomu u prilog govori činjenica da su neki oblici virtualne stvarnosti, poput društvenih mreža i igrica, napredovali u tolikoj mjeri da pojedinac može opstati isključivo unutar njih i tek na takav način zadovoljiti svoje emotivne, osjetilne, društvene, seksualne, ekonomske i druge potrebe. Takva simulirana okolina nudi zadovoljenje naših snova, potreba i fantazija (Zelić i Felić, 2020, 36–37).

Ukratko, ono što želimo iz ovoga zaključiti je da, iako nas virtualni prostor posredstvom svojih alata međusobno povezuje bez obzira na udaljenost ili vremensku razliku, istovremeno nas ipak čini osamljenima i povučenima. Također, moramo si osvijestiti da iza tih ekrana sjede ljudi od krvi i mesa koji imaju stvarne živote. No, ti se stvarni životi zbog društvenih mreža i igrica zanemaruju te je za korisnike jedino bitno ono virtualno. Ipak, potrebno je naglasiti da tehnologiju, u konačnici, ne treba gledati kao nešto kategorički loše jer je ona čovjekov alat koji očituje ljudsku domišljatost i kreativnost.

Ono što se pred kraj ovoga poglavlja postavlja kao pitanje je mogućnost ostvarivanja autentičnih oblika zajedništva u virtualnome svijetu. Na to pitanje nije lako odgovoriti jer o samim zajednicama u virtualnome prostoru postoje različita mišljenja. Naime, prije su se virtualne zajednice doživljavale kao nešto potpuno odvojeno od svih drugih oblika zajedništva u kojima čovjek živi te se u tome kontekstu onda ne može govoriti o istinskome zajedništvu. No, kako se u zadnje vrijeme, pogotovo nakon koronavirusa, uočava sve veća povezanost virtualnoga i stvarnoga svijeta, prihvaća se činjenica da nije više riječ o nepomirljivim svjetovima nego o različitim kontekstima unutar kojih se odvija život (Novak i Valković, 2016, 397).

Ono što je potrebno istaknuti jest činjenica da se zajednice i odnosi oblikovani u virtualnome svijetu ne mogu promatrati odvojeno od cjelokupnoga društva stvarnoga svijeta jer ne postoje čvrste granice između virtualnoga i realnoga svijeta (Novak i Valković, 2016, 398).

U ovome poglavlju pozabavili smo se pojmovima društvenosti, društvene zajednice i virtualne zajednice. Vidjeli smo što su neki od mislioca istaknuli vezano za ovu temu ili neku njezinu

podvrstu te smo se pokušali usredotočiti na pojedine alate virtualnih zajednica koji nam omogućavaju doživljaj susreta. Dalje nam slijedi sagledati pozitivne i negativne strane virtualnoga svijeta te dati neke moguće odgovore na to kako da tehnologija služi nama, a ne da mi služimo njoj jer je u konačnici njezin izumitelj ipak čovjek.

5. ASPEKTI VIRTUALNOGA SVIJETA I MOGUĆA RJEŠENJA

Na kraju ćemo istaknuti koje su to pozitivne, a koje su negativne strane virtualnoga svijeta. Iako te činjenice kroz cijeli rad stalno ističemo, ovdje ćemo ih ukratko sažeti radi bolje preglednosti i informiranja. Također ćemo reći nešto o pogledima na samu tehnologiju i o mogućim rješenjima za probleme koji proizlaze iz tehnološkoga razvoja.

5.1 Tehnopesimisti i tehnoptimisti

Fulvio Šuran u svojem radu govori o dvjema pozicijama koje se javljaju u raznim raspravama o napretku tehnologije – tehnopesimistima i tehnoptimistima (Šuran, 2015, 883). Šuran objašnjava kako tehnopesimisti u svojim vizijama budućnosti svijeta predviđaju dolazak doba u kojemu će internauti⁶, dovedeni do fizičke nepokretljivosti, biti doslovno isključeni iz ovoga svijeta. S druge strane, tehnoptimisti smatraju kako će život u mreži biti dostatan i pun blagostanja, oduzimajući tako čovjeku gravitacijsku težinu stvarnosti; naglašavaju evolucijsku povezanost između stvarnoga i virtualnoga svijeta (Šuran, 2015, 883).

Tehnopesimisti pokušavaju dati odgovor na pitanje ima li uopće smisla truditi se razvijati osobne odnose kada je to moguće učiniti izvan svakoga vremenskog i prostornog ograničenja jednostavnim „klikom“. Drže da odvajanje od svega što je živo i stvarno i da mogućnost priklanjanja životu u aseptičkome, neutralnom stroju govore o tome kako svijet u kojemu živimo postaje sve siromašniji, bez topline, prazan te kako u svijetu tehnologije nema mjesta za ono što je ljudsko nego samo za ono što je prilagodljivo vrijednostima toga novog svijeta (Šuran, 2015, 884). Tehnopesimisti apeliraju da bi na suvremenu virtualnu društvenost trebalo reagirati dok je to moguće, iznova preuzimajući u naše ruke stvarni život koji mora biti uronjen u toplinu živih i senzualnih odnosa (Šuran, 2015, 885).

Suprotno tome mišljenju, svjedoci smo stvaranju lokalnih zajednica koje novu tehnologiju i tehnološke izume koriste za ostvarivanje vlastitih ciljeva i potreba u svakodnevnome životu. Naime, internet se ipak pokazao važnim čimbenikom i resursom za te ljudske zajednice jer omogućuje razmjenu svih vrsta informacija i bolju uključenost pojedinaca u zajednički društveni život (Šuran, 2015, 886). Nadalje, širenje tih novih oblika komunikacije mogu promijeniti dinamika i arhitektura zajednica te se time više kristaliziraju novonastali oblici

⁶ Osobe priključene na internet.

virtualne društvenosti. Naša se percepcija i društveno korištenje novih tehnologija stalno preoblikuju (Šuran, 2015, 888).

Nadalje, Šuran ističe činjenicu da se i dalje nalazimo u stvarnosti u kojoj vlada racionalizam te se unutar takve strukture, koja je vođena razumom, još uvijek oklijeva pri prihvaćanju novih oblika društvenosti. Navodi da dolazimo do biti obrađivanja novih oblika suživota te da je stvarni prostor radikalno odvojen od virtualnoga jer se promatra na temelju još uvijek aktualnoga pristupa utemeljenoga na logici razilaženja sfera. No, te bi prostore ipak trebalo povezati (Šuran, 2015, 889).

Autor ističe da je potrebno prihvatiti noviji društveni vitalizam i istaknuti maštu, osjećaje i strasti koji potvrđuju svoju važnost u društvenoj strukturi i u virtualnome prostoru. Jedino je potrebno shvatiti koji oblici društvenih veza i afektivnoga sporazumijevanja proizlaze iz interakcija koje se koriste na mreži. Samo je tako moguće identificirati novonastale oblike virtualne društvenosti koji se javljaju u virtualnome prostoru posredstvom novih medija (Šuran, 2015, 890).

Nakon ovih stavova pogledat ćemo koje su to opasnosti koje se javljaju u virtualnome svijetu, ali sagledat ćemo i prednosti koje čovjek ima od virtualnoga svijeta.

5.2 Još neke pozitivne i negativne strane virtualnoga okruženja

Pristup internetu (koji je uvjet za virtualni svijet) može proizvesti pozitivne i negativne učinke na duševni, moralni i društveni razvitak osoba koje su postale izložene opasnostima na njemu. Taj pristup ima priliku obogatiti čovjekov život, ali istovremeno može svojim neetičkim sadržajima potaknuti nepoželjne oblike ponašanja. Zato je potrebno razvijati prikladnu etiku i kritički stav u svrhu očuvanja dostojanstva ljudske prirode (Vuletić i dr., 2014, 525).

Pristup i korištenje interneta nezaobilazni su elementi čovjekove svakodnevice. Internet je stvoren da bi čovjeku olakšao život, omogućio komunikaciju i učinio dostupnima razne sadržaje. Naime, čovjek je tijekom povijesti unapređivao komunikacijska sredstva, a mi smo danas svjedoci nagloga razvoja grandioznih tehnoloških ostvarenja posredstvom mehaničke, matematičke i elektrotehničke znanosti. Tko je mogao zamisliti da će početna računala, koja su imala 140 kvadratnih metara, danas biti svedena na mikročip. Krajem 80-ih godina prošloga stoljeća računalo postaje sredstvo za pristup internetu – globalnoj pokretnoj mreži podataka i informacija različite naravi (Vuletić i dr., 2014, 527).

Takve nagle promjene predstavljaju nešto više od čiste „tehničke revolucije“ jer se odražavaju i na samoga čovjeka, na njegov način spoznavanja svijeta i oblikovanja njegovih stavova i vrijednosti (Vuletić i dr., 2014, 527). Naime, internet se manifestira kao kompleksan, nepredvidljiv virtualni svijet koji snažno utječe na percepciju stvarnosti i izgradnju osobnoga identiteta te na stvaranje i održavanje međuljudskih odnosa. Tehnologija je preuzela vodeću ulogu kakvu su u povijesti imale religija, filozofija i znanost te ona nije samo sredstvo kojim se prenose i primaju informacije nego i sam život postaje medijima posredovano iskustvo (Vuletić i dr., 2014, 528).

Rizici koji postoje na internetu, a koji mogu prouzročiti opasnost su: komercijalni, promidžbeni i napadački; upoznavanje sa strancima koji imaju čudne namjere; obmanjujuće informacije i savjesti; rasističke izjave i poticanje na mržnju (Vuletić i dr., 2014, 534). Elektronički uređaji pridonijeli su dinamici i težini nasilja, većoj uključenosti djece i mladih u nasilne aktivnosti te povećanoj okrutnosti u virtualnome svijetu. Postoji nekoliko novih oblika internetskoga nasilja: *phishing* (krađa identiteta preko elektroničke pošte ili poruke), *cyberbulling* (oblik zlostavljanja koji zlostavljaču omogućuje neprestano maltretiranje svoje žrtve slanjem uvredljivih ili prijetećih poruka), *cyberstalking* (omogućuje anonimnomu sociopatu da žrtvu, koju optužuje za svoju društvenu izoliranost, prati i danonoćno kontrolira bez mogućnosti otkrivanja svojega identiteta) (Vuletić i dr., 2014, 535–536).

Svi su ti zločini poznati i u stvarnome svijetu. No, ono što je specifično za virtualni svijet, odnosno virtualni kriminal jest anonimnost nasilnika, jednostavan pristup žrtvi, nepoznate ili teško provedive metode obrane i izazivanja štete jednim pritiskom tipke (Vuletić i dr., 2014, 537). Osim kriminala još je jedna opasnost na internetu, a to je ovisnost o njemu i ona se iskazuje četirima stupnjevima:

1. neraskidiva želja da se provjeri pretinac elektroničke pošte
2. neprekidna želja za spajanjem na internet
3. bliske osobe žale se da čovjek provodi previše vremena za računalom
4. rastu računici spajanja na internet (Vuletić i dr., 2014, 538).

Ovisnost o internetu postaje izbor načina života koji za ranjive skupine, djecu i adolescente postaje način rješavanja krize identiteta, krize obitelji i svakodnevnih frustracija, što u konačnici vodi do gubitka kontrole nad vlastitim životom i krize vrijednosti (Vuletić i dr., 2014, 538). Dakle, iako je razvoj tehnologije olakšao život suvremenoga društva, istodobno je doprinio razvoju nove vrste kriminala na internetu od kojega nitko nije zaštićen.

Također, Blaževska navodi kako je virtualni svijet promijenio i način ratovanja jer se ono sada ostvaruje putem elektroničke komunikacije, bespilotnim letjelicama i satelitski kontroliranim projektilima. Ovakav nov način ratovanja doprinosi masovnom uništenju jer nove tehnologije velikim silama, koje su vojno superiornije, omogućavaju manje ljudskih žrtava dok su napadnute strane nemoćne i opustošene (Blaževska, 2022, 3554). Time dolazimo do nejednakosti koja se ostvaruje zbog rasprostranjenosti interneta, a glavni faktor toga su financije. Naime, internet se širi eksponencijalnom brzinom. Industrijska razvijenost zemalja i financijska moć pojedinaca presudne su za *online* život, a siromašnim dijelovima svijeta, koji stradavaju zbog hrane, internet predstavlja igračku za bogate (Blaževska, 2022, 3555).

S obzirom na činjenicu da je čovjek u virtualnome shvaćen kao informacija, dolazi se do zaključka kako nema razlike među ljudima. Naglasak je na riječima, mislima ili ideji, a ne na rasi, dobi ili spolu. No, trebamo biti svjesni činjenice kako veliki broj ljudi ipak i dalje nema pristup virtualnomu svijetu ili internetu zbog siromaštva jer korištenje navedenoga nije besplatno. To znači da u konačnici ipak postoje neke razlike, odnosno internet ih onda još i više zaoštava (Haramija, 2009, 371).

Blaževska navodi da je pojava interneta bila neraskidivo povezana s idejom slobode, materijala koji nije ograničen i cenzuriran i koji se postavlja u domenu virtualnoga. Kasnije se javljaju borbe s raznim ograničenjima i dolazimo do zaštite naših osobnih podataka ali, koliko god virtualni svijet nudio anonimnost i sigurnost, ipak to nije tako (Blaževska, 2022, 3556). Svjedočimo razvoju suvremenih tehnologija koje nas mogu pronaći dok gledamo omiljenu seriju. Treba imati na umu to da je internet stvorio čovjek. Zahvaljujući ljudskom umu, pojedini poslovi mogu se jednostavnije obavljati, ali zbog izopačenosti toga istog uma internet se pretvara u opasnost za naivne, lakovjerne i slabije osobe. Potrebno je poznavati rizike tijekom korištenja novih tehnologija te pronaći način kako ih sigurno upotrebljavati (Blaževska, 2022, 3557).

Nakon svih ovih negativnih strana potrebno je reći i ono pozitivno o tehnologiji jer ako je ona isključivo negativna i virtualni svijet čovjeku nanosi samo štetu, zašto se onda čovjek njima koristi?

Neke od prednosti virtualnoga, poput lakšega traženja posla i korištenja interneta u obrazovne svrhe, danas su među zastupljenijima, ali ipak postoje još neke njegove prednosti koje oduševljavaju i zabavljaju ljude. Douglas Groothuis navodi da virtualni prostor, iako može djelovati zabrinjavajuće i opasno, ipak pruža neku vrstu utjehe jer otklanja bol i pruža zabavu.

Zabava pruža utjehu ljudima suočenima s velikim nevoljama, ali nas i sprječava da razmislimo o svojem stvarnom stanju.

Douglas smatra kako je cilj zabave skretanje pozornosti sa smrtnosti, odnosno da je zabava bijeg od stvarnosti i pokazatelj nečega nepostojanog i neobičnog u ljudskome postojanju te da trebamo biti svjesni kako zabava ne može pružiti stalnu sreću jer se izvor te sreće nalazi izvan nas; sreća ovisi o čimbenicima koji su izvan naše kontrole (Groothuis, 2003, 104).

No, osim zabave, virtualni svijet nam olakšava svakodnevni život u svim područjima, kao što su tehničke i administrativne obveze zbog kojih se prije gubilo puno vremena. Sve se može obaviti putem interneta – plaćanje računa, kupovina, slanje zahtjeva, prijava ispita i studiranja. Pandemija koronavirusa povećala je korištenje interneta, njegovih usluga i alata (Blaževska, 2022, 3551).

Dakle, ono što nekako pobija sve moguće negativne argumente jest činjenica da kada smo jednom na mreži, *online*, imamo mogućnost biti bilo gdje, s bilo kime, u bilo kojemu trenutku. Virtualni svijet nema ograničenja kao realni svijet i to je ono što ga čini privlačnim i dovoljno dobrim za njegovu daljnju upotrebu. Također, činjenica je da tehnologija sama po sebi nije loša, već način na koji se čovjek njome služi može biti dobar ili loš, čime tehnologija automatski dobiva jedan od tih dvaju epiteta. Tehnologija je ogledalo čovjeka i način na koji čovjek u tehnologiju ulaže i kako se njome služi jest način na koji se ta tehnologija reprezentira. Ali već smo ustanovili kako te reprezentacije nisu uvijek subjektivne, zar ne?

Tehnologija daje čovjeku mogućnost da on može postati sve. Ljudska priroda je pogodna za oblikovanje. Što više boravimo u virtualnome, to više zaboravljamo na tijelo i postajemo skloni sagledavati se kao nešto lako promjenjivo pa tako slabići postaju junaci, stari postaju mladi, a mladi stari i tako dalje. Često jedna osoba može imati i više identiteta te se namjerno lažno predstavlja. Ali treba imati na umu da mogućnost promjene vlastite osobnosti nije stvarna te da je stvarno samo lažno predstavljanje. Virtualna stvarnost potiče korisnika na bijeg od realnosti i na proživljavanje svojih fantazija na mreži (Haramija, 2009, 371).

Ono što nam ostaje za reći je način na koji se čovjek može odmaknuti od negativnoga shvaćanja i utjecaja tehnologije i virtualnoga, odnosno kako da se čovjek obrani od mogućih opasnosti koje se javljaju u virtualnome.

5.3 Moguća rješenja

Zaključili smo da u virtualnome svijetu postoje identične opasnosti kao i u realnome. No, postoji jedna bitna razlika. Naime, realni je svijet, odnosno društvo utemeljeno na pravilima i zakonima koji nedostaju virtualnomu svijetu. Stoga, mogli bismo reći da u virtualnome postoji ona neograničena vrsta slobode jer članovi toga svijeta čine što god oni žele, bez snošenja posljedica ili odgovornosti. Ipak, opasnost toga prepoznale su neke institucije kako bi zaustavile porast loših i kriminalnih djela virtualnoga svijeta.

Stoga je Vijeće Europe predložilo europskim zemljama niz konvencija i dokumenata u borbi protiv virtualne vrste kriminala jer etičke obveze imaju svi koji koriste internet: i oni koji postavljaju materijal *online* i oni koji taj materijal proučavaju (Vuletić i dr., 2014, 553–554). I Crkva se pridružila borbi protiv neodgovornoga korištenja interneta i to dvama dokumentima izdanima od strane Papinskoga vijeća za medije 2002. godine: *Etika na internetu* – ističe se važnost interneta, vrednuju se prednosti i donose se moralna načela njegove upotrebe; *Crkva i Internet* – razmatraju se nove mogućnosti i izazovi, kao i načela ispravnoga korištenja interneta u crkvenome naviještanju⁷.

Također, i Zakonik kanonskoga prava (Kan. 822–832)⁸, ali i Katekizam Katoličke Crkve (KKC, 2493–2499)⁹ osvrću se na važnost medija. Potrebno je shvatiti da se kriza vrijednosti našega društva zrcali u medijima, naročito na internetu, zbog čega se zahtijeva jedna nova etika koja bi trebala proizaći iz područja integrativne bioetike i usmjeriti se na odgoj za odgovorno korištenje medija, etički filtrirajući sadržaje široke ljestvice koji se objavljuju na internetu. Naše društvo zahtijeva i ima pravo na obaviještenost utemeljenu na istini, slobodi, pravdi i solidarnosti (Vuletić i dr., 2014, 555).

Spominjući etiku, potrebno je vidjeti možemo li dobiti moguće odgovore iz etike, odnosno iz filozofije kao jedne univerzalne znanosti koja u svome korpusu sadrži i etiku. Naime, svjetske promjene danas počivaju prvenstveno na znanostima, posebno prirodnima i tehničkim, a ta povezanost znanosti i tehnike uvela je svijet u ubrzano samokretanje na svim područjima čovjekova djelovanja. Stoga, filozofija u informatičkoj eri – dobu u kojemu se mi trenutno nalazimo – treba uspostaviti radikalnu formu samorefleksije, ali i refleksivnu formu ljudske

⁷ Dostupno i *online*: <https://katolicke-skole.hbk.hr/2019/09/10/dokumenti/>

⁸ https://hbkc.hr/wp-content/uploads/2018/11/Zakonik_kanonakoga_prava.pdf, posljednji pristup 19. 5. 2023.

⁹ https://hbkc.hr/wp-content/uploads/2018/11/Katekizam_Katoli%C4%8Dke-Crkve.pdf, posljednji pristup 19. 5. 2023.

kulture općenito. Ona treba biti svjesna da je tehnika odavno postala važna forma bitka suvremenoga svijeta i istovremeno ukazivati na opasnosti dogmatiziranja znanosti i znanstveno-tehničke redukcije zbilje koja nastaje razvojem tehnike (Kozlić, 2018, 24).

Filozofija bi trebala biti zaokupljena činjenicom da se virtualnom komunikacijom ostvaruje specifičan vid društvene interakcije i uspostavljanja društvenih odnosa u jednome novom prostoru, onomu virtualnom, a njome se ostvaruje i uspostavljanje jedne nove zajednice, one virtualne, koja postoji dok ih vanjski utemeljitelj ne ukine (Kozlić, 2018, 26). Internet povezuje sve ljude te bi trebao biti slobodan za sve, uz garanciju slobodnoga komuniciranja, raznolikosti i privatnosti. Ipak, odnosi u virtualnim zajednicama nisu regulirani niti imamo usuglašene određene principe. Pojedini autori pokušavaju utemeljiti osnovne principe *online* etike polazeći od triju važnih karakteristika virtualnoga ponašanja:

- globalni opseg komuniciranja koji omogućuje internet
- anonimnost sudionika
- reproduktivnost digitalnih sadržaja (Kozlić, 2018, 27).

Naime, internet je, za razliku od drugih medija, višesmjernan jer nadilazi interakciju jednoga s mnogima i jer uspostavlja međusobne veze u isto vrijeme. Nadalje, što se tiče anonimnosti, ona je zagaranirana samo na prvi pogled te se više odnosi na kreiranje identiteta stvaranjem jednoga vida *alter ega*. Konačno, reprodukcija digitalnih sadržaja direktna je posljedica dostupnosti softverskih, tekstualnih audiosadržaja i videosadržaja što je dovelo do raznih pitanja – od autorskih prava do moralnih predodžbi o vlastitoj ličnosti, privatnosti...

Iako nam internet omogućuje neograničenu komunikaciju, ipak je on mjesto interaktivnih samoća – to su stanja tjeskobe u situacijama u kojima nas nitko ne zove mobitelom ili kada ne dobivamo poruku. Tjeskoba je još veća nakon spoznaje da smo spojeni na internet, da smo na mreži, a ipak smo sami kao i kada smo izvan nje. U gomili smo u kojoj nas nitko ne primjećuje. No, osim usamljenosti, još jedna posljedica virtualne društvenosti je manja potreba za promjenom mjesta boravka jer se zbog brze i lake dostupnosti internetskoga sadržaja skraćuje vrijeme koje bismo utrošili u njegov pronalazak. Zbog toga dolazi do gubitka iskustva vremena i prostora koji su temelj naše stvarnosti. Dakle, što se čovjek slobodnije kreće u virtualnim zajednicama, to je skućeniji u svakodnevnome kretanju s jednoga mjesta na drugo (Kozlić, 2018, 29).

Potrebno je istaknuti činjenicu kako se veliki broj ljudi osjeća kao da je došao kući tek onda kada otvori svoje računalo koje postaje njihov dom i osjećaj sigurnosti, povezanosti i beskrajne mogućnosti (Haramija, 2009, 373). Trebamo si osvijestiti da internet nije samo slika stvarnosti, nego nova dimenzija stvarnosti te, osim što omogućava interpersonalne odnose neslućenih razmjera, na nov način iskušava čovjeka, a time i uvriježene moralne principe. Zato ne-etika¹⁰ prvenstveno ima zadaću ustanoviti ono što jesu i kakvi jesu odnosi na internetu te kakav utjecaj virtualna stvarnost ima na našu realnost (Kozlić, 2018, 30). U virtualnome prostoru ne vrijedi klasična definicija identiteta jer internetska komunikacija dozvoljava ljudima stvaranje „lebdećih“ identiteta i time nastaje još veći raskorak između *chat* kontakta i *face to face* susreta (Kozlić, 2018, 30).

Spominjući filozofiju i novu vrstu etike, potrebno je također obratiti pozornost na jedan pojam koji se javlja u spomenutim znanostima, a od presudne je važnosti za prevenciju od mogućih opasnosti virtualnoga svijeta. Naime, rekli smo da virtualni svijet, izolirano gledajući, ne treba etiketirati lošim ili zlim nego je ključ u načinu na koji se čovjek služi tim svijetom, u koje svrhe i zašto. Stoga neki autori ističu da nam je, da bi spriječili određene posljedice ili zamke koje nam donosi tehnički napredak i virtualni svijet, prije svega potreban dobar (samo)odgoj.

Iako u današnjemu, suvremenom svijetu riječ odgoj prema nekim mišljenjima ima negativne konotacije (Šestak, 2014, 543), ipak se u povijesti odgoju oduvijek pridavala velika pozornost i vrijednost. Naime, čovjek je biće koje se mora usavršavati, a ako bi ga se prepustilo nekakvoj prirodnoj nužnosti ili spontanosti, ono neće biti spremno za životne izazove niti će biti korisno sebi, društvu ili državi kojoj pripada (Šestak, 2014, 544). Nadalje, odgoj je tipično i isključivo ljudski fenomen jer se samo čovjek mora i treba odgajati. Čovjek ima mogućnost da poukom, vježbom i učenjem stekne različite sposobnosti kojima se razvija i njegova vlastita osobnost. Uz to, odgajanje nije rezervirano samo za djetinjstvo ili adolescenciju, već je ono cjeloživotni proces, a nakon što se shvati što je to čovjek i koji je cilj njegova života, bira se put kojim čovjeka treba voditi k postignuću toga cilja (Šestak, 2014, 545).

U tome odgojnom procesu čovjek mora odgajati i svoje tijelo i svoj duh. Mora naučiti držati tijelo u dobrome stanju te se ne mora samo kretati nego i izlagati većim fizičkim naporima kako bi s lakoćom podnosio one redovite napore poput rada (što virtualno onemogućuje). Čovjek je pozvan da svoju tjelesnost živi u odnosu prema svojoj unutrašnjosti, duhovnosti (Šestak, 2014,

¹⁰ Pojam ne-etike prvi put je upotrijebila Virginia Shea u svome djelu *Netiquette* u kojemu ga definira kao etiku mreže ili etiku virtualnoga prostora. Kozlić stoga navodi da je ne-etika dijelom informacijska etika, a kao takva je onda i potencijalna makroetika.

546). Uz to, mora kultivirati svoj um, odnosno poučiti ga da pronalazi istinu o sebi, stvarima i svijetu jer je um prema svojoj naravi usmjeren na priznanje istine koja ga smiruje posredstvom riječi, jezika. A naše doba je doba koje doživljava najveću izdaju jezika jer bi jezik trebao biti mjesto susreta i komunikacije, a povezan sa slikom postao je sredstvo obmane, manipulacije i laži, osobito preko digitalnih medija na raznim forumima te anonimnošću (Šestak, 2014, 547).

Također, čovjek treba obratiti pozornost na svoju volju koja se danas obično shvaća kao „činiti što se prohtije“. Ipak treba imati na umu da je volja čovjeku dana da bi se čovjek po njoj ostvario i da bi odlučio činiti dobro, a izbjegavati zlo (Šestak, 2014, 547). Čovjek je kao slobodno biće nužno i socijalno biće zbog čega mora oplemenjivati i svoju relacijsku dimenziju koja je, kao što smo već više puta napomenuli, danas u sve većoj krizi zbog medija.

Zrela osoba je samo ona osoba koja djeluje prema istini. Nadalje, iako je procjena percepcije vanjskoga svijeta kod svakoga čovjeka afektivna, zrela bi se osoba u tome djelovanju trebala voditi intelektualnim prosuđivanjem i djelovati prema tome odgovara li nešto istini ili ne odgovara. Uz to, zrela osoba živi u istini i prema samoj sebi, priznaje svoje dobre i loše strane te ih želi nadići (Šestak, 2014, 548). Potrebno je naučiti gospodariti svojim instinktima i naravi i znati sublimirati ih za postizanje viših ciljeva kako bismo postali što zreliji, ali i što slobodniji. Konačno, treba imati na umu kako je obitelj ta koja ima najvažniju ulogu u odgoju jer je ona mjesto stvaranja i predaje onih vrijednosti koje dijete nosi cijeli život i koje čine društvenu snagu (Šestak, 2014, 549).

Iz svega navedenog vidimo kako je sve u suprotnosti s datostima virtualnoga svijeta koji u svojim temeljima ima oblik slobode „čini što hoćeš“, „umrtvljenost“ (pa čak i nebitnost tijela!) te bespotrebnost ikakvoga kretanja, realnoga druženja i odgoja. Virtualno nam okružje sve to nudi klikom miša već pri prvome ulasku u domenu informacija pri čemu nam informacije postaju dostupne u nekoliko sekundi. Internet danas zbog manjka čovjekova vremena postaje jedan od glavnih odgojitelja i edukatora. Stoga, bez onih pravih usađenih temelja i vrijednosti, osobe posredstvom takvoga edukatora postaju neispunjena bića upitnoga ponašanja i lažnoga identiteta.

Na kraju nam ostaje još samo jedno pitanje, a odnosi se na mjeru u kojoj bi virtualno moglo utjecati na društvenost čovjeka: hoće li čovjek na vrijeme shvatiti ozbiljnost alata koji je sam stvorio i ograničiti njegov utjecaj i djelovanje uz savjesno i odgovorno korištenje? Ili će se taj isti čovjek prepustiti tehnološkomu vrtlogu do te mjere da će evoluirati u kiborga? Na ova ćemo pitanja, ali i na neka druga, odgovor saznati tek u budućnosti. Na filozofiji je da takve stvari

predvidi i da na njih upozori, a na nama ljudima je da ta upozorenja shvatimo ozbiljno i reagiramo na vrijeme.

ZAKLJUČAK

Na kraju ovoga rada možemo istaknuti nekoliko sigurnih i ključnih filozofskih zaključaka. Prvo, ljudska priroda od najranijih dana do suvremenoga doba ostaje neprobojna zagonetka. Čak i u 21. stoljeću, unatoč tehnološkome napretku i obilju informacija, definiranje i razumijevanje suštine čovjeka ostaje izazov. Ljudska kompleksnost nadilazi jednostavne definicije čineći ga tajanstvenim i neuhvatljivim bićem.

Drugo, iako je tehnologija, posebno virtualni svijet kao njezin plod, značajno olakšala suvremeni život, taj nerealni prostor nosi svoje opasnosti. Bez jasnih pravila, etičkih normi i mogućnosti provjere informacija, čovjek u virtualnome svijetu postaje ranjiv poput "plahe srne" suočene s nepoznatim prijetnjama u "mračnoj šumi" digitalne stvarnosti.

Treće, postoje raznolike društvene zajednice, kako u stvarnome tako i u virtualnome svijetu. Iako su virtualne zajednice poput društvenih mreža i foruma privlačne zbog svoje jednostavnosti i mogućnosti povezivanja ljudi diljem svijeta, one ne mogu prenijeti toplinu ljudskoga dodira, zagrljaja, poljupca i emocija na način na koji to omogućuje susret uživo, licem u lice. Ta emocionalna dimenzija ostaje nezamjenjiva.

Četvrto, ne smijemo zaboraviti da virtualni prostor postoji samo zahvaljujući stvarnomu svijetu, odnosno ljudskoj sposobnosti apstrahiranja i maštanja. Ne bismo trebali odbacivati našu stvarnost niti težiti njezinu potiskivanju u korist virtualnoga svijeta. Nužno je jasno definirati granice između tih svjetova jer, iako virtualni prostor može vjerno prikazivati stvarni svijet, moramo imati na umu da je to samo slika, reprezentacija stvarnosti. Zašto se zadovoljiti samo slikom kada imamo mogućnost potpune osjetilne percepcije u stvarnome svijetu? Zašto se ograničiti na jedno ili dva osjetila kada možemo iskoristiti svih pet?

Na kraju, odgovori na sva ova pitanja ovise o čovjekovu izboru i njegovoj slobodnoj volji. Svaki pojedinac bira na koji će način koristiti resurse koje ima na raspolaganju, od jednostavnih alata do složene tehnologije i virtualne stvarnosti. Moramo priznati da je tehnologija, gledana izolirano, najveće dostignuće bez kojeg suvremeno društvo ne bi moglo funkcionirati. Tehnologija nas je unaprijedila i omogućila nam lagodniji život. No, promatrajući tehnologiju kroz prizmu njezina korištenja od strane čovjeka, jasno je da postoje i negativne posljedice koje smo već spomenuli.

Stoga, kakav je čovjek, takva će biti i tehnologija jer je tehnologija refleksija ljudske prirode i onoga što čovjek od nje napravi. Čovjek ostavlja svoj pečat u virtualnome svijetu koji postaje

njegov odraz i njegovo zrcalo. Naposljetku ostaje zanimljiva činjenica: nije virtualni svijet taj koji oblikuje čovjeka i njegovu društvenost, već je čovjek taj koji pomoću virtualnoga svijeta kao alata formira sliku sebe, svojega identiteta i utječe na društvenost i druge aspekte života. Sve se svodi na pitanje što je to čovjek jer kakav je čovjek uistinu, takav će biti i njegov virtualni svijet koji će tada utjecati na sve ostalo. Ova duboka spoznaja vraća nas staroj grčkoj mudrosti: "Upoznaj samoga sebe." Samo kroz duboko samospoznaju možemo istinski razumjeti svoje postupke, želje i ulogu koju igramo u stvaranju svijeta oko sebe. Tek onda kada prodremo u dubine vlastite egzistencije, otvaramo vrata ne samo odgovorima na pitanja o sebi, već i na pitanja o razumijevanju svijeta i njegove složenosti.

LITERATURA

1. Adamović, Mirjana; Maskalan, Ana (2011). Tijelo, identitet i tjelesne modifikacije. *Sociologija i prostor*, 49(1), 49–70.
2. Balić, Tvrtko (2020). Postmoderna kritika trendova u muzeologiji kroz filozofiju Jeana Baudrillarda i osobne osvrte. *Čemu*, 27(16), 52–63.
3. Biti, Marina (2008). Virtualnosti i materijalnost – sprega ili dihotomija?. *Filozofska istraživanja*, 28(2), 303–331.
4. Blaževska, Daniela (2022). INTERNET - mreža među prednosti i slabosti. *In Medias Res*, 21(11), 3545–3559.
5. Brstilo, Ivana (2009). Tijelo i tehnologija u postmodernoj perspektivi. *Socijalna ekologija*, 18(3-4), 289–310.
6. Burilović, Silvana; Tanjić, Željko (2013). Kršćanstvo i Internet – izazov za teologiju? *Crkva u svijetu*, 48(1), 88–106.
7. Cerovac, Ivan; Juretić, Milja; Moderčin, Helena (2009). Besmrtnost i etika. *Čemu*, 8(16/17), 261–274.
8. Ćuk, Barbara (2023). Filozofija i susret između realnosti i virtualnosti – s osvrtom na misao Martina Bubera. *Filozofska istraživanja*, 43(2), 217–233.
9. Čelik, Ana (2019). Dimenzije virtualnog ponašanja adolescenata. *Školski vjesnik*, 68(2), 413–425.
10. Dodig Hundrić, Dora; Ricijaš, Neven; Vlček, Monika (2018). Mladi i ovisnost o internetu – pregled suvremenih spoznaja. *Hrvatska revija za rehabilitacijska istraživanja*, 54(1), 123–137.
11. Dokman, Tomislav; Kuzelj, Maja; Malnar, Dario (2018). Društvene mreže u ulozi modernog oružja – percepcije doktoranada. *Polemos*, 21(1), 133–150.
12. Filipović, Vladimir (1989). *Filozofijski rječnik*. Zagreb: Nakladni zavod Matice hrvatske, 80–81.
13. Gavrić, Anto (2023). Filozofija susreta i kritičko mišljenje. *Filozofska istraživanja*, 43(2), 211–215.
14. Grbavac, Jacinta; Grbavac, Vitomir (2014). Pojava društvenih mreža kao globalnog komunikacijskog fenomena. *Media, culture and public relations*, 5(2), 206–219.
15. Groothuis, Douglas (2003). *Duša u kiberprostoru*. Zagreb: StePress.
16. Haramija, Predrag (2009). Donosi li internet novo poimanje čovjeka? *Obnovljeni život*, 64(3), 363–375.

17. Haramija, Predrag; Njavro, Mato (2022). Društvene mreže i društvena odgovornost. *Obnovljeni Život*, 78(1), 51–66.
18. Haramija Predrag; Njavro, Mato; Aleksić Maslač, Karamela (2024). Perspektive koncepta metaverzuma i stajališta javnosti o njemu. *Obnovljeni Život*, 79 (1), 19–34.
19. Hauskeller, Michael (2012). My Brain, My Mind, and I: Some Philosophical Problems of Mind-Uploading. *International Journal of Machine Consciousness*, 4(1), 187–200.
20. Kozlić, Spahija (2018). Čovjek i njegov “metafizički“ dvojniki. *Novi Muallim*, 74(19), 23–31.
21. Macan, Ivan (1997). *Filozofija spoznaje*. Zagreb: FFDI.
22. Milivojević, Tatjana; Cvetkovska-Ocokoljić, Violeta; Jovanović, Dragana (2013). Tjelesnost i virtualnost. *In Medias Res*, 3(2), 332–349.
23. Mužić, Josip (2014). Štetan utjecaj virtualnog svijeta na djecu. *Obnovljeni Život*, 69(3), 395–405.
24. Nešić, Dejana (2017). Domaće i strano kao konstrukti imaginacije u svetu virtualnog komuniciranja. *In Medias Res*, 11(6), 1677–1688.
25. Nikodem, Krunoslav (2003). Čiji su to svjetovi iza nas? Virtualna stvarnost i ljudski identiteti. *Socijalna ekologija*, 12(3-4), 211–229.
26. Nikodem, Krunoslav (2004). Tehno-identiteti kiborga. *Socijalna ekologija*, 13(2), 175–196.
27. Novak, Krunoslav (2014). Virtualni svijet kao izazov na putu zrelosti. U: Josip Bošnjaković (ur.), *Izgrađivati zrelu osobnost za plodne međuljudske odnose* (str. 125–143). Đakovo: Katolički bogoslovni fakultet u Đakovu Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku.
28. Novak, Krunoslav; Valković, Jerko (2016). Religija i Internet – novi izazovi življenja vjere. *Obnovljeni Život*, 71(3), 389–403.
29. Peović Vuković, Katarina (2014). Virtualni prostor i problem virtualnosti. U: Lana Molvarec (ur.), *Mjesto, granica, identitet. Prostor u hrvatskoj književnosti i kulturi* (str. 117–127). Zagreb: Filozofski fakultet.
30. Peračković, Krešimir; Petrinjak, Hrvoje (2021). Virtual Sociability – Between Virtual Communities and Networked Individualism. *Disputatio philosophica*, 23(1), 43–63.
31. Peračković, Krešimir; Milak, Matea; Strmotić Kuhar, Luka (2023). Značajke društvenih interakcija u doba stvarne virtualnosti iz sociološke perspektive. *Filozofska istraživanja*, 43(2), 235–251.
32. Tomić, Draženko (2013). Buberov dijaloški koncept odgoja i obrazovanja. *Obnovljeni Život*, 68(1), 39–49.
33. Turkle, Sherry (1999). Cyberspace and Identity. *Contemporary Sociology*, 28(6), 643–648.

34. Vuletić, Suzana; Jeličić, Ana; Karačić Silvana (2014). Bioetičke konotacije interneta. *Diacovensia*, 22(4), 525–558.
35. Searle, John (1990). Is the Brain a Digital Computer?. *Proceedings and Addresses of the American Philosophical Association*, 64(3), 21–37.
36. Šehić, Damir (2022). Transhumanizam kao proizvod čovjekove kreativnosti ili kao dekonstrukcija čovjeka kao Božjeg stvorenja. *Obnovljeni Život*, 78(1), 41–50.
37. Šestak, Ivan (2000). Prinos kršćanstva filozofskoj misli o čovjeku. *Obnovljeni Život*, 55(4), 433–454.
38. Šestak, Ivan (2003). Shvaćanje čovjeka u povijesti filozofije (I. dio). *Obnovljeni Život*, 58(3), 283–303.
39. Šestak, Ivan (2005). Shvaćanje čovjeka u povijesti filozofije (II. dio). *Obnovljeni Život*, 60(1), 3–29.
40. Šestak, Ivan (2008). Pokazatelji čovjekove duhovne dimenzije. *Obnovljeni Život*, 63(1), 3–19.
41. Šestak, Ivan; Jalšenjak, Borna (2009). Čovjekovo opstojanje i životinjsko postojanje. *Obnovljeni Život*, 64(1), 7–32.
42. Šestak, Ivan (2014). Filozofsko utemeljenje odgoja za zrelu osobnost. *Obnovljeni Život*, 69(4), 543–549.
43. Šuran, Fulvio (2015). Cyberdruštvenost: kraj čovjeka (kao zoon politikona)?. *In Medias Res*, 6(4), 882–894.
44. Vertovšek, Nenad; Greguric, Ivana (2018). Filozofija budućih kiberprostora i transhumanistička stvarnost. *Filozofska istraživanja*, 38(1), 99–116.
45. Vertovšek, Nenad; Greguric Knežević, Ivana (2020). Philosophy and Consciousness in the Future: Cyborgs and Artificial Intelligence waiting for Immortality. *In Medias Res*, 16(9), 2511–2522.
46. Zelić, Marija; Felić, Mia (2020). Iskustvo s one strane ekrana – fantazma virtualnog iskustva i identitet virtualnog subjekta u Second Lifeu. *Kroatologija*, 11(2), 29–47.

Internetski izvori:

1. Katekizam Katoličke Crkve. Hrvatska biskupska konferencija. URL: https://hbk.hr/wp-content/uploads/2018/11/Katekizam_Katoli%C4%8Dke-Crkve.pdf (19. 5. 2023).
2. Virtualan. U: *Hrvatska enciklopedija*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža. URL: <https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=64792> (23. 4. 2023).

3. Virtualna stvarnost. U: *Hrvatska enciklopedija*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža. URL: <https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=64795> (23. 4. 2023).
4. Zakonik kanonskoga prava. Hrvatska biskupska konferencija. URL: https://hbk.hr/wp-content/uploads/2018/11/Zakonik_kanonakoga_prava.pdf (19. 5. 2023).
5. Zavod za liječenje ovisnosti. Klinika za psihijatriju Vrapče. URL: <https://bolnica-vrapce.hr/zavodi-i-odjeli/zavod-za-lijecenje-ovisnosti/> (23. 4. 2023).

ŽIVOTOPIS

Franka Briševac rođena je 30. ožujka 2000. godine u Zagrebu gdje je i odrasla. Godine 2014. završava Osnovnu školu Žitnjak i upisuje Žensku opću gimnaziju Družbe sestara milosrdnica s pravom javnosti koju završava 2018. godine. Nakon završene gimnazije upisuje sveučilišni studij filozofije i religijskih znanosti na Fakultetu filozofije i religijskih znanosti u Zagrebu, na kojemu stječe sveučilišni naslov prvostupnice filozofije i religijskih znanosti (univ. bacc. phil. et relig.). Trenutno završava diplomski studij filozofije na istome fakultetu.

Osim studiranja, obavljala je niz različitih studentskih poslova od kojih je najznačajnije ispitivanje kvalitete i rad u labosu u Dukatu d.d., gdje upoznaje jednu drugu stranu znanosti, onu prirodnu naspram humanističke koju studira. Od stranih jezika govori njemački i engleski te je trenutno u Münchenu gdje živi i radi sa sestrom.

ZAHVALA

Na samome kraju htjela bih zahvaliti svima koji su me podržavali, ne samo tijekom moga studiranja, nego i kroz cijeli moj životni put. Prije svega, želim zahvaliti svojoj mami Biljani koja je uvijek vjerovala u mene i koja je uvijek znala prepoznati sve one moje kvalitete na koje bih ja možda zaboravila. Nadalje, zahvaljujem svojoj sestri Mihaeli bez koje moj život ne bi bio ispunjen i zanimljiv. Hvala ti seko što si uvijek vjerovala u mene i cijenila moje mišljenje te me učinila boljom starijom sestrom. Osim njima, zahvaljujem i svojoj baki, djedu, ujacima, sestričnima i svima onima koji su na neki način obilježili moj život i učinili ga ljepšim.

Nadalje, želim zahvaliti i svomu dragom Viktoru koji je sa mnom od početka moga studiranja i koji je sa mnom proživio svaki moj ispit, kolokvij, rad i izlaganje. Hvala ti za svako printanje i numeriranje stranica, što me trpiš i što si uvijek tu. Hvala i mojoj prijateljici Maji koja me prati još od srednje škole i koja je uvijek tu za mene i bodri me bez obzira na sve. I na samome kraju želim reći jedno veliko hvala najboljemu šefu Muhammetu i radnomu kolegi Muratu koji su me naučili jako zanimljivim i bitnim stvarima, upoznali me s raznim ljudima, turskom kulturom i jezikom te time dodatno proširili moju spoznaju i znanje.

Svima vama još jednom hvala jer ovaj rad nije plod samo mojega truda, nego se u njemu vidi i vaš utjecaj jer ste svi vi utjecali na mene kako bih postala onakvom osobom kakva sam danas. Hvala vam.