

VIRTUALNI SVETOVI

Povzetek: Članek poskuša osvetliti nekatere sodobne probleme informacijske družbe, predvsem uporabo t.i. virtualnih svetov kot sta televizija ali internet. Izhodiščna teza pravi, da so simulakri zaprti svetovi, ki ne potrebujejo subjekta, da bi obstajali. Na nek način so taki svetovi perpetum mobile in produkt kapitalizma, ki jih je ustvaril s prav določenim namenom. Seveda je ta namen potrošniku na prvi pogled skrit, avtor pa poskuša osvetliti ravno ta skriti moment kapitalizma.

Ključni pojmi: virtualni svetovi, simulakri, hiperrealni svetovi, subjekt, razcep, radikalna iluzija sveta, kapitalizem, potrošnik.

788

Kljub temu, da bo govor v tej razpravi o virtualnih svetovih, se z nastankom te besedne zveze ne bomo ukvarjali. Enostavno bomo izbrali drugačen način. Ta t.i. drugačen način je predstavitev *bistva* virtualnih svetov skozi primer oz. medij, s katerim se srečujemo vsak dan. Govor je seveda o televiziji, kar je lahko na prvi pogled nenavadno, saj danes veliko bolj govorimo o internetu kot predstavniku 1 virtualnih svetov kot pa o televiziji. Televizija je kot primer virtualnih svetov predstavljena namerno. Zakaj? To pa bomo, upajmo, zadovoljivo pojasnili v tej razpravi.

Gledanost televizije se je še pred kratkim merilo prek anketirancev, danes pa je v uporabi nov postopek imenovan telemetrija. Gre za to, da TV upravljalcu dodamo čip, ki meri gledanost programov. Zato se nam kot televizijskim gledalcem ni več treba zapomniti, kaj smo gledali na določen dan ali določeno uro. Ta čip vse to poenostavi. Kljub temu pa se lahko vprašamo, kaj nam televizija sploh predstavlja oz. kako na televizijo lahko gledamo ali še drugače, ali sploh lahko govorimo o nas kot televizijskih gledalcih in nenazadnje, kaj se zgodi z našo zasebnostjo.

Na prvi pogled se nam zdijo vprašanja nepomembna. V vsakdanjem življenju se ne sprašujemo kaj pomeni imeti v sobi televizor, enostavno se udobno usedemo v naslonjač in prižgemo ekran. Torej, kaj se takrat s človekom dogaja?

* Luka Hrovat, univerzitetni diplomirani politolog.

I še več, internet ne predstavlja virtualni svet, ker je sam ta svet. Edino kar lahko rečemo je, da predstavlja samega sebe. Toda v čem je bistvo predstavljanja samega sebe, in ali se podobno ne dogaja s slavnimi osebnostmi? Predstavljajo se zato, da je njihov dobiček še večji, hkrati pa ne vedo, da igrajo izvrstne predstavnike kapitala, ki na njihov račun služi, ne da bi karkoli storil. Denar se tako sam(o) obrača. Seveda je to virtualen denar, vendar o tem bomo govorili v nadaljevanju.

Jean Baudrillard govori o koncu panoptičnega sistema, katerega bistvo je absolutni pogled oz. pogled, ki vidi vse; ideal nadzora. "... zasuk panoptičnega dispozitiva nadzora (Nadzorovanje in kaznovanje) k sistemu odvrčanja, kjer je razlikovanje med pasivnim in aktivnim zabrisano. Nič več imperativa podločnosti modelu ali pogledu. "VI ste model!" "VI ste večina!" Takšno je pobočje hiperrealistične družbenosti, v kateri se realno pomeša z modelom, kot v statistični operaciji, ali z medijem, ..." (Baudrillard 1999, 42).

Televizija torej ni več ekran v katerega gledamo, temveč ravno obratno, mi smo ekran katerega gleda televizija. Televizija ni več izvor absolutnega pogleda. Gledalci postanemo model. To pomeni, da se črta iluzija – realno zabriše oz. meja med iluzijo in realnim ni nikoli niti obstajala.

Lep primer ravnokar povedanega je film, ki nosi naslov Trumanov show. Obstaja svet v katerem živi

"Truman Burbank (Jim Carrey), 29-letni zavarovalniški agent z idiličnega, razgledniškega, utopičnega otočka Seahaven, ki nenadoma ugotovi, da je že od rojstva zvezdnik TV soap opere, ki teče 24 ur na dan... da so vsi prebivalci otočka, vključno z njegovo ženo (Laura Linney), njegovim najboljšim prijateljem (Noah Emmerich) in njegovo materjo (Holland Taylor), le igralci... da je po otočku razmeščenih na tisoče skritih kamer, ki posnamejo vsak njegov gib... in da je sam otoček le orjaški studio, ..." (Štefančič 1998, 62).

789

Film se konča tako, da Truman Burbank prebije nevidno kupolo s katero je otok, na katerem živi, obdan. Glavni igralec tako preskoči iz enega sveta v drugega. Zanimivo pa je še nekaj. Kaj storijo gledalci, ko se ta soap opera konča? Obnašajo se kot pravi gledalci oz. ujetniki virtualnih svetov. Enostavno zamenjajo televizijski kanal in iščejo novo soap opero. Torej, Truman živi normalno življenje v *realnem* življenju, ampak kot vidimo iz filma, živi tudi v *iluzoričnem* svetu, to je svetu, kjer igra glavno vlogo neke določene nadaljevanke. Vidimo da realnosti in iluzije ne moremo ločiti. Kaj sedaj to pomeni za nas gledalce?

Priložnost imamo videti dva svetova, ki nista več dva, saj svet realnega in svet iluzije sovpadeta. Potisnjeni smo v situacijo, v kateri imamo priložnost opazovati, gledati implozijo, ki se dogaja z nami, ko sedimo udobno v svojem naslonjaču. "V tem je politični problem parodije, hypersimulacije ali ofenzivne simulacije" (Baudrillard 1999, 31). Ni več realnosti in ni več iluzije! Zaradi sovpadanja teh dveh svetov se znajdemo v svetu simulacije, hiperrealnosti.

To pomeni, da iluzija in realno implodirata v hiperrealno; ne obstaja več dualizem v katerem imamo na eni strani svet, točko tako kot na drugem koncu, kjer je drugi konec nasprotna točka oz. svet prve; seveda, velja tudi obratno. V hiperrealnem svetu ti točki (ta svetova) sovpadeta, ni ju več mogoče ločiti in zato tudi ne moremo govoriti o nasprotju; v svetu hiperrealnosti ni nasprotij, obstajajo samo še znaki, ki so lahko ali pa tudi ne v medsebojnem odnosu. Ne smemo pa misliti, da je hiperrealno opredeljeno kot nerealno, kajti zopet velja enostavna formula tako za nerealno kot tudi za realno. Za oba je značilen dualizem oz. sta sama dualizem,

realno nerealnemu in nerealno realnemu. Hiperrealno pa je tisto, "kar je realnejše od realnega, je učinek stvari, postavljenih v umetno stopnjevanost, v ekstatično potenco" (Strehovec 1999, 374).

Če smo rekli, da je svet hiperrealnosti učinek stvari, potem lahko tudi rečemo, da je učinek znaka, saj so znaki tisti, ki tvorijo simulaker. Učinek znaka/stvari/koda pokaže, da znak ne stoji sam za sebe, temveč stopa v odnose z drugimi znaki; in tako se ustvarja določena mreža v kateri se lahko gibljemo. Znak stopa z drugimi znaki v odnos samo na en možen način zato, ker je svet simulakra zaprti svet, svet, ki je statičen in digitaliziran. Če je digitaliziran, pa to pomeni, da ga lahko zapišemo samo z 0 in 1. Zapis je torej točno določen. In kaj bi se zgodilo, če bi se odnos med znaki spremenil? Nič takega, nastane nov zapis odnosa med 0 in 1, torej imamo opravka z novim digitaliziranim svetom oz. novim simulakrom.

"Hiperrealno je tisto, kar je vedno že reproducirano, sodi pod obnebjne potencirane umetnosti in simulacije simulacije; ..." (Strehovec 1999, 374). Torej si lahko izmišljamo, ustvarjamo in izdelamo kakršen svet si želimo, ne samo svet, ustvarjamo lahko na tisoče in tisoče svetov. In tudi če tega ne želimo, ne moremo narediti ničesar, da jih ne bi, saj jih namesto nas ustvarja in predeluje kapital. Ti svetovi niso nič drugega kot fantazme, kar pomeni, da nam kapital omogoča realizacijo katere koli fantazme. Stvari, ki smo si jih vedno želeli in jih nismo bili zmožni realizirati, jih sedaj v svetu simulacij brez kakršnih koli težav zlahka realiziramo. Še več, nam sploh ni treba nič narediti, kajti kapital dela "za nas" in nam ponuja stvari ter svetove, ki si jih želimo. Toda tu je skrita logika kapitala. Kapital zakriva, prikriva in potlači razcep, ki je značilnost subjekta oz. "razcep je sam subjekt". Torej, kapital zanika subjekt. Kako? Tako, da ustvarja nove in nove svetove in nam potrošnikom ponuja stvari za katere niti ne vemo, da jih potrebujemo. Drugače rečeno, kapital ustvarja potrebe, okoli katerih se v iluziji, kot da ima opraviti z avtentičnim izrazom notranjosti sebstva (Jaza), vrti sodobni potrošnik ali kot bi rekel Marx ustvarja subjekt(e) za predmet(e).

Samo pogledjmo reklame, ki se vsak dan vrtijo na televiziji. Ti svetovi oz. simulakri so mreže, ki so končne v svoji neskončnosti oz. neskončni logiki. Simulakri so kot kloniranje, za katero je značilno ponavljanje istega; $1+1+1+1+...$ Mrežo sestavlja ista znaka, 0 in 1. To delovanje je prazno, nima vsebine, je samo forma/stroj, ki deluje zato, da deluje; ta stroj je kapital – *perpetum mobile* v čisti obliki!

Vendar zakaj kapital zanika subjekt? Zato, ker subjekta kor razcepa ni moč zdigitalizirati in zreducirati ter prevesti na 0 ali 1, saj subjekt ni niti 0 niti 1, ampak nekaj vmes. Torej je samo s pozicije subjekta možno kapitalizem kritizirati in rušiti. Toda v nekem smislu je tudi kritika ne-smiselna, kajti, če kritiziramo, že analiziramo s pozicije, ki ni pozicija subjekta; torej sploh ne nastopamo proti kapitalu, in zakaj ne? "Ne gre za to, da je kapitalizem sposoben v hipu najbolj radikalno deziluzijo in najbolj neusmiljeno kritiko na svoj račun spremeniti v izdelek ter ga prodati na trgu...Metapozicija, s katere bi lahko kritizirali kapitalizem, je že v samem kapitalizmu. Kapitalizem je metakapitalizem" (Rutar 1999, 65).

Vse kar naredimo je v korist kapitalu in njegovemu sistemu – kapitalizmu. Kot vidimo je kloniranje pisano na kožo kapitalu, ki za potrošnike ustvarja simulakre. Pri kloniranju ne potrebujemo ne matere in ne očeta. A kaj potem ostane?

Matrica, pravi Baudrillard, torej kodi, geni, DNK in zato tu tudi ni prostora za subjekt, saj v simulakru ni zavesti o subjektu oz. v simulakru ga niti ne potrebujemo. Zavest subjekta pa obstaja, samo če obstaja zagata, ki se glasi takole; subjekt je bitje, ki ne more biti ali hamletovsko, to be or not to be oz. vem da sem, pa vendar me moti da sem. To izpričuje, da človek ne obvladuje samega sebe, subjekt se torej sprašuje kako biti oz. celo kako ne biti, sprašuje se o svoji smrti.

V hiperrealnih svetovih pa smrti ni, zato tudi nismo več družba smrti, ampak simulacij, simulakrov in hiperrealnih svetov; smrti ne poznamo več; smo družba ostanka! Kako to razumeti. To pomeni, da je družba absorbirala vse kar je in prav zato se ničesar več ne da povedati; ljudje smo samo en znak več v neskončni verigi znakov, smo nepotrebni in hitro nadomestljivi. Vendar to ni konec ali apokalipsa o kateri vsi sanjajo in jo napovedujejo ter jo ob koncu tisočletja tudi pričakujejo. Ko družba absorbira vse kar je, je prenasočena. "Ko je neki sistem vse absorbiral, ko smo vse seštel, ko ne ostane ničesar več, se cela vsota spremeni v ostanek in postane ostanek" (Baudrillard 1999, 166). Družbeni stroj se zato sedaj požene na osnovi tega ostanka, ta stroj se nikoli ne ustavi, kajti ostanek vedno ostane. Ostanek tako postane obscen, "ker je obrnljiv in se zamenja v samem sebi. Obscen je in vzbuja smeh, kot edino vzbuja smeh, globok smeh, nerazločevanje med moškim in ženskim spolom, nerazločevanje med življenjem in smrtjo" (Baudrillard 1999, 168).

Simulacija kot vidimo postavlja vprašanje med tem kaj je realno in imaginarno, med tem kaj je resnično in neresnično. "Simulirati je hliniti, da imamo to česar nimamo" (Baudrillard 1999, 11).

Toda simulirati ne pomeni hliniti. Kako? Na primer, če hlinimo poškodbo noge, pomeni, da lahko vsak čas vstanemo in hodimo, saj se ni nič zgodilo kar bi nam onemogočilo hojo (če smo gledalec ali navijač nogometa, lahko vidimo, da igralci pogosto hlinijo poškodbe, z namenom, da bi pridobili čas ali ustavili močan nasprotnikov tempo ali izsilili nasprotniku kazen, itd.). Simulirati pa pomeni tudi postavljati pod vprašaj tistega, ki simulira oz. se spraševati kaj je realno in kaj je imaginarno ali resnično in lažno. Pri simuliranju se postavlja vprašanje ali je simulant bolan ali ne, če pa proizvaja *resnične* simptome. Simulacija oz. simuliranje problem postavlja pred tistim vprašanjem s katerim se ukvarja tisti, ki hlini. Lahko rečemo, da pomeni simulirati hliniti, pomeni pa tudi nehliniti.

Pri simulaciji imamo, kot vidimo, neko dvojnost, ki pa se ne izključuje. Izključuje se ne, ker se v drugem primeru (simulacija ni hliniti) vprašanje postavlja na drugo raven, raven, ki je ne moremo primerjati z vprašanjem ali je poškodbo resnična ali ne. Skratka, pri simulaciji se sploh ne postavlja vprašanje ali je kaj resnično ali ne, saj simulacija implodira iluzijo in realno. Odgovor, da simulirati je hliniti lahko iščemo v tem, da svet simulacij(e) lahko obstaja brez subjekta oz. simulacija hlini svet brez subjekta.

Torej televizija simulira, kar pa ne pomeni, da predstavlja posnetek ali podobo, saj posnetek je podoba, simulaker pa je podoba brez podobnosti oz. posnetek, ki

ni več posnetek, je tisto kar postavlja posnetek kot nekaj več kot posnetek, ali drugače, simulaker vključuje tudi tisto pozicijo, točko s katere gleda gledalec, kar pomeni, da se gledalec že nahaja znotraj simulakra. Tako gledalec televizije ni več samo gledalec, ampak postane del igre, del gled(al)išča katerega predstavlja televizija. Gledalec postane igralec. "Simulakri so tvorbe, ki vključujejo gledišče opazovalca, da bi lahko utvara res nastala na mestu, koder se nahaja opazovalec..." (Deleuze 1998, 242).

To se ravno dogaja s Trumanom v Trumanovem showu. Truman je gledalec in opazovalec sveta v katerem živi, hkrati pa še (glavni) igralec v televizijski nadaljevalki oz. na ekranu. In zato je simulacija tudi nevarna. Zakaj? Baudrillard pravi, da ravno zato, ker dopušča domnevo, da bi bila tako zakon kot tudi red lahko le simulacija. Predstavljajmo si rop, ki ga simuliramo. Ali mislite, da nam bo oblast verjela, da rop *samo* simuliramo? Seveda ne, "če je simulacija kaznivega dejanja dokazana, bo ali lažje kaznovana (ker nima "posledic") ali kaznovana kot žaljenje javnih služb (na primer, če smo "zastonj" sprožili operacijo policije) - a nikoli kot simulacija, ker ravno kot taka nobena ekvivalenca z realnim ni mogoča in torej tudi ne represira. Oblast ne more jemati simulacije za izziv" (Baudrillard 1999, 32).

Televizija ne samo da simulira, ona sama je simulant oz. je učinek delovanja simulakra. Simulaker je televizija vključena v svojo tvorbo, zato televizija je simulacija, saj simulira in je sama simulirana; simulira samo sebe! Ta zagata pred katero je soočen vsak gledalec (zavestno ali ne) je podobna vprašanju Od kod govorite?, Od kod to veste? Odgovor na ta in podobna vprašanja Baudrillard odgovarja: "Od vas vendar (po vaši zaslugi) govorim", kar lahko razumemo kot: vi govorite, vi veste, vi ste oblast" (Baudrillard 1999, 44).

"Televizija je podoba, ki ne sanja več, ne imaginira, pa tudi z realnim nima ničesar več skupnega. Je orbitalno kroženje" (Baudrillard 1996, 198). Orbitalno pomeni, da cirkulira, kroži, se vrti. Kaj se vrti? Televizija? Da; televizijo si moramo predstavljati kot informacijo ali pa kot "prstanasto molekulo" (Baudrillard 1996, 198). Družba je od *razvoja* in produciranja že zdavnaj prenasršena, kar pomeni, da si linearnega poteka dogodkov oz. *razvoja* sploh ne moremo več predstavljati (misliti). Vse se vrti, se ponavlja in do(do)polnjuje, ni videti konca, ker smo že na koncu. In kako se to kaže. Vzemite v roke časnik Delo. Na prvi strani je prikazano koliko dni še manjka do leta 2000. Odšteva se, kot pri vzletu rakete ali satelita, ki ga pošljejo v orbito. Torej živimo v orbitalni dobi. Pri kroženju se od neke točke ne oddaljujemo, ampak približujemo. Tako je tudi s televizijo ali informacijo. Nič ne pomaga, če televizijskega ekrana nimamo pri sebi doma, saj nas kroženje informacije vedno najde, če ne drugače pa preko časnikov, radija ali drugih posameznikov, skupin s katerimi stopamo v interakcijo, oz. od kar je Zemlja okrogla, se sami vrtimo okoli sebe. Nič več nam ni treba potovati po svetu, da bi ga videli oz. celo več, odkrivamo lahko nove(jše) svetove.

In ali se ne dogaja ravno to s sedanjo ekonomijo (denarjem)?

Nimamo več dveh nasprotujočih si strani, ampak imamo krog. Na krožnici imamo periferijo, ki ustvarja realno vrednost, medtem ko imamo v središču kroga borze, ki razpolagajo z virtualnim denarjem, vrednostjo, katerega ni mogoče kontrolirati,

nadzorovati. Lep primer tega je ameriški javni dolg, pri katerem je jasno, da ga Amerika nikoli ne bo odplačala, saj samega kapitala na finančnem trgu ni mogoče kontrolirati. Gre za "čisto spekulacijo, totalno gibanje, ki na videz nima nobene druge upravičenosti več kot to, da nenehno izziva zakon vrednosti ... (torej je) trg onkraj dobrega in zlega" (Baudrillard 1996, 193). Torej se ne more zgoditi tudi nobena *realna* katastrofa, dogajajo se lahko samo še virtualne.

Meja oz. krožnica je periferija, to so države *tretjega* sveta, ki se utopično trudijo priti v središče, do borz oz. virtualnega denarja. Istočasno pa prenašajo pritok zastarelih tehnologij na svoje področje. Kljub temu, da kapitalizem zagovarja slogan vsi drugačni vsi enakopravni moramo vedeti, da to velja v svetu enakih, torej če je naš BDP enakovreden *tretjemu* svetu, smo enakopravni v *tretjem* svetu, ne pa v *drugem* ali *prvem*. To je skrita logika kapitalizma, nekdo je zmeraj izkoriščen.

Že razvrščanje svetov je problematično početje. V središču kroga pa se nahajajo t.i. najrazvitejše države. Države, ki ustvarjajo dobiček s premetavanjem in premeščanjem kapitala na borzah, torej s spekulacijami, saj delajo z virtualnimi številkami. Države na periferiji že strukturno, kot vidimo, ne morejo priti v središče, v nasprotnem primeru bi se struktura porušila. Zato države v središču spodbujajo in obljublajo nemogoče tistim na periferiji, samo zato, da zakrijejo pogled na strukturo in na pozicijo, ki jo imajo in jo hočejo imeti še naprej.

Mogoče zato lahko odgovorimo na vprašanje, kaj se bo zgodilo leta 2000 z računalniki, ker ti ne bodo prepoznali letnice 2000. Zgodila se bo virtualna katastrofa, podobno kot se je leta 1987 na Wall Streetu. "Najzanimivejše pri zlomu Wall Streeta leta 1987 je bila negotovost v pričakovanju katastrofe. Je to že ali pa še bo prava katastrofa? Odgovor: nobene realne katastrofe ne bo, saj živimo v znamenju *virtualne* katastrofe" (Baudrillard 1996, 196). Resnična katastrofa bi se zgodila, če bi bilo mogoče milijarde pretekajočih se dolarjev preobraziti v realno ekonomijo, na primer, če bi ameriški javni dolg postal realen.

Toda to se ne bo zgodilo, kajti če je v enem virtualnem svetu kaj narobe ali pa da pride do napake, vedno lahko ustvarimo novega, kjer se napaka ne more ponoviti, saj so znaki digitalizirani oz. v odnosu do drugih znakov na drugačen način kot v prejšnjem svetu. Še več, na podlagi napake lahko celo ustvarimo nov virtualen svet, kar pomeni, da že z samo napako ustvarjamo dobičke.

Torej, res je, v današnjem svetu lahko že iz česar koli ustvarjamo dobiček. Tako živimo v svetu prenasíčenosti, fatalnosti. Proizvajajo se stvari, ki sploh nimajo več nobenega namena čemu služiti, producirajo ali kopičijo se zato, ker se lahko! "Producira in odpošilja se tako veliko sporočil in signalov, da sploh ni več časa, da bi jih brali" (Baudrillard 1996, 199). Torej, kapitalizem nas je pripeljal do situacije, ko se svet drobi na vedno manjše in manjše delce (temu Baudrillard pravi fraktalno drobljenje), po drugi strani pa je svet prenasíčen; prenasíčen od virtualnih, kibernetičnih svetov, informacij, ki vsakemu posamezniku omogočajo ustvarjalnost, avtentičnost, transseksualnost (postanemo lahko kar hočemo),... Ali obstaja iz tega kakšna rešitev? Baudrillard pravi, da obstaja.

Nasproti virtualnim in fraktalnim svetovom postavlja radikalno iluzijo sveta. To ni samo ena od iluzij, saj se imenuje radikalna, kar pomeni, da jo kapitalizem ne more prebaviti. Radikalnost ne razumemo v smislu marginalizacije ali česa podob-

nega, kajti vemo, da je kapitalizem tudi že zasedel ta prostor. Radikalna iluzija sveta pomeni ohranjanje odprtosti sveta, virtualni svetovi pa odprti, že po definiciji, ne morejo biti. In zakaj ne?

Omenili smo že, da so svetovi hiperrealnosti saturirani, zaprti in digitalizirani; no, svet radikalne iluzije to ni in ne more biti, saj *temelji* na subjektu oz. na razcepu, molku in tesnobi. V simuliranih svetovih ni časa za molk, ta je enostavno odveč, saj je vse že preračunano in izmerjeno; ni molka ni tesnobe in ni iskanja identitete "v arhivih, spominih, v kakem projektu ali prihodnosti" (Baudrillard 1996, 195). V svetu radikalne iluzije pa je vse to nujno, saj se subjekt ukvarja z vprašanjem kako biti oz. ne-biti. Zato svet radikalne iluzije ne more biti digitaliziran, saj ga ne moremo zapisati z odnosom 0 in/ali 1. Sveta radikalne iluzije sploh ne moremo zapisati, lahko ga samo odkrivamo in s tem spreminjamo, spreminjanja pa se ponavadi niti ne zavedamo. Ta(k) svet temelji na naključju, vprašanju; simulakri pa so že vnaprej določeni in ne poznajo naključja. Naključje v hiperrealnosti ni mogoče. V hiperrealnosti "potrebujemo instanten spomin, neposredno navezavo na kar koli že, neke vrste identiteto publicitete, ki jo lahko v trenutku verificiramo" (Baudrillard 1996, 195).

Na internetu kot primeru virtualnih svetov je identiteta v trenutku potrjena, še več, nihče te niti ne sprašuje zakaj si, na primer, danes dinozaver, niti se ne sprašuješ sam. Če je svet iluzija, jo potem jemljimo zares. Iluziji tako pripišemo status realnosti. To pomeni prenehati biti naiven. Ali drugače, tisto kar nam ponuja kapitalizem postavimo pod vprašaj oz. sam kapitalizem postavimo pod vprašaj in se obnašajmo tako, da nas kapitalizem ne prenese ali ne prebavi. Postavimo se mu kot kleč. Kako? Kot subjekt. Edino kot taki smo sposobni emancipacije. Emancipacijo je potrebno razumeti kot stremljenje za odprtostjo prostora oz. sveta. Odprtost prostora pa omogoča samo svet subjekta. Zato je univerzalnost tega sveta odprtost, razcep. V trenutku, ko poskušamo to univerzalnost zapolniti, jo lahko zapolnimo samo s partikularnostjo in od tu naprej pride do boja ideologij in hegemonij.

Na koncu smo prišli do tega, da ni pomembno ali vzamemo za primer virtualnih svetov internet ali televizijo, kajti razlika med internetom in televizijo ne obstaja. Edina razlika o kateri lahko govorimo je v tem, da je pri internetu lažje misliti menjavanje identitete kot pa pri televiziji. Vendar ta *razlika* ni strukturna. Kar spomnimo se gledalcev v filmu Trumanov show. Ko se nadaljevanka konča, gledalci enostavno zamenjajo program in iščejo nov film, nadaljevanko ali nanizanko. Iz tega lahko sklepamo, da je za t.i. kapitalistično strukturo bistveno, da gledalci obsedijo na svojih naslonjačih, medtem ko merilec elektrike za televizijo teče še naprej. Torej, danes ni več pomembno kaj gledamo, ampak samo gledanje! Če gledamo smo IN, kajti dokler ne vstanemo iz naslonjača nas sistem drži v prav taki kupoli kot Trumana v Trumanovem showu. To pa predvsem pomeni, da sistem iz nas trži, tj. ponuja na trgu. In kje je tu iskati rešitev? Rešitev je, da se dvignemo iz naslonjača ter začnemo razmišljati zakaj nas, hudiča, od sedenja tako bolijo riti!

LITERATURA

- Baudrillard, Jean. 1999. Simulaker in simulacija, Popoln zločin. Ljubljana: KODA.
- Baudrillard, Jean. 1996. Transparentnost zla. Nova revija, 165, 166. Ljubljana: Delo-Tiskarna, 185-215.
- Deleuze, Gilles. 1998. Logika smisla. Ljubljana: Temeljna dela.
- Rutar, Dušan. 1999. Freudovi duhovi 3. Ljubljana: Jutro.
- Strehovec, Janez. 1999. Teorija posebnih učinkov. Simulaker in simulacija, Popoln zločin, Ljubljana: KODA, 353-389.
- Štefančič, Marcel jr. 1998. Show. Mladina – 23. november, številka 47, Ljubljana, 62.