

VIRTUALNI SVETOVI

IN VREDNOTE DIGITALNE PRIHODNOSTI

GAŠPER PIRC



ALMA MATER
EUROPAEA
— UNIVERZA —



VIRTUALNI SVETOVI IN VREDNOTE DIGITALNE PRIHODNOSTI

Alma Mater Press, Maribor

Recenzenta: dr. Mojca Ramšak, dr. Darko Štrajn

Oblikovanje in prelom: Tjaša Pogorevc

Izdala in založila:

Maribor: Univerza Alma Mater Europaea, Alma Mater Press, 2025

Za izdajatelja: dr. Ludvik Toplak

Sozaložnik: Znanstveno-raziskovalno središče, Annales ZRS, Koper

Za sozaložnika: dr. Rado Pišot

Tisk: PODOBA d. o. o., Rogaška Slatina

Naklada: 200 izvodov

Publikacija je izšla ob finančni podpori Javne agencije za znanstveno-raziskovalno in inovacijsko dejavnost Republike Slovenije (ARIS) na podlagi rezultatov Javnega razpisa za (so)financiranje izdajanja znanstvenih monografij v letu 2024.

@ 2025 AMEU

CIP - Kataložni zapis o publikaciji

Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

130.2:004.946

PIRC, Gašper, 1986-

Virtualni svetovi in vrednote digitalne prihodnosti / Gašper Pirc. - Maribor : Univerza Alma Mater Europaea, Alma Mater Press ; Koper : Znanstveno-raziskovalno središče, Annales ZRS, 2025

ISBN 978-961-7183-74-0 (Univerza Alma Mater Europaea, Alma Mater Press)

ISBN 978-961-7195-84-2 (Znanstveno-raziskovalno središče Koper)

COBISS.SI-ID 240473859

VIRTUALNI SVETOV
VREDNOTE DIGITALNE
PRIHODNOSTI

Danes do jutri: družba, vednost in vrednote na poti spreminjanja	7
Normativnost, družbena komunikacija in virtualni svetovi	15
Temeljna človeška družbenost in normativna slika sodobne družbe	27
Digitalna resničnost, virtualni svetovi in prihodnost v metaverzumu	51
Spoznavne in normativne razsežnosti spleta in virtualnih svetov	95
Kdo sem jaz danes, kaj smo mi jutrišnjega dne?	131
Proti zaključku: Imaginacija v virtualnem svetu med utopijo in distopijo	149
Literatura	153
Recenziji	165

DANES DO JUTRI: DRUŽBA, VEDNOST IN VREDNOTE NA POTI SPREMINJANJA

V marsičem je naše življenje sredi tretjega desetletja 21. stoletja skoraj nerazpoznavno našim predhodnikom, ki so še pred dobo zadnjega tehnološkega razcveta sanjali o tehnološko oplemeniteni prihodnosti, svarili pred njo in predvidevali njen čas – današnjo sedanost. Morda ta zdaj živeta prihodnost ni v vsem ustregla predvidevanjem, morda se je v kakšnem elementu izmaknila redu pričakovanja in se utemeljila na samosvojih gradnikih – a je tu.

Premica tehnološkega razvoja se prilagaja različnim dejavnikom: pragmatičnim uvidom, javno posredovanemu okusu, prebliškom in celo naključju, pa tudi, kot bomo videli, skupnostnim vrednotam in politični volji. Značilno je, da pretekle anticipacije v različnih znanstvenofantastičnih delih – spomnimo se na *Krasni novi svet* Aldousa Huxleya – ki jih bom med drugim obravnaval kasneje, ali retrofuturizem, kakšen denimo utemeljuje znano serijo videoiger *Fallout*, rezultate tehnološkega razvoja kažejo v precej bolj otipljivi, praktični luči s prvenstveno človeku podložnimi, četudi morda nezanestljivimi humanoidnimi roboti ali kibernetetskimi vsadki, ki naj bi izboljšali človekove dispozicije in ji olajšali življenje. Tovrstne vizije preveva svojevrsten humanistični utopizem, ki pa ob konfliktu na osnovi neznosnosti humanistične utopije v vse bolj postčloveškem ter morda tudi dehumaniziranem svetu često zapada v svoje nasprotje, razčlovečeno distopijo, pri čemer zna biti problematizirana tudi človekova prvenstvenost pred drugimi bitji.

Obet tehnološkega razcveta se danes vzpostavlja v okviru bliskovitega napredka na področju mikročipov,¹ kompleksnih računalniških arhitektur, ki dovršujejo celostnost algoritemskih operacij, in zlasti v zadnjem času sunkovitega porasta območij virtualnega, ki se navidezno vse bolj organsko vraščajo v fizično okolje. Robotizacija je zlasti v industrijski dejavnosti tudi v dejanskosti skoraj dovršena, a na zunanosti in konceptu drugega temelječe robote je kot samostojne funkcionalne enote kot gonilo tehnološkega razvoja nadomestila virtualno in oplemeniteneno resničnost (so)ustvarjajoča umetna inteligenca, ki razširja in spreminja pojem humanega iz njegove notranjosti.

Spomniti se velja na razliko, ki jo vpelje Mike Fisher v delu *The Weird and the Eerie* (2016) v povezavi z oznakama občutij čudnosti in (srh vzbujajočega) nelagodja, pri čemer je označevalec *čudno* vezano na nepričakovano prezenco in *nelagodje* na odsotnost pričakovanega oziroma subtilen manko prisotnosti. Svet virtualnih bitij razpira panoramo svojevrstne simulacije znanega sveta,² ki včasih hodi po tenki rezi med pričakovanjem in srhljivo odsotnostjo pričakovane- ga v navidezno znanem okolju, ki človeku povzroča nelagodje. Pri tem se je povedno nasloniti na popularen, čeprav ne nujno dovolj natančen in utemeljen psihološki koncept *srhljivega dola* [uncanny valley], po katerem se utegne zdeti prevelika podobnost robotov oziroma humanoidnih strojev človeku, kolikor se v maniri asimptote človeškim potezam skoraj, a še ne povsem približa, srhljiva ali odvratna, *unheimlich*, in ji povzročiti specifično nelagodje. Pojem, ki teoretsko med drugim sloni tudi na delu Sigmunda Freuda o naravi srhljivega, je v drugi polovici, dobil precej pozornosti v strokovni literaturi, v zadnjem obdobju pa je zlasti po preboju na področjih virtualne in oplemenitene resničnosti ter generativne umetne inteligence vse bolj prisoten v javnih razpravah in popularnih medijih (Saygin et al. 2012). Zdi se, da prav virtualno okolje z napetostjo, ki jo spriči intenzivnosti izkušnje simulacije ter unikatne perspektive,

¹ Navkljub drastičnim spremembam je v obrisih še vedno aktualen t. i. Moorov zakon, poimenovan po razmisleku Gordona Moora, ustanovitelja tvrdke Intel, ki je v članku leta 1965 napovedal trend, po katerem se nekako v dveh letih podvoji število tranzistorjev v mikročipu oziroma sorazmerno poveča splošna zmogljivost integriranih vezij (Moore 1998; ASML 2025).

² Kot bomo videli v nadaljevanju, morda tudi *simulacije z dodatkom*.

ki jo vnaša v polje simuliranega, kjer stopa med vozlišča resničnega in neresničnega, predstavlja prav posebno ugoden teren za pojav omenjenega fenomena. Toda na tej točki že nekoliko prehitavamo.

A vendar je že zdaj treba omeniti, da pojem virtualnega morda ni skladen zgolj z navideznim, vsaj kolikor pojem navideznega razumemo v vsakdanjem pomenu neresničnega, nepristnega oziroma iluzornega. Tako Deleuze v *Bergsonizmu* virtualno izpostavlja v protipomenki z dejanskim, udejanjenim, ne pa resničnim, ki vendarle obstoji tudi v modalnostih prisotnosti (Deleuze 1991, 96–98). Podobno je moč razširiti perspektivo pogleda na uresničenje simulacije v virtualnem svetu; kot bomo videli, virtualna simulacija ni nikoli zgolj podvojitve izvirnika, temveč s strukturnima določiloma »kot« (izvorno) in »plus« (interpretirano) izraža svojevrstne lastnosti, ki zahtevajo kompleksnejšo razumevanju polja virtualnega. K vsemu temu se še vrnem, a naj bralec že na tem mestu izve, zakaj se izogibam običajnemu prevodu virtualnega z navideznim in enoznačnemu razumevanje značilnosti digitalnih in virtualnih svetov.

Na dlani je, da ima ontološka struktura spletnega okolja specifične kvalitete, ki prinašajo precejšnje novosti tako v samo družbeno življenje kot njegovo filozofsko interpretacijo. Pri tem ni zanemarljivo, da je status spletnega okolja odvisen od načina interpretacije družbene strukture, ki pa ni neodvisna od normativnih elementov, ki jo sodeločajo – temeljnih vrednot, družbenih norm in pravno-političnih določil v kolesju družbene reprodukcije. Vrednote sicer izhajajo iz fizičnega okolja, ki ga simulira, reinterpretira ali rekonstruira virtualni svet, a so ob tem prevetrene in morda celostno predrugačene v še vedno razmeroma nedoločenem in neprepoznanem okolju, ki ga definirajo endemični dejavniki nečloveške geneze vednosti, naprednih varnostnih, ekonomskih in političnih podsistemov in morebiti celo svojevrstnih družbeno-ekonomskih temeljev, denimo v obliki tega, kar ekonomist Janis Varufakis predoči z izrazom *tehnofeudalizem*.

Vrednostno ogrožje virtualnega okolja je v specifičnem sovisju z normativnimi postavkami fizične družbe – bodisi supervenience oziroma, *ceteris paribus*, neposredne odvisnosti, bodisi utopične idealizacije ali distopične negacije – pri čemer vrednostna struktura ene sfere

vsaj v omejeni meri povratno vpliva na doživljanje ali interpretacijo druge. Interpretacija družbe ni neodvisna od načina, kako motrimo svet okoli nas, in katere norme interpreti oziroma družba nasploh predpostavljamo kot temeljne, konstitutivne in spoznavno relevantne.

Ne glede na specifiko perspektive, preko katere poskušamo razumevati svet okoli nas, se zdi, da je eden od osnovnih elementov celostne in ustrezno kompleksne družbene interpretacije v zavzetju čvrste, hermenevitično odgovorne spoznavajoče drže, ki ni slepa za vrednostno panoramo družbe, katere značilnosti poskuša doumeti. Kompleksen vpogled v družbeno jedro pogosto zahteva tudi kritično naslavljanje pogosto prikritih podtonov, ki morda zakrivajo resnično naravo stvari, pri tem pa sočasno upoštevanje opisnih značilnosti in vrednostnih komponent oziroma normativne strukture družbe.

Učinkovita kritična teorija digitalne družbe tako zahteva upoštevanje celostnih značilnosti sodobne družbe, s katero je digitalni oziroma virtualni svet v aktivnem odnosu.

Tako se nakazuje prva naloga pričujoče razprave, ki se nanaša na raziskavo ustreznega aparata za razumevanje tako osnovne družbene konstitucije kot njene digitalne ustreznice ter medsebojne povezanosti obeh svetov; razumevanje virtualnega nikoli ni v izolaciji od *realnega* – sploh kadar virtualnega ne prepoznavamo kot zgolj navidezno.

Pri tem seveda ne čudi, da se problematična razmerja moči v družbi, politične težnje in dejanja ter neustrezna ali kompromitirana pravna in moralna določila iz obstoječe družbe vnašajo v virtualno okolje ter obratno; pri tem je še posebej povedno, da so internet in družbena omrežja bržčas dejavno pripomogli k razvitju vse skrajnejših oblik političnega in družbenega delovanja, ki smo jim priča v preteklih letih. Čeprav – ali prav zato, ker je spletni svet vsaj od razvoja World Wide Weba ob koncu osemdesetih let 20. stoletja stavil na temeljno nevtralnost delovanja in povezovanja³ ter funkcionalno demokratičnost v samoizrazu, sta

³ Glej denimo EUR-Lex 2025.

spletno in digitalno okolje še posebej podvržena pritiskom s strani dejavnikov, ki utegnejo načela odprtosti ter svobode delovanja in izražanja izrabiti za namene, ki so lahko v svojem jedru tudi nepošteni, sovražni, diskriminatorni ali, čemur smo žal pospešeno priča v zadnjem obdobju, celo dehumanizirajoči. Kot denimo opozarjajo nekateri strokovnjaki oziroma poznavalci, sta določenim vizijam novih virtualnih svetov kakršen je metaverzum inherentna mizoginija in diskriminatorno vrednotenje (Bates 2025).

Četudi zagovarjam tezo, da večina še tako na videz revolucionarnih komponent spletne oziroma virtualne domene – specifične virtualne simulacije, razvoj umetne inteligence, spremembe in težave pri razumevanju osebne identitete in avtorskih pravic v spletnem okolju, značilnost človeka zastopništva v svetu, internetna kultura, ki se je osredinila na temelju postdejstvenega sprejemanja informacij, novosti pri varnostnih rešitvah in trgovanju idr. – ne prinaša kategorialnih sprememb glede na lastnosti obstoječe družbe in s tem samostojno novega upomenjenja statusa človeka v družbi ali družbe na splošno, pa celotna panorama digitalnega in virtualnega kot učinkovit in enovit sistem, ki v družbo prinaša presežek v podobi novih semantičnih rešitev na spoznavni in vrednotenjski ravni ter struktur kulturnega, družbenega, političnega in celostnega normativnega delovanja.

Odnos, ki se izrisuje med osnovno družbo in digitalno-virtualnim sistemom, ki se na družbo neposredno nanaša, jo idealizira, problematizira ali teži k temu, da predstavlja njeno alternativo, je tako dinamičen in napet: med tem ko spletno okolje prevzema pogosto problematične zajeme iz fizičnega okolja, se tudi iz digitalnega svet povratno vnašajo vzorci delovanja in vrednotna določila, ki utegnejo imeti močan vpliv na družbo. Pri tem se zdi, da se razkriva specifična tehnika pripovedi, simbolne povezave posameznih ideoloških prvin, ki izražajo značilnosti nove spletne kulture delovanja – kulture, ki je prežeta z načeli, ki izhajajo iz včasih sprevrženih vrednostnih izpeljav iz podstati organske, strukturne odprtosti spleta, svobode mišljenja in povezovanje ter pluralnosti političnega, etičnega in kulturnega delovanja. V ta svet se je vpletla agresivna politična (proti)

kultura, ki je po letih izkoriščanja spletnih možnosti promocije in ideološke manipulacije v minulih letih nakazala, kje preti ena izmed največjih nevarnosti sistema, ki naj bi predstavljal hvaležen izhod ob včasih nesmiselni nepravilnosti sodobne družbe. Tako kot se je metaverzum v romanu *Snow Crash* Neala Stephensona, avtorja, ki je podal ime virtualnim prostorom prihodnosti, iz dobronamernega eskapizma prelevil v skrajno nevaren konstrukt, obstaja tudi danes nevarnost, da se utopična vizija virtualne prihodnosti izrazi z distopičnimi podtoni – in le-te vpelje nazaj v fizično okolje.

Pri tem se družbeno-politična logika visokega, postvarjajočega neoliberalnega kapitalizma v novem spletnem okolju kljub drugačnim začetnim obetom ni razblinila, morda je celo pridobila nove možnosti pospešitve in dokončne uveljavitve svoje najbolj razčlovečujoče plati v času dovršene globalizacije na rovaš tehnologije.⁴

Kar je morda še značilnejši in bolj problematičen aspekt sprege populistične, a na svojstven način vse bolj odtujene in pogosto nepravilne nove politike plenilskega ultrakapitalizma z možnostmi, ki jih ponujajo virtualno okolje in vrednostno sproščeni družbeni mediji, je svojevrstna *igrifikacija* političnega prostora v družbi in vdor včasih nekompatibilnih digitalnih prvin v svet politične kulture in tehnike vladanja. Čeprav oplemenitenje resničnosti fizičnega sveta z virtualnimi prvini – kar se, kot bomo videli v nadaljevanju razprave, vendarle vse bolj intenzivno dogaja na številnih področjih – samo po sebi še ni problematično, postaja zloraba orodij digitalnega sveta za doseg pogosto prikritih, netransparentnih političnih ciljev vse bolj resen izziv – in kadar

⁴ Prim. denimo začetek drugega mandata Donalda Trumpa na mestu predsednika ZDA, na način delovanja in uveljavitve katerega je močno vplival razvoj digitalnega okolja, družbenih omrežij in postdejstvene kulture, izhajajoče iz narativov digitalnega sveta. Trump je v začetku svojega drugega predsednikovanja sprejel številne ukrepe, ki so bili agresivno nastrojeni proti znanosti, univerzam oziroma koncepciji akademskosti ter verodostojnosti raziskovanja, proti drugače mislečim in tujcem, zaradi česar strokovnjaki opozarjajo, da se v vladni politiki ZDA kažejo diktatorske tendence oz. da država drsi v avtokracijo (Vergano 2025), gnano s pomočjo intenzivne uporabe vseprisotnih digitalnih omrežij. Pri tem ne opazam radikalne spremembe v novodobni družbeno-ekonomski strukturi, kakršno denimo opisuje Varufakis (Varufakis 2024, 81–96 idr.), pač pa pospešitev in razširitev obstoječe sheme, ki ima zaradi možnosti, ki jih ponuja splet, potencialno zelo dramatične posledice. Na to nakazujejo tudi reakcije in dejanja tehnoloških gigantov ob Trumpovem drugem prevzemu oblasti v začetku 2025.

vodi do dehumanizirajoče, destruktivne ali latentno sovražne politike pereč problem; še posebej, kadar se maskira s potezami, izhajajočimi iz na videz irelevantnega sveta videoiger, in uporablja njihov diskurz. Tak diskurz lahko trivializira resne teme in krha zaupanje do pojma resničnosti, v politiko in digitalni svet kot tak.

A navkljub temnim oblakom, ki so se zaradi določenih problematičnih političnih potez oblastnikov in povečanju strahu pred zlorabami zgrnili nad obet razvoja umetne inteligence ali virtualne resničnosti, pa je digitalni prehod *ontološko* dejstvo, ki ga mora upoštevati vsaka sodobna moralna, politična ali družbena filozofija. Hitrost prenašanja informacij se ne bo pričela zmanjševati; orodja umetne inteligence ne bodo izginila čez noč; in metaverzumi bodo, čeprav sprva morda v okrnjenih in le postopno integriranih različicah, kmalu postali vidna (ali raje, ne zgolj navidezna) komponenta v družbi. Vse te razširitve svetovnega spleta, ki je danes inventar našega življenja, res prinašajo številne nevarnosti: a obenem ostajajo polje še neodkritih možnosti, ki jih morda lahko koristno uporabimo z namenom, da v 21. stoletju povsem ne zavozimo življenja v družbi – in preživetja našega planeta kot takega.



Virtualni družbeni svetovi, v katerih se ob statičnih elementih obstojnega vesolja med seboj srečujejo, sodelujejo ali si nasprotujejo avatarji živih igralcev, so že kar nekaj časa prisotni v večigralskih videoigrah kakršna je Destiny 2, in tvorijo eno od vsebinskih in tehničnih zaslonb napovedanega metaverzuma. Fotografija iz osebnega arhiva.

Z monografijo *Virtualni svetovi in vrednote digitalne prihodnosti* poskušam vstopati v svet, ki teoretsko sloni na raziskavah, popravljenih za izdajo Kritične hermenevtike v letu 2022, a poskuša konkretnije pristopiti k vprašanju določenih družbenih fenomenov; gre za delo s področij kritične teorije družbe, politične in socialne filozofije in filozofije tehnologije. Pri tem je delo precej bolj specializirano branje vse bolj otipljive virtualne družbe in splošnih digitalnih sprememb v družbi ter njene vrednostne panorame. Ukvarja se z raziskovanjem vrednostnih struktur v družbi, kar vključuje koncept normativnega upravičenja, za katerega se zdi, da bi moral imeti v svetu, ki ga vse bolj zaznamujejo napetosti in relativizacija spoznanja in vrednot, vse pomembnejšo vlogo. Monografija predstavlja nove oblike družbenosti in modelov digitalne kooperacije, kakršna sta koncepta virtualne resničnosti in metaverzuma, ter jih preizprašuje s stališča normativnosti in zmožnosti novih uvidov v problema humanizma danes in temeljne družbenosti človeka; razumevanje digitalizirane družbe in pomena tehnološko gnanih družbenih sprememb je podano s pomočjo metodoloških rešitev sodobne kritične teorije in filozofske hermenevtike. Delo se dotika tudi novih družbenih izzivov, ki jih prinašajo tehnološke spremembe, kakršen je razrast digitalnega nasilja in obstoj pravnih praznin v spletnem okolju.

Poseben poudarek podaja monografija tudi raziskavam na področju metaverzuma, virtualne resničnosti in tehnološke imaginacije, tem, ki postajajo vse bolj relevantne tako v specializirani strokovni literaturi kot splošni javnosti; in prav s tem je morda vredno začeti razpravo, preden se posvetimo obrisom družbe, ki se razumeva kot podstat, izvirnik ali alternativa virtualnemu svetu prihodnosti.

NORMATIVNOST, DRUŽBENA KOMUNIKACIJA IN VIRTUALNI SVETovi

Leta 1995 je takratni vodilni igralec v industriji videoiger Nintendo začel tržiti morda prvi resnejši poskus konzole za videoigre, ki bi ustvarjala učinek virtualne resničnosti. Ambiciozni, a mehansko in vsebinsko ponesrečeni *Virtual Boy* je bil tehnični in komercialni polom, saj je v času siceršnjega precejšnjega tehnološkega preboja na področju grafične predstavitve posedoval zaslon, ki je lahko prikazoval le črne in rdeče barve, kar je bilo daleč pod zmogljivostmi večine drugih konzol pete generacije iz istega časa (Seibert 2017). Vendar pa industrija ni bila opustila težnja po razviti virtualne resničnosti kljub pričakovanemu žrtvovanju grafične kakovosti in drugih pomanjkljivosti pri pionirskih poskusih doseganja tistega, kar bi dolgo časa ostalo le še v domeni znanstvene fantastike. Ideja virtualne resničnosti je zato ostala priljubljena v zabaviščni industriji, ne nazadnje tudi zaradi hitrega razvoja umetne inteligence in računalništva, ki sta privedla do številnih naprednih komponent in sistemov obogatene resničnosti.

Ideja o izkustvu virtualne resničnosti – skupaj s trenutno že v precejšnji meri udejanjeno obogateno – je prisotna skoraj tako dolgo, kot so utrinki iz prihodnosti omogočali razmišljanje o tovrstni tehnologiji. Od vsiljivega Velikega brata na vseprisotnih zaslonih, ki zapolnjuje distopični svet Orwellovega romana *1984*, do filmske trilogije *Matrica*, so pisatelji literature 20. stoletja v svojih delih redno uporabljali koncepte virtualne ali obogatene resničnosti, zlasti v težnji po prikazovanju tako globoko občutenih kot (včasih sočasno) srhljivih vidikov prihajajočega spektakla, ki ga lahko proizvedejo sistemi virtualne in obogatene resničnosti.

Pa vendar ni bila le zapuščina umetniških del tista, ki je spodbujala domišljijo ljudi. Futuristični primeri razvite umetne inteligence in amalgami človeka in stroja, kot je *kiborg* Donne Haraway, so bili v preteklosti uporabljeni za spodbujanje utopičnih ali distopičnih panoram prihodnje družbe, ki ponujajo komentar o trenutnem stanju in normativno oceno sodobne družbe. V primeru, ki ga izpostavlja Haraway, svet kiborgov deluje onkraj tradicionalne spolne dihotomije in esencializma v družbi (Haraway 1991). Model umetnega bitja Donne Haraway lahko razumemo kot predstavitev prihodnjih možnosti, ki prikazujejo resničnost, postavljeno v prostor onkraj binarne logike spolnega razmerja med moškim in žensko; imaginarni svetovi, ki so nakazovali možnost družbenih premikov v futurističnih okoljih niso bili neobičajen pojav v spisju filozofov 20. in 21. stoletja.

V sedemdesetih in osemdesetih letih prejšnjega stoletja, v obdobju, ko so v ospredje prišle inovacije, kot sta poenostavitev in hiter razvoj strojne opreme osebnih računalnikov ter razvoj interneta, in ko so znanstvenofantastična dela kot sta *Vojna zvezd* (1977) in *Osmi potnik* (1979) postala stalnica popularne kulture, je bilo veliko razprav o razliki med človekom in strojem ter o določujočih značilnostih človeške vrste. Z romanom *Snow Crash*, izdanem leta 1992, je beseda metaverzum prišla v popularno kulturo ravno takrat, ko je možnost virtualne resničnosti in potencialne virtualne družbe šele pridobivala na veljavi v tehnoloških krogih.

Koncept metaverzuma črpa tako iz okvira virtualne resničnosti kot iz naprednih računalniških zmogljivosti umetne inteligence. Čeprav so izvori konkretnega pojma metaverzuma stari šele približno trideset let, bi predhodnike te ideje lahko našli že veliko prej – pa vendar smo šele začeli raziskovati idejo virtualne družbe in njene normativne perspektive.

Kot bom pojasnil v zadnjem delu knjige, ima takšna digitalna družba potencial, da globoko spremeni naš vsakdan, način, kako poskušamo (človeško) interakcijo, in kako oblikujemo pogoje socializacije; da bi le-to prodorneje razumeli, pa je morda vredno razmisliti o ontološki in normativni strukturi spletnega uporabnika

in obenem človeške družbenosti kot temelju kompleksne človeške interakcije v celostnem družbenem svetu.

Jezik namreč ni zgolj opisen – je tudi performativen; ima zelo konkretne učinke.

Po vihnem začetku drugega mandata Donalda Trumpa na mestu predsednika ZDA se je ameriška vladna politika v marsičem prelevila v nepredvidljivo igro po vzoru večigralskih videoiger, kjer sta memifikacija in banalizacija trpljenja, negotove usode in vrednosti človeških življenj redna pojava. Z normalizacijo političnega kaosa in vihro komaj verjetnih potez, ki so sledile Trumpovemu ponovnemu prevzemu oblasti, v veliki meri omogočene in gnane s pomočjo spletnih medijev in digitalnih rešitev, se zdi, da se vrednost človeškega življenja na napačni strani političnega spektra iz dneva v dan manjša, čeprav tisti, ki še ohranjajo pripoznanje temeljne človečnosti drugemu tvorijo protiutež razčlovečujoči politiki v času hipnih sprememb.

Družba je po letu 2000 – gotovo po usodnem 11. septembru 2001, dogodku, ki je izrazno izpostavil globoka svetovna in zgodovinska trenja – vstopila v specifično razvojno fazo, ki jo zaznamujejo vse hitrejša spremembe, povečevanje napetosti v svetu in vse večja digitalizacija. Sprva še razmeroma počasi, a zanesljivo je internet in z njim povezani spletni diskurz prevzel veliko, pozneje vodilno vlogo pri javnem prenosu informacij in v medijski panorami družbe. S tem je v slednjo vnesel tudi drugačne smernice razumevanja, kar se vse bolj izrazito izkazuje v vsakdanjem življenju.

V prvem desetletju 21. stoletja se je pod vplivom tehnoloških sprememb vidno spremenil način komunikacije, zlasti spričo razcveta kratkih sporočil, ki so narekovala jedrnat način izražanja in optimizacijo tehnike sporočanja. Znan je primer trdke Mobitel, ki je v valu navdušenja nad kratkimi telefonskimi sporočili in njim prirejenih značilnih komunikacije izdala brošuro *Slovar mini slovenščine*, s katero je po vzoru nekaterih drugih držav vzpostavil t. i. »slovenski kratkopis« (Telegraf 2001). Med razlogi, ki so posebej

vplivali na nastanek specifičnega jezikovnega koda, so raziskovali ci omenjali prodornost in vse večjo življenjskost spletnega okolja, angažiranost mladih s svojo specifično govorico pri spletnih dejavnostih, pomen angleščine kot *lingue france* digitalnega sveta in strukturno omejitev pisanja na 160 znakov (Mihelizza 2008, 151). Pri tem je zanimivo, da so številni elementi, ki so vplivali na razvoj nove komunikacije, že poznani iz preteklih obdobij, kulminirali in začeli součinkovati pa so v času tehnološkega preboja.

Kasneje se je težnja po komunikacijski lakoničnosti in poenostavljajoči osredotočenosti na povedno bistvo še dodatno družbeno ustalila s prihodom popularnih spletnih omrežij kot je Twitter (kasnejši X) – čeprav z nekoliko višjo količino dovoljenih znakov,⁵ je imel spričo vloge pri dinamiki politične komunikacije in informacijskega značaja še bolj instrumentalno mesto pri predružačenju komunikacijskih poti in politične panorame. Kakor kažejo številne raziskave, so družbeni mediji vse bolj pomemben del mozaika političnega uspeha, vendar le-to zahteva dodatno angažiranost in poznavanje pritikin spletnega okolja (glej denimo Reveilhac in Morselli 2023).

Prav politični element je tisti, ki se bo izrazil kot posebej relevanten v zvezi s spremembami pri dojemanju in sprejemanju tako družbe kot znanosti in pravno-politične strukture institucij oziroma političnih entitet. V družbi, v kateri se vsakdanja govorica vse bolj politizira, ta pa ostaja semantično zaprta ter se veže na emocionalna in oportunistična sidrišča, je moč opazovati razvoj vezi med radikalizacijo političnih stališč in mankom zaupanja v temeljne institucije in strukture vednosti, o čemer bom spregovoril nekoliko kasneje.

V času pospešenega razvoja na jedrnatosti in prodornosti novic temelječih množičnih družbenih omrežij, kakršen je Twitter (danes

⁵ Četudi je Twitter sprva po vzoru strogih omejitev SMS-ov kot največje število znakov zakoličil 140, je v trenutni osnovni verziji v X preimenovanega omrežja omejitev zrasla na 280 (X 2025). A vendar to spričo povednosti in informacijske uporabljenosti tega družbenega omrežja še vedno predstavlja strogo zamejitev, ki zahteva specifične prilagoditve.

znan kot X), tako vrsta diskurza, ki je spodbujala učinkovitost in točnost v obliki lakonske kratkosti, ni postala le prevladujoča le na družbenih omrežjih, temveč se je razpasla tudi v administrativno-birokratski komunikaciji, družbenem in političnem diskurzu, zlasti v načinih posredovanja informacij in karakteristik socialne dispozicije javnosti.

Okoli let 2011–2012, v obdobju nekako od (relativnega) konca finančne krize v zaključku prvega desetletja 21. stoletja naprej, so predstavitve razlogov za družbeno nelagodje, ki vzbujajo intenzivne skupne in skupnostno usmerjene čustvene odzive – denimo v zvezi s posledicami migracijske krize – pričele prevladovati v politični komunikaciji na relaciji med oblastjo in javnostjo.

Drugi dejavnik, ki je pripomogel k spremembi politične in družbene atmosfere, je upad zaupanja v znanstveno – niti ne pozitivistično ali nepreizprašano – znanstveno resnico. Res je, da so že avtorji raznolikih filozofskih usmeritev 20. stoletja kakršni so Adorno, Marcuse, Debord, Foucault in Lefort, storili precej za to, da se prepotentnost in občasna naivnost razsvetljenstva razgradita; toda tehnološki razvoj je javnosti razkril možnost manj utemeljene kritike spoznanja ter jo povezal s teorijami zarot in agresivno populistično politično retoriko in s tem še bistveno bolj razvodenel napore stroge znanosti, da ohrani funkcijo avtoritete. Krhanje avtoritete resnice se, kakor bomo videli kasneje, odraža tudi v ideologiji tehnološkega preporeda. V tem zanikanje resničnosti ni nujno kritika dediščine razsvetljenstva, temveč prej populistična zloraba le-te.

Nezaupanje v znanost in zlasti v (javno izpostavljena) strokovna mnenja znotraj tega, kar bi lahko sprevideli skozi prizmo postfaktična javna sfera, se zdi bolj posledica političnih odločitev, osredotočenih na intenzivna čustva, kakršna so strah, sram in tesnoba, kot pa (resnične ali namerne) nevednosti družbenih akterjev. Čeprav legitimno priznanje neposredne povezave med razumom in normativno identiteto morda zahteva sprejetje določene oblike moralnega kognitivizma, se zdi vsaj verjetno, da obstaja povezava med zavestnim zanikanjem znanja, čustvenimi in moral(ističnimi)

zaznavami in potrebami ter tehničnimi spremembami v javnem diskurzu, ki med drugim sprožajo vzpon bolj radikalne politike, ki se zdi, da zagovarja populistične in pogosto protiznanstvene agende.⁶

V zvezi s postdejstvenostjo družbe je morda na tem mestu vredno predočiti danes malo prepoznan izraz *logokracija*, ki ga je leta 1954 predlagala pogosto spregledana ali celo teoretsko zanikana politična filozofinja Hannah Arendt. Za Arendt je logokracija specifična značilnost vladnega ravnanja v totalitarnih državah, kjer v načinih javnega diskurza prevladujejo logični procesi, v katerih oblika povedanega zasenči pomen oziroma vsebino idej (Arendt 1954, 34). Ta pojem je presenetljivo skladen s posledicami, ki sledijo Lefortove- mu umevanju vloge ideologije kot glavnega proizvajalca družbene vednosti preko mehanizma domnevne primarnosti pri dostopu do narave, znanosti ter navsezadnje objektivnosti in resnice diskurza (glej npr. Lefort 1978, 327). V današnji družbi nenehnega pospeška, problematičnih družbenih razmerij in okostenelosti politične komunikacije in kjer *postdejstveno* morebiti prehaja v *postrazumno*, je morda izrazje, ki sta ga raziskovala zgoraj omenjena avtorja v svojih obširnih razpravah o totalitarizmu, še posebej na mestu.

Obstaja določen način razmišljanja, ki bi lahko pojasnil nenadne premike v politiki, ki temeljijo na spremembah v vzorcih javnega diskurza. Ko se besede – izrazi, koncepti – kot abstrakcije zgodovinske angažiranosti družbe (na silo ali nevedno) neustrezno uporabljajo v konkretnih življenjskih okoliščinah, vedno obstaja nevarnost, da se razprava o vsebini povedanega – torej o teoretičnih in normativnih dimenzijah določenega koncepta – trivializira v semantično razpravo o goli obliki izjave. Če uporabimo terminologijo J. L. Austina (Austin 1962), postane ključnega pomena predvsem perlokucijski učinek izjave (tj. dejanje, izvedeno kot posledica povedanega) in ne racionalna razprava o pomenu posameznih konceptov v življenjskem svetu, v katerem nastajajo govorna dejanja.

⁶ Še zlasti od srede drugega desetletja 21. stoletja so nastopi avtokratskih oblastnikov zdijo vse bolj agresivni in neposredni v svojem nastopanju na družbenih omrežjih, pri čemer so kršenje družbenih in govornih konvencij, *memifikacija* in celo *igrifikacija* diskurza postali paradigme sodobnega javnega komuniciranja. K tej temi se še vrnem kasneje v delu.

Družbeni jezik lahko predpostavimo s pomočjo mreže, v kateri je povezan z različnimi načini doseganja strateškega nadzora nad družbenimi akterji in družbo kot celoto. V tako kompromitirani družbi je lahko učinek izključitve iz sodelovanja pri oblikovanju vrednot in ocenjevanju resnice sorazmeren z (ne *de iure*, a vendar *de facto*) izključitvijo iz javne sfere, pretrganjem intersubjektivnih vezi in reifikacijo družbenih odnosov.

Kolikor trivializacija in problematična standardizacija komunikacije, ki se dogaja tako na politični kot medijski ravni, obnavlja logiko postvarjenih odnosov v družbi, bi lahko rekli, da je oblika političnega prepletena z življenjem v skupnosti kot odtujitev, v kateri se lahko koncepti (družbene in politične) pravičnosti, svobode ali priznanja reducirajo na svoje zgolj formalne dvojnike v tem, kar bi lahko imenovali estetizirana zavest. Razvrednotenje odnosa med resničnim in neresničnim, resnico-ljubnim, nevednim in zavajajočim, se razkriva v afirmativni držbi posameznikov, ki odobravajo problematičen politični diskurz in delovanje, in kjer so mehanizmi družbene reprodukcije osredotočeni na namišljene predmete ali ideje, ki posameznikom in skupnostim dajejo obliko identitete.

Trenutne raziskave o spremembah v znanstvenem dojemanju namigujejo na opažanje, da je v vse bolj digitalizirani in virtualizirani družbi večje nezaupanje v znanstveno veljavnost, zlasti kadar so znanstveni podatki pridobljeni ali predstavljeni z raziskavami s pomočjo umetne inteligence (Christen 2019, 207). Vendar pa po zgornji raziskavi obstaja tudi politična in do neke mere moralna razsežnost nezaupanja v trditve strokovnjakov o veljavnosti in splošne spremembe v vzorcih javnega komuniciranja.

SENČNA PLAT DIGITALNEGA PREBOJA: KRITIČNOST KRITIČNE TEORIJE

Nemški filozof Theodor W. Adorno je kot eno bistvenih potez kritične teorije izpostavil celosten boj proti človeškemu trpljenju, ki ni le posledica totalitarnih in dehumanizirajočih politik – pogosto je stranski produkt brezbrizne popularne kulture in birokratizacije,

ki navidezni neposrednosti spleta navkljub še posebej izrazita v sodobni tehnološki dobi.

Dasiravno, kot opozarjam na drugem mestu, se je razmerje med elementi v pluralnem sestavu v minulih treh desetletjih pod vplivom tehnološkega preboja spremenilo in diagnostika družbenih neskladij zahteva prevetren model razumevanja, je vredno vnovič prisluhniti Horkheimerju in Adornu, ko opozarjata na to, da razpaslost blagovnega fetišizma in posledična reifikacija družbenih razmerij vzpostavljata oporečno klimo, ki na primarni ravni zaznave z inflacijo kulturne vrednosti, prvenstvom principa menjavae ter na kognitivni stopnji s pomočjo ideologije kulturne politike zakriva možnost pristnejšega odnosa do narave in kulturnih dobrin (Horkheimer in Adorno 2006, 133–179).

Kot svari manj znani teoretik prve generacije Frankfurtske šole, Franz L. Neumann, lahko kolektiven družbeni nemir pripomore k razvoju psihičnih motenj pri posameznikih, ki se po psihoanalitičnem vzoru Freudovih individualnih motivov izražajo v obliki nevroz posameznikov in nezmožnosti učinkovitega prestopa med redi družbene dejavnosti (Neumann 2017). Na temeljni ravni pa neposreden dostop do normativnih vodil družbe in morebitnih kazalnikov vzrokov družbenih deformacij onemogoča vezivo družbenega obzorja v obliki simbolne mreže, ki posreduje med dejavnimi družbenimi akterji in njihovimi pomeni. Ideologije vendarle ni vredno razumeti zgolj v reduktivnem Marxovem pomenu kot zgolj dejavnik disimulacije, ki zakriva resnično naravno družbenih odnosov, pač pa kot produkt družbene imaginacije, ki obenem vzpostavlja temelje skupnemu zavedanju in poenotenju ter legitimira politično oblast. Fenomen ni enostavno obvladljiv in, kakor je menil Karl Mannheim, onemogoča očiten dostop do nevtralne zunanje točke vidljivosti (nezmožnost interpretacije ideologije, ki ne bila sama odvisna od opazovalčevega stojišča, kolikor je le-ta vselej znotraj ideološko formiranih tradicij, je Clifford Geertz znamenito poimenoval Mannheimov paradoks v Geertz 1973, 193–233).

Toda kako se prebiti do točke vidljivosti, s katere lahko podamo verodostojno kritiko ideologije in prepoznamo pritikline normativ-

ne strukture, ki zgiblje družbeno-zgodovinske procese in, v njenih patoloških deformacijah, poraja dejavnike, ki se lahko, kot sem nazakal zgoraj, izrazijo kot individualne psihične motnje? Mar nismo danes, v času tehnološko spodbujenega neoliberalizma visoke dobe globalizacije, soočeni z vedno večjim številom psihičnih obolenj, na nastanek katerih vplivajo zunanji dejavniki, zlasti ekonomski pritiski in manko pripoznanja v družbi? Čeprav moramo do ustreznih razvidov za trditve še priti, se že na izhodiščni točki ne moremo znebiti občutka, da je v svetu digitalnega preboja še vedno prisoten magnetizem ideološke podstati visokega (digitaliziranega) kapitalizma, ki razstvarja produkte v virtualnem okolju in preko posebne verzije blagovnega fetišizma na stopnji subjektivne zaznave zakriva izhodiščno strukturo produkcije in modificira družbeno dinamiko, ki v prepletu poustvarja normativno strukturo tako fizične družbe kot spletnega okolja.⁷

Gljučno pri tem je, da teoretska kurativa po vzoru Hegla na način reform norm, ki že obstajajo kot presežek konkretnih oblik delovanja v družbi, morda ne zadošča – morebiti že filozofska razprava zahteva radikalnejšo prevetritev ekonomske strukture, vzorcev političnega delovanja, zlasti pa modelov normativnih pričakovanj, ki stimulirajo družbeni boj in vzpostavljajo ogrodje javni razpravi o bodočih oblikah družbenega delovanja. Poizkus notranje reformacije v varnem sidrišču kapitalistične demokracije je navidezno preudarna in zrela poteza, ki ji pritrjujejo sodobne empirične in konceptualne raziskave v politiki in ekonomiji, ter morebiti spekter edinih kredibilnih pričakovanj. Problem pa je, kadar tovrstno teoretiziranje spremlja duh resignacije, ki ne išče več oporišča za moralne ideale v družbi zunaj njenega udejanja v praksi, s čimer kritična teorija izgublja svojo prodornost in horizont pričakovanja emancipacije. Težava je tu že na ravni socialne interpretacije – kolikor izgubimo izpred oči konstitutivno vlogo (neoliberalne) ideologije, ki nezadržno,

⁷ V zvezi s tem glej Lukács 1971. Lukácsева radikalizacija Marxovega razumevanja postvarjenja kot sistemske odtujenosti najslikovitejše izriše možne razsežnosti fenomena družbeno-zgodovinske oslepitve dialektičnih procesov zgodovine, kar ohranja izvirne ontološke korenine, kolikor se osnovno določila postvarjenja v kapitalistični družbi prve polovice 20. stoletja prenašajo v digitalizirani neoliberalizem 21. stoletja. O tem prenosu – zlasti v navezavi s pojmom ideologije – razglabljam kasneje v delu.

a pogosto prikrito posreduje pomenske predloge dejanj družbenih igralcev in procesov, težko zaznamo morebitno varljivost upravičenosti političnih avtoritet in načinov delovanja družbene moči. Ne glede na končni uspeh njegovih neutrudnih prizadevanj, se danes zdi še posebej hvalevreden Habermasov večkrat prevetreni poskus, da bi interpretaciji normativnega ustroja družbe zagotovil objektivne temelje s stališča nevtralnega opazovalca.⁸ Je takšno prizadevanje vselej utopično? Kot bomo videli, gotovo – imaginarnemu značaju navkljub je utopija v vse bolj digitaliziranem svetu element temeljne normativne strukture, kar sploh velja v potencialnih svetovih meta-verzuma; obenem pa je težnja k vsaj delni revoluciji v ponazarjanju normativnega pogona družbenih gibanj omogoča odkritje in potrditve ustreznost novih načinov delovanja družbe, političnih idealov in modelov komunikacije plemenita – morda še vedno potrebujemo nek regulativni ideal, četudi je ta izraz vendarle morda preveč obložen z zgodovinskimi konotacijami in predpostavlja težko uresničljivo panoramo. Da, morda *utopično* – pa vendar takšno, ki prikaže na manko v razumevanju in pomaga teoretiku, da kar najuspešneje tolmači praktična dejanja v družbi v okvir *teorije*, ki v digitalnem okolju nima dolge poti do prakse.

K vprašanju ideologije in utopije se še vrnemo; prav tako k vprašanju normativne strukture družbe.

Pri tem pa je vendar treba že zdaj namigniti, da so vse bolj reformistična drža in zmernejši politični nastopi simptomi delovanja kritične teorije družbe – tako tiste, sledeče vzoru Frankfurtske šole kot tiste, ki jo ženejo teorije francoskih filozofov dvajsetega stoletja —⁹ ki se vedno bolj izogiba radikalni kritiki in poizkuša podati bolj

⁸ Genealoško prim. denimo razvijanja v Habermas 1990; Habermas 1996, 3–46.

⁹ V zvezi s Frankfurtsko šolo prim. denimo posamezne razprave Rainerja Forsta ali pozno filozofijo Axela Honnetha, podano v delu *Freedom's Right: The Social Foundations of Democratic Life* (2014), in Schaubovo kritiko neohegeljanskega modela družbene svobode in njenega inherentnega reformizma pri poznem Honnethu v Schaub 2015. Zelo simptomatičen za pričujočo razpravo je tudi njegov *skoraj apolitičen* poskus podajanja politične filozofije v Honneth 2016. Vsekakor to ne pomeni, da med vodilnimi predstavniki kritične teorije družbe ne zasledimo relevantnih – kritičnih – uvidov v družbeno ogrožje, a se vsekakor zdi, da težnja po natančnosti in teoretski poštenosti često prednjači pred ostrino oziroma prodornostjo izrazja in vpogledov, značilnih za prvo generacijo Frankfurtske šole. Kot bomo videli, ima tudi bolj celosten in sistemsko spravljiv pristop določene teoretske prednosti pri kompleksni obravnavi sodobne digitalizirane družbe.

spraven in pragmatičen teoretski pogled, za katerega se zdi, da ima več možnosti za praktično uresničitev v svetu. Menim pa, da iro- nično prav tovrstno sprijaznjenje z razmerami prikriva vrednostno podstat družbe in otežuje verodostojno razlago družbene prakse v teoretskem diskurzu. Saj ne gre za to, da bijemo boj z mlini na veter ter projicirano prazne zastavke nove ekonomske in politič- ne paradigme – gre za to, da ostanemo pozorni na to, da tudi v svetu nebrzdane logike kapitala, asimetrične porazdelitve moči in destabilizirane politične komunikacije že na najosnovnejši ravni medsebojnega druženja odnose vzpostavljajo etične in moralne norme, ki jih je potrebno prepoznati, h katerim je vredno stremeti in nanje opozarjati.

Že tu je sicer vredno pripomniti, da igrata ideologija in utopija dvojno igro, ki se nemara izmakne reformizmu in ponuja druga- čen pogled in možnosti razvitja stvarnosti in normativne strukture družbe – morda še posebej v virtualnem svetu kot je metaverzum.

Ne glede na specifikke posameznih družbenih fenomenov, med katere sodi tudi spletno okolje ali virtualni svet, je vredno imeti pred očmi pomen holističnega vpogleda v osrčje družbe, kjer se različne komponente opirajo in nudijo oporo njenemu telesu. Kakor kultura s svojo na videz endemično produkcijo – »vsa kultura dolguje svoj obstoj le krivici, ki je že bila storjena v produkcijski sferi, pretežno tako kot trgovina« (Adorno 1981, 26) – tudi globalni prostor spleta in njegovi normativi ter kulturni vzorci niso neodvisni od celostne strukture družbe. Še več, ker je vsaka simulacijska konstrukcija družbe kot posledica zahteve po imaginarni konstrukciji vezana na interpretacijo pojavnih oblik obstoječe družbe, s tem v digitalno – virtualno ali oplemeniteno – stvarnost vnaša podtalne elemente izvirnika, kar vključuje ideološke in strukturno hierarhične prvine.¹⁰

Prav zaradi kompleksnosti strukture in prepletenosti več stopenj družbene konstrukcije ustrezna interpretacija družbenega stanja,

¹⁰ Terminološko sledeč Habermasovemu sicer do mere preveč premočrtno kategorizira- jočemu razumevanju plasti družbenega vrednotenja v Habermas 1987 in na drugih mestih se to nahaja tako na pravno-moralni sistemski ravni kot znotraj etično-estetske- ga vrednotenja življenjskega sveta.

ki jih lahko sledi vrednostno razumevanje njenih temeljev, ne sme biti slepa glede nerazločno zaznavnih in prikritih pritikin družbe; zdi se, da za analizo sodobnega tehnološko pospešenega sveta to velja še toliko bolj. V tem pogledu so še vedno na mestu svarila o potrebi po kompleksnem, celostnem ustroju družbene teorije, zmožne kritično pretresti ideološko disimulacijo in manipulacijo z družbeno močjo, ki sta jih Adorno in Habermas v sklopu znamenitega spora *Positivismusstreit* v poznih šestdesetih in zgodnjih sedemdesetih namenila predstavnikoma kritičnega racionalizma Karlu Popperju in Karlu Albertu.

Kot se bo izkazalo, je hermenevitično poglobljeni vpogled v bistro problema digitalizacije slej ko prej nujen, a vendar mora (p) ostati tudi kritičen – sumničav do ideoloških elementov in strukturnih manipulacij. Kritična teorija družbe je obenem pojasnjevalna in vrednotenjska; samostojno razumeva strukturne in normativne pritikline družbe ter se obenem zaveda, da sta obe ravni ključno medsebojno prepleteni oziroma soodvisni. S tem pa morda trči tudi v samo jedro družbenosti in zavestno bitje kot krovno tkivo, gonilo in vendar tudi, vsaj v smislu subjektivacije, rezultat družbenega ustroja.

TEMELJNA ČLOVEŠKA DRUŽBENOST IN NORMATIVNA SLIKA SODOBNE DRUŽBE

V družbi tehnologije – in tehnološkega spektakla – so še danes povedne Debordove raziskave Družbe spektakla (glej npr. Debord 2014, 2–9), kjer se v Nancyjevi interpretaciji posamezničina odtujitev dovrši z imaginarno prisvojitvijo resnične prisvojitve znotraj družbe (Nancy 2000, 49). In vendar, družbeno kritično določa človeško naravo tudi v času digitalnega preboja.

Vredno je še za trenutek ostati pri Adornu, ki je v *Negativni dialektiki* zapisal, da si je »nemogoče zamisliti transcendentelni subjekt brez družbe, brez posameznikov, ki jih integrira v dobrem ali slabem« (Adorno 2004, 199–200). Človek iz družbe ne jemlje le norm in vrednot, temveč tudi pogoje spoznanja sebe, drugih in sveta, ki ga obkroža.

Tako se zdi, da družba in končno, človeška socialnost kot taka, svojim deležnikom ne podajata le normativnih zaslomb, temveč tudi ontološka tla, kar bom izrazil s pomočjo smiselnih navezav na raziskave v hermenevitični filozofiji, preden se vrnem v okrilje kritične filozofije družbe.

Že na tem mestu opozorimo na raziskave Michaela Tomasella v razvojni psihologiji, ki nakazujejo na neprecenljivo vrednost socializacije in sodelovanja pri vzpostavitvi specifično človeških kognitivnih in normativnih lastnosti, kjer se otroci učijo človeško specifičnih sposobnosti, medtem ko se socializirajo in sodelujejo (Tomasello 2001) – k temu se še vrnem. Če gremo še dlje, je mogoče reči, da je vzajemnost (ali socialnost) nekaj, kar je pred človeško subjektivnostjo in je formativno za razvoj značilnih človeških

lastnosti ali ima temeljna medsebojna vez že posebne normativne kvalitete ali pa je normativnost sekundarna glede na prvotno stanje družbenosti, zaradi katere ljudje izkazujemo »nedružabno družabnost« (Kant 1991, 44).

Po eksistencialno-hermenevtični filozofiji je posameznik, kolikor je vezan na dejanski svet, v katerega je vržen, in razvija svoj eksistencialni potencial (avtentično eksistenco) na podlagi praktičnega, skrbnega sodelovanja v svetu, pogojen tudi s končnostjo eksistence, ki poudarja vlogo samorazumevanja in odgovornega odločanja – v primeru družbeno angažirane fundamentalne ontologije, kakršno ponuja francoski filozof Jean-Luc Nancy, pa tudi temeljne družbene usojenosti in determiniranosti človeka, ki mu družba podaja pogoje možnosti samouresničenja – četudi mu pogosto prikriva resnično bistvo panorame, ki jo podaja.

Preden vstopimo v svet hermenevtične fenomenologije, je tu potreben krajši medklic v zvezi z značilnostmi tovrstne misli. Kolikor je namreč posamičnik vezan na dejanski, živeči svet, v katerega je vržen, in razvija svoje bivanjske potenciale (samolastno eksistenco) na podlagi praktičnega, skrbnega udejstvovanja v svetu, je pogojen s končnostjo eksistence. Na tej osnovi se izriše pomen koncepta ponovitve, gotovosti trenutka odločitve, ki ga Heidegger bržčas prevzame od Kierkegaarda »pri svoji izpostavitvi ekstaz časa in vloge trenutka v času kot horizontu biti« (Kierkegaard 1987, 244–245). Pa vendar, ali ni vsaka ponovitev odločno vračanje istega v drugačni preobleki, kot vselej nekaj novega, kot praznik, ki prenavlja tradicijo in jo osveži ter prepusti vselejšnji interpretaciji? Ali ni ponovitev prepoznana v odzvanjanju praznika, ki vselej kliče k veselemu praznovanju, ki pa nikdar ni le mehanična ponovitev idejnih struktur, pač pa se v aplikaciji dogaja njihovo vselej novo obnavljanje in preoblikovanje ob ohranitvi izvirnega pomena?¹¹

Kolikor je človek vselej družbeno bitje in je v tem primeru upravičeno prevzeti kot vodilni modus biti v svetu Heideggerjevo kon-

¹¹ Prim. Gadamer 2001, 109–111. Za nadaljnjo razpravo o Gadamerjevem razumevanju festivala in praznika glej Grondin 2000.

cepcijo *biti-z* [Mitsein], kar, kot bomo videli v nadaljevanju, denimo razvije Jean-Luc Nancy, se takšna avtentična eksistenca, kolikor si ta izraz še drznemo uporabiti, vzpostavlja v vzajemnem odnosu z razprostrtjem družbenih danosti. Je pa vsako samoiskanje v družbi pogojeno z zmožnostjo posameznika, da sprevidi resnično naravo procesov, ki ga obkrožajo, kar bom kasneje povezal s pojmom ponovitve, ki ga bom razumeval tako v kontekstu Nietzschejeve in Deleuzejeve filozofije kot hermenevitične ontologije.

Toda za zdaj se vrnimo k družbenosti kot ključnemu določilu človeške eksistence.

Že dolgo v zajetnem delu filozofije vlada prepričanje, da je človeško bitje bistveno zaznamovano s pluralno določitvijo (so) življenja oziroma družbenostjo svoje narave. Razumevanje, da je posameznik samozadostna, formativno notranje sklenjena monada, ki se kognitivno in vedenjsko razvija v večji meri neodvisno od družbene vezi, dolguje sodobno razsvetljen(sk)o filozofsko utemeljitev filozofiji Immanuela Kanta in ji danes sledi le še manjši del kantovsko inspiriranih oziroma analitičnih teorij zavesti, identitete ali političnih filozofij – te morda niti ne vključujejo pozne Kantove filozofije v določeni interpretaciji, vezani zlasti na branje tretje Kritike in politično-zgodovinskih spisov (Honneth 2009, 1–18), zagotovo pa že ne več filozofije Hegla in njegovih miselnih naslednikov ali kritičnih posredovalcev.

Predvsem v kontinentalni filozofski misli pogosto vlada prepričanje, da družbena realnost pogojuje nastanek in značilnosti posameznikove družbeno-politične identitete, ga spoznavano usmerja in koordinira prepoznavanja normativnih standardov.¹² Čeprav je zlasti v kritično nastrojeni družbeno-filozofski misli samoidentifikacija v družbi vsaj na primarni, predspoznavni ravni pogosto skopo vezana na negativno izkušnjo prikritja bistvene narave človeških odnosov v zahodni kapitalistični družbi, postvarjenja in dominacije

¹² Tu se je vredno sklicevati vsaj na naslednja dela: Louis Althusser, »Ideologija in ideološki aparati družbe« (v *Izbranih spisih*), Jürgen Habermas, *The Theory of Communicative Action*, Guy Debord, *Society of the Spectacle*, Max Horkheimer in Theodor W. Adorno – *Dialektika razsvetljenstva*, György Lukács, *History and Class Consciousness: Studies in Marxist Dialectics*.

oblastniških razmerij (glej denimo Horkeimer in Adorno, 2006, 133–179 idr.; Lukács 1971), specifični vidiki del avtorjev kot so Clifford Geertz, George Herbert Mead in Jean-Paul Nancy med drugim razkrivajo formativno konstruktivnost družbene vezi v nezbežnem razmerju z osebno kapaciteto za dimenzijo imaginarnega kot pomembnega dejavnika v (družbenem) spoznanju.

Jeanu-Lucu Nancyju družbena vez predstavlja temeljno pritiklino (sobivajoče) eksistence. Nancy gradi na Heideggerjevem razumevanju eksistence kot tu-bitu, ki je vselej že vržena v svet, a spremeni poudarek z izvornosti samolastnosti tu-bitu (*Dasein*) k določitvi eksistence, ki je izhodiščno bit-z (*Mitsein*). Povedano drugače, tu-bit ni prvenstveno utemeljena s skrbjo za svojo eksistenco ter šele naknadno kot bit-z-drugimi, temveč je bistveno določena z obstojem izvirne družbene vezi (Nancy 2012, 50–72).

Posebna zasluga Nancyjeve refiguracije Heideggerjeve temeljne ontologije v družbeni in politični razsežnosti je v ontološki prioriteti načina *biti-z*, ki s poudarjanjem vezi -z kot izvirne poteze skupnega prostora in časa omogoča razumevanje človeka kot bitja, ki je temeljno določeno s prvotno soodvisnostjo od drugih oziroma, konkretnije, z ontološko naravnostjo kot bivanjsko danostjo, ki ne temelji na razumski konstrukciji ali *telosu* solidarne politične skupnosti.

Vendar pa se zdi, da mora v današnji kaotični, digitalizirani in vsevidni družbi – morda bolj kot v večini zgodovinskih obdobj – pojasnjevalna rekonstrukcija le-te razjasniti nevarnosti normativne slepote. Težko in morda nespametno je popolnoma odpraviti idejo o določenem – četudi le delnem – *telosu* individualnega postajanja in družbenih gibanj. Kot so pokazali nesrečni politični odtisi, ki preganjajo Heideggerjevo filozofsko zapuščino, formalno nakazilo avtentične odločitve samo po sebi ni dovolj in jo morajo spremljati moralni premisleki, ki predvidevajo in s tem omejujejo obseg možnih odzivov na zunanje izzive, osebne impulze in atribucije.

Vredno je poudariti, da Nancyja ni mogoče upravičeno obtožiti, da je zanemaril etično dimenzijo bivanja in razumevanja – navsezadnje je bil eden glavnih gonil njegovega filozofskega

pristopa družbenotvorna revizija Heideggerjeve hermenevtike bivanja in avtentične eksistence ter odprava domnevnih pomanjkljivosti v Levinasovi predstavitvi sebstva in Drugega. Po drugi strani pa bi lahko nezadostno zavedanje celotnega obsega političnih in etičnih dimenzij interpretacije pripisali filozofiji drugega velikega predstavnika hermenevtike, na katerega je vplival Heidegger, in k čigar misli se bom vrnil tudi kasneje: Gadamerjevi ontološki hermenevtiki, ki se med drugim v tonu nezaupanja v razsvetljenski koncept resnice odpoveduje absolutni vednosti ter rehabilitira koncepte avtoritete, tradicije in predsodka kot konstitutivnih elementov razumevajoče sodbe. Le-to je botrovalo (vsaj delno preveč premočrtnemu) razumevanju hermenevtike kot razmeroma konservativne in vrednostno problematične filozofije (med precejšnjo količino literature o tej temi glej npr. Warnke 1987, 82–91, 156–166; Ingram 1983).

To ne pomeni, da je bil Gadamer ravnodušen do etičnih vprašanj ali vprašanj ideološkega izkrivljanja in politične prevlade ter njihovih učinkov na človeško izkušnjo; na nek način je celoten njegov projekt obremenjen s temo etične izvedbe hermenevtične države, prikazane kot pogoj (samo)razumevanja, vzetega tako kot interpretacija pomena kot temeljni način bivanja. Takšna skrb se med drugim kaže v njegovih razpravah o okusu in *sensus communis*, z uporabo temeljnih vlog etosa in humanistične vzgoje za človeško interakcijo z drugimi in zgodovinsko tradicijo, v poudarjanju funkcij igre, *phronesis* in pogovora v razumevanju ter predvsem v njegovem pozivu k uresničevanju hermenevtične države kot praktične dejavnosti v življenju (Gadamer 2004). Poleg tega je res, da se je po prvotni objavi *Resnice in metode* vse bolj osredotočal na normativna vprašanja v interpretaciji, poleg poudarka na vlogi humanistike in kulture v sodobni družbi. Kljub pomembnim prispevkom hermenevtične fenomenologije, zlasti k povečanju zavedanja o zgodovinskosti znanja in človeške končnosti ter njihovem etičnem pomenu, pa praktični politiki, ki jo zagovarja, manjkajo bolj razviti obrambni mehanizmi pred subtilnejšimi ali prikritimi oblikami prevlade in napačnega priznavanja avtoritete: prav stava

na notranje vire praktične modrosti in skupnostnega etosa, ki sama po sebi nista dovolj izolirana pred učinki ideologije, je razkrila, da Gadamerjeva hermenevtika ni sposobna v celoti kljubovati sodobnim normativnim izzivom, ki so jih nakazana izkrivljanja komunikacijskih praks v medijih in politiki postavila v ospredje brez močnejšega modela diagnostike družbenih motenj in upoštevanja optimalnih pogojev za neizkrivljeno samouresničenje v družbi; tudi če, kot v avtorjevem primeru, cilj posamezne filozofske razprave ostaja pod okriljem humanistične raziskave z omejenim .

Zdi se, da smo v letih po koncu pandemije COVID-19 priča vse bolj subtilnim načinom družbenega nadzora nad kulturno in ekonomsko dejavnostjo družbenih akterjev prek naprednih oblik digitalnega trženja, virtualne monetizacije v digitalnih svetovih, vključno z metaverzumom, in splošnega upravljanja kulturnih dobrin v družbi sledili splošni poti progresivno upravljane družbe in hiperkomercializacije večine plati družbenega življenja, ki so jo v 20. stoletju poudarjali že številni zgodnejši kritični teoretiki, italijanski politični teoretiki in francoski socialni in politični filozofi, večinoma pod močnim vplivom Marxove kritike kapitalizma, ideologije in blagovnega fetišizma. Če začasno pustimo ob strani izrazite razlike v diagnostičnih orodjih, tonu in končni oceni, lahko rečemo, da so raziskave družbenega vedenja in delovanja, ki so jih podali avtorji iz različnih obdobij in okolij, med njimi Adorno, Marcuse, Debord, Foucault in Lefort, uspele nakazati in včasih pojasniti obstoj skupnega semantičnega polja, na katerega se pretežno nanašajo pomeni družbenih odnosov, dejanj in vzorcev kulturnega delovanja, in ki je neizogibno in lahko statično ali celo družbeno produktivno, vendar nanj skoraj vedno vplivajo delovanje dominantne ideologije in učinki dinamike moči v družbi. Kot taka bi morala biti naloga filozofije družbene eksistence morda tako pojasnjevalna kot vrednotenjska – a pot do čvrste kritične teorije družbe, ki je ustrezno prilagojena za ustrezno razumevanje fenomenov digitalne družbe, ni enostavna.

Vsekakor je na dlani, da hermenevtično-fenomenološka in postmodernistična relativizacija resnice in razrahljanje vere v

objektivnost diskurza o normativnosti predstavlja problematično paralelo sodobnemu nezaupanju v znanost in splošno objektivnost spoznanja kot posledice več let agresivne politične kampanje z učinkom postdejstvenosti ter preobremenitve spletne izkušnje z nizkokvalitetnimi ter spoznavno in normativno nekredibilnimi izdelki umetne inteligence (Caddy 2025). Slednje se poraja kot stranski učinek zavajajočih oziroma celoo namensko skrajnih političnih ideologij in ekonomskih praks, tudi zaradi česar se zdi, da kritika potrošniške in pospešene družbe, ki prevladuje v kritično-teoretski misli prve generacije Frankfurtske šole, *pro tanto* vsaj v določenih aspektih obvelja še danes. Vendarle pa je, kot se bo izkazalo tekom pričujoče razprave, še vedno prilagoditi metodologijo kritične raziskave družbe in jo dopolniti s kompleksnim uvidi, ki jih ponuja hermenevitični pristop k filozofiji.

Ne nazadnje že zato, ker razkriva pomembno funkcijo imaginacije v družbenih odnosih in človeškem življenju na splošno – v vsakdanji družbi in digitalnih skupnostih. Kot bomo namreč eksplicitneje spoznali v nadaljevanju, je (družbena) imaginacija pomembno orodje ob razumevanje družbe; vsaj kolikor jo mora spremljati zavedanje naše eksistencialne umeščenosti in prepoznanja etične panorame družbe, ki se nahaja tudi v odgovornosti v interpretaciji zunanosti. Prav zmožnost kreativnega izstopa iz okvirjev tradicionalne spoznavne metodologije, ki lahko v času pospešenega delovanja umetne inteligence in pritiskov agresivne politične manipulacije postane žrtev zavajajočih praks in ideološke utvare; v tem primeru odgovorna dejanja imaginacije omogočajo odprto srečanje s tujostjo, poglobljen vpogled v nejasno in nerazberljivo ter zmožnost tkanja integralnih družbenih vezi. Prav imaginacija je namreč element, ki omogoči razvoj simbolne mreže družbene interakcije (posledično, seveda, tudi imaginacije) in kolikor poraja možnost vpogled v konceptualno določenost in intencionalnost drugega, istočasno prepoznavanje temeljev (skupnega) delovanja deležnikov v družbi.

George Herbert Mead je denimo tako že v prvi polovici 20. stoletja v svoji socialno-psihološki teoriji razvoja identitete v

družbi izpostavljaj intersubjektivno oblikovanje sebstva v okviru družbenega zavzemanja vlog in interakcije »jaza« in »mene«, kjer je medsebojno pripoznanje družbenih vlog in vrednosti podano na osnov imaginarnega prepoznavanja posebne medsebojne vezi (Mead 1997, 103–170).

V sodobni komunitaristični, v določeni meri pa tudi enaktivistični misli pripadnost specifični skupnosti tvori elementarni vidik človekovega normativnega ozadja in vzpostavlja strukturo družbeno posredovanega kognitivnega razvoja individuumov. Michael Walzer je tako že leta 1983 opozoril na obstoj več različnih krogov pravičnosti, ki ustrezajo družbenim oziroma skupnostnim razdelitvam znotraj navidezno enotne normativne enote (Walzer 1984). Tovrstne skupnosti organsko razvijajo vrednostno panoram, temelječo na skupnostnem občutju kategorij pripoznanja, zaslonb folklornih elementov in (javno posredovanega) okusa, ter primarnega razumevanja estetskih in moralno-etičnih norm oziroma vrednot. V tem okolju je izvirno vzpostavljen in orientiran posameznikov spoznavni aparat, ki ga ključno orientira medsebojna interakcija na primarni, predspoznavni ravni na podlagi skupnih občutij in doživljanj, določitev in prepoznav ter končno, razumevanj (Gallagher in Hutto 2008, 20–33).

Težave pri prenosljivosti vrednostnih sporočil premošča simbolni sistem, ki na mesto neposrednega stika znotraj kulture ali spoznavne enote postavlja posredniške medije, univerzalni moralni kod pravno-političnega sistema.¹³ Takšen simbolni svet v večji meri obvladuje diskurz ideologije, ki se v medijski pokrajini, ki je z globalno omniprezenco interneta dovršila specifično težnjo globalizacije po virtualni vseprisotnosti informacij, širi s pospešeno hitrostjo. Ideološko prešitje družbene komunikacije je ob tem vezano na specifično izraznost imaginarnega, ki zaseda v virtualnem okolju še produktivnejšo vlogo, a je bolj izpostavljeno vplivom družbene moči in prikritem obvladovanju družbenega sestava.

¹³ Prim. razumevanje razmerja med estetsko-vrednostno gnano skupnostjo in javno sfero, ki jo obvladujejo mediji in moralno-pravne norme v Habermas 1987.

Čeprav pogosto težje razberljiv in izmuzljiv, je imaginarni svet tvoren, celo bistven pri razvoju digitalne družbe – kot igra, katere pravila je potrebno sprejeti pred začetkom dejavnosti same. K temu se še vrnem v nadaljevanju razprave.

SODOBNA KRITIČNA TEORIJA: PRIPOZNANJE IN DRUŽBA KOMUNIKACIJE

Da bi se približali temelju, ki razkriva pomen družbenosti tudi za človeka digitalne dobe, lahko morda namesto fundamentalni ontologiji sledimo drugačnemu pogledu na vprašanje temeljnosti človeške vezi. S podarjanjem psihološke in normative razsežnosti se z izpostavljanjem pomena socialne vezi med posamezniki ukvarjajo tudi teoretiki pripoznanja – filozofije, ki gradi na Fichtejevih in Heglovih uvidih o vlogi medsebojnega pripoznanja [Annerkennung] za oblikovanje avtonomnega sebstva in razvoj osebne identitete. Tu je posebej vreden izpostavitve ambiciozni projekt vodilnega teoretika tretje generacije Frankfurtske šole, Axla Honnetha, ki je je v svojem delom v začetku devetdesetih, najtemeljiteje izkristaliziranim v *The Struggle for Recognition* (1995) [*Kampf um Anerkennung* (1992)], tlakoval pot k razvitju celostne moralne in socialne teorije, osnovane na teoretski podlagi koncepta pripoznanja.

Honnethov zgodnji program teorije pripoznanja temelji na premestitvi Heglove intersubjektivne zasnove etičnega oblikovanja človeka skozi proces boja za pripoznanje v »post-metafizični svet«, ga empirično učvrstiti in modernizirati. Pri tem v prvi vrsti uporabi Meadovo socialno-psihološko teorijo intersubjektivnega oblikovanja sebstva v okviru družbenega zavzemanja vlog in interakcije »jaza« in »mene«, ki omogoča prehod k sodobnejšemu razumevanju sheme pripoznanja v družbeni sferi, ter dognanja predstavnika objektnorelacijske šole v psihoanalizi, Donalda Winnicotta, ki potrjujejo povezavo med razvojem samozavedi v zgodnjem otroštvu ter intersubjektivno vezano skrbjo in ljubeznijo (Honneth 1996, 71–91, 98–107; glej tudi Mead 1997, 103–170). Honneth tako začrta »formalno koncepcijo etičnega življenja«, ki tvori normativno kolesje ob težnjah po pripoznanju v sferah primarnih, afektivnih

odnosov starševske skrbi, ljubezenskih razmerij in prijateljstva (matrica *ljubezni*), pravnega priznanja enakih pravic in temeljnega dostojanstva (matrica *pravice*), ter pripoznanja specifičnega dosežka in partikularnosti posameznika v družbi (matrica *solidarnosti*) (Honneth 1996, 92–130).

Takšna koncepcija vzpostavlja normativna pričakovanja pripoznanja, ki posameznikom pogojujejo možnost optimalnega razvoja osebne identitete in samo-realizacije. Nespoštovanje in nepripoznanje individuuma – naj si bo njegovih potreb in čustev s fizično zlorabo ali posilstvom na področju primarnih razmerij, izključevanjem in zanikanjem splošnih pravic na polju pravnih relacij ali žalitvijo oziroma zavračanjem specifičnega načina življenja v skupnosti, ki jo povezujejo zgodovinsko določene vrednote (Honneth 1996, 129) – onemogoča tako nemoten razvoj posameznikove osebne identitete in *individuacije* kot njegovo socialno *vklučenost*, s tem pa pogojuje orientacijo zgodovinskega boja za pravičnejšo družbo in izpostavlja kazalnike stopnje družbenega razvoja, pri čemer se izvida nivojev *individuacije* in *socialne vključenosti* izrazita kot merili razvite družbe (Honneth 2004, 360). Honneth sicer kasneje ob raziskovanju pomena *družbene svobode* razširi in v dobršni meri prilagodi svoje pojmovanje pravičnosti družbenega napredka.

S tem Honnethova teorija pripoznanja poseže tudi v sfero politične filozofije. Tri enakovredna obeležja pripoznanja tvorijo osnovo »formalne koncepcije etičnega življenja«, na kateri superveniра *pluralna* struktura pripoznavno-teoretske pravičnosti; Honneth verjame, da je tovrstna postulacija minimalnih pogojev za zdrav razvoj posameznika in odnosov v družbi obenem dovolj ohlapna in univerzalna, da se izogne komunitaristični substancializaciji »težkih« etičnih vrednot, ki se porajajo v skupnosti, in vendarle normativno konkretnjša in družbeno-zgodovinsko ustretnjša od deontološkega razumevanja pravičnosti na osnovi individualne moralne avtonomije (Fraser in Honneth 2003, 160–197, 237–268). Ne glede na prednosti tovrstne zasnove, temelječe na negativnih izkušnjah trpljenja nepripoznanih posameznikov v družbi, pa ni moč spregledati ugovora *teleološkosti* tovrstne dispozicije in očitka,

da Honneth s svojim monističnim razumevanjem normativnih temeljev družbe *psihologizira* koncepcijo nepravčnosti in boja za emancipacijo (najtemeljiteje v Fraser in Honneth 2003, 26–47, 198–236).

Vsekakor pa je na tem mestu moč zatrditi, da se pojem pripoznanja pri Honnethu izkaže kot nadvse plastičen in obče uporaben koncert, ki s postopno razširitvijo osnovnih predpostavk sega na polje socialne teorije in teorije razvoja osebnosti, diagnostike družbenih patologij in kršenja osebne integritete posameznika ter teorije pravičnosti, demokracije in kritične teorije družbe – zavoljo tega se bom tudi naslonil nanj v določenih segmentih nadaljevanja razprave. A vendar se obenem zdi, da Honnethu nikoli ni uspelo razviti dovolj čvrste antropološke utemeljitve teorije pripoznanja in s tem razmerja med sebstvom in osebno identiteto, strukturo *biti*-z ter etično in politično motivacijo, njegova filozofija pa je postala preobremenjena z iskanjem upravičenja v dobi, ki teoretsko koncepcijo prehiteva z dinamiko sprememb.¹⁴ Morda je tudi zato vredno narediti korak nazaj in si ogledati pojem *upoštevanja*, kakor ga izpostavlja Stanley Cavell in ki ga v svojem (razmeroma neuspešnem) poslednjem poizkusu antropološko-ontološkega upravičenja teorije pripoznanja navaja tudi Honneth.

Tako se je za razumevanje razmerja med priznanjem in splošno sposobnostjo razumevanja čustvenega stanja drugega ter ustreznega odziva na drugega moč poslužiti zapisov Stanleyja Cavella, ko izpostavlja pomen koncepta upoštevanja¹⁵ [acknowledgment] (Honneth 2008, 47–52). Ob zavrnitvi skeptične zahteve po gotovosti Cavell poudarja potrebo po pri(po)znanju, ki »presega znanje« (Cavell 1976, 257): upoštevanje drugega je kot primarni apel k

¹⁴ Prav spremembe, ki jih prinaša digitalizacija in ki posredno vplivajo na politično pan-oramo, način družbenega delovanja in ne nazadnje percepcije človeške zavesti nakazujejo razpoke v Honnethovi zasnovi, kar ob samostojno priznanih težavah s celostnim filozofskim upravičenjem, zaradi česar je sam po letu 2008 k razumevanju etične in družbene panorame pristopil na drugačen način, njegovi filozofiji pripoznanja zmanjšuje normativno in spoznavno vrednost.

¹⁵ Zaradi pomembnih razlik pri sorodnih izrazih kot prevod Cavellovega pojma *acknowledgment* uporabljam termin upoštevanje, s čimer poskušamo vzpostaviti vez, a tudi jasno ločnico s Honnethovim konceptom pripoznanja.

razumevanju drugega temeljni kamen (medsebojne) človeške interakcije. Tu ne gre za epistemičen odnos: upoštevajoče pripoznanje izraža vedenjsko držo, ki poudarja odgovornost in sposobnost posameznika, da se čustveno poveže z drugim. Takšno razmerje se navezuje tako na samorazumevanje kot na prepoznavanje specifične življenjske situacije; pri tem je relevantna zmožnost umišljanja reakcije, ki ustreza zmožnosti imaginacije.

Za razliko od Honnethovega kompleksnejšega razumevanja elementarnega prepoznavanja, kakor ga, roko na srce, precej neuspešno zastavlja v predavanju *Postvarjenje: nov pogled na staro idejo* kot njegovem končnem poskusu postavitve ontoloških temeljev njegovi teoriji pripoznanja, je Cavellov pojem priznanja bolj neposredno stališče, manj obremenjeno s trditvami o ontološki prioriteti razumevajočega prepoznavanja in zahtevami po ustreznem sočutnem odzivu (glej Honneth 2008, 10–11, 109). Po drugi strani je resda moč temeljno pripoznanje razumeti skozi prizmo zmožnosti empatije – toda to samo po sebi še ne pomeni, da denimo neustrezni ali zgolj brezbrizni odzivi na dejanja s čustveno potenco ne tvorijo specifičnega reda pripoznanja, ki ni nujno povezan s polnomočnimi elementi normativnega sestava družbe, kakršne porajajo premise družbenega pripoznanja. V tem pogledu *upoštevanje* podaja svojstveno možnost načrtovanja splošnejše in manj čvrste, a bolj plastične individualne etike na temelju odgovornosti in situacijskega zavedanja družbenih deležnikov. Takšna drža, kakor bomo iz druge perspektive potrdili v nadaljevanju, priključuje v spomin pojem hermenevitične zavesti, kakršno zagovarja Gadamer v svoji izpostavitvi pritliklin hermenevitične filozofije in za katero so značilni odprtost za nagovora drugega, zmožnost zaupanja sogovorncu in izrečenemu ter prednost vprašanj pred odgovori (Gadamer 2004, 341–371). Pa vendar *upoštevanje* kot kritika skepticizma oz. skeptičnega pristopa, ki odzivanja v epistemoloških doktrinah teoretikov znanosti v gonji po tradicionalni predstavi vednosti, ne vzpostavlja pretenzij po oblikovanju kompleksnejšega vrednostnega okvir, ki bi bil resneje (problematično) dovzeten za prej obravnavana normativna vprašanja. Namesto tega je v potezi situacijskega odzivanja

ob upoštevanju razvidna prednostna vloga, ki jo ima lahko odzivna gesta za kakršno koli (pred)kognitivno oceno drugega bitja.

Medtem ko tako plastično razumevanje odzivnega upoštevanja (situacije), kakršno v temelju narekuje Cavellova misel, utegne podajati možnost razmišljanja o določenem primatu pripoznavajoče odzivnosti pred vedenjem, si je v namen razumevanja normativnih zaslomb samopostajanja v (pred-)virtualni družbi vredno ogledati izsledke še ene, manj spekulativne raziskave.

V poskusu, da svojo teorijo predhodnega pripoznanja čvrsteje utemelji v razvojni psihologiji, Honneth povezuje filozofsko stavo elementarnega pripoznanja (in negativnih posledic njegovega zanikanja) z delom Tomasella in Hobsona, ki podaja empirični zagovor trditve o nujnosti uspešne (čustvene) navezanosti otrok na svoje skrbnike, pri čemer priznavanje razvojnih vlog omogoča vznik simbolnega razumevanja in razvoj kognitivnih sposobnosti (Honneth 2008, 43–44). Predvsem je tu relevantna povezava s pojmom intencionalnosti, ki bo igral pomembno vlogo v nadaljevanju razprave.

Psiholog in lingvist Michael Tomasello se je v delu *The Cultural Origins of Human Cognition* (1999) lotil vprašanja o človeški posebnosti in identifikacije specifičnih človeških lastnosti, za katere se zdi, da omogočajo pojav posebnih prednosti oziroma razločevalnih elementov človeka v razmerju do drugih živali. Raziskava je razkrila, da se izrazito človeške sposobnosti razvijajo v zgodnjem otroštvu in vključujejo deljenje pozornosti z drugimi, prepoznavanje intencionalnosti drugih in njihove čustvene odzivnosti ter zmožnost kompleksnega posnemanja dejanj in namenov drugih. V raziskavi, ki je še posebej zanimiva tako za Honnethov opis elementarnega pripoznanja kot za pričujočo razpravo, Tomasello pri otrocih z avtizmom zaznava nezmožnost zavzetja oziroma prepoznavanja perspektive drugih, kar onemogoča razvoj temeljne navezanosti in kooperativnega sorazvoja (Tomasello 2001). Čeprav lahko otroci z motnjami na avtističnem spektru do neke mere razumejo konceptualni zaris intencionalnosti, se ne udeležujejo dejavnosti, ki so pogojene na sodelovanju s skupnim ciljem, ob manku

sledenja namernega delovanja pa jim manjkajo spretnosti, ki bi izboljšale specifično človeško kulturno učenje (Tomasello, Carpenter, Call, Behne in Moll 2005). Iz tega sledi, da je zelo verjetno, da kognitivna stanja supervenirajo na predkognitivnih vsebinah, vključno z uspešnim dejanjem (med)osebne navezanja z bližnjim in zmožnostjo prepoznavanja duševnih stanj drugega.

Vsekakor je tu moč razbrati zanimivo vzporednico med razvojem ob manku intencionalnega nanašanja in poljem upomenjanja umetne inteligence, kolikor le-to ni vezano na strukturo semantičnega mišljenja, kar bomo spoznali kasneje. Vendar se tu ne prenamagamo: medtem ko obstaja rahla konceptualna paralela z (možnim) stanjem digitalnih agentov in umetne inteligence v metaverzumu, na kar še opozarjam v naslednjih poglavjih, predstavljajo otroci s hudo motnjo avtističnega spektra, ki so bili v središču Tomasellove raziskave, precej drastičen in v večji meri neprimerljiv primer čustvene prekinitve povezave s figurami navezanosti.

Vseeno je vredno izpostaviti pojem intencionalnosti kot zasnovo organskega postajanja družbe oziroma bistveno dobroto sistema družbenih okolij. Sledeč razvijanju Tomasella in drugih razvojnih psihologov ter filozofov intencionalnosti se zdi, da prav intencionalni princip sodelovanja in učenja predstavlja *differentio specifico* človeške vrste v razmerju do drugih oblik generativne inteligence oziroma učečih se bitij.¹⁶

Morda je na tem mestu vredno seči še malo neposredneje v filozofijo jezika v razmerju do človeške intencionalnosti, pri čemer je smiselno izpostaviti razvoj filozofije običajnega jezika oziroma lingvistične pragmatike znotraj *oxfordske šole*. Že prej sem nakazal pomen pragmatike performativov J. L. Austina, ki z ilokucijsko silo – ponazarjajočo dejanje, ki ga ob upomenjenju storimo z besedami – pogloblja razumevanje jezika in njegove storilnost. Še

¹⁶ Prav pri človeku v genezi družbe ima pomembno vlogo skupnostna vrednost oziroma imaginarna struktura, ki omogoča razvoj normativov na podlagi določil skupnosti. Zanimivo bo opazovati, kako bi v tem pogledu na podlagi predhodnih določil operaterjev s tovrstnimi uvidi delovala tvorna umetna inteligenca v sistemu virtualnih okolij. To si bomo ogledali v drugem delu razprave.

korak naprej je v drugi polovici 20. stoletja naredil Paul Grice, ki je razširil razumevanje performativnosti jezika na predvidevanje in strukturo pričakovanih dejanj (Grice 1969). Kadar smo storilnostno naravnani z jezikom, se vselej nanašamo na mrežo anticipacij oziroma pričakovanega razbranja namer – dvig dežnika je prej posledica opazke o deževanju kot naključja. S tem performativnost, anticipiranje odziva – in vendar tudi intencionalnost – pridobi družbeno kvaliteto tudi v analitični filozofiji običajnega jezika.

Končno je treba vsaj navesti potencialno pot raziskovanja Honnethovega pristopa k pripoznanju. V svojih spisih pred *Das Recht der Freiheit - Grundriß einer demokratischen Sittlichkeit* (2014) je Honneth večinoma vztrajal pri obravnavanju (produktivnih) prepoznavnih odnosov kot simetričnih in recipročnih; to so nekateri bralci kritizirali kot neustrezno pozicijo, še posebej v zvezi z odnosom med staršem in otrokom, ki je žarišče primarne prepoznavne sfere ljubezni in intimnih, prvinskih potreb. Tako je bil denimo podan dvom, da bi odnose med starši in otroki sploh lahko – kaj šele morali – obravnavali kot simetrične, ne glede na morebitno razširitev ali prilagoditev izraza (glej Young 2007). Namesto tega obstaja določena vrednost v pričakovani asimetriji odnosa, ki bi lahko še vedno omogočala produktivna razmerja zlasti na primarni ravni družbenega razvoja posameznika in vzpostavitve osebne integritete.

V svojem članku *The Other of Justice: Habermas and the Ethical Challenge of Postmodernism* iz leta 1995 Honneth postavlja nasproti Levinasovo (in v nadaljevanju Derridajevo) asimetrično etiko obveznosti, ki temelji na radikalni skrbnosti in odgovornosti, s Habermasovo nepristransko, na moralni osnovi temelječo diskurzivno etiko. Zlasti v primarnih, predinstitucionalnih okoljih, etika skrbi, ki jo zagovarjata Levinas in Derrida, kaže posebne prednosti pred etiko, ki temelji na kantovskem univerzalizmu in kognitivizmu, saj dopušča pojem neomejene odgovornosti in posebno skrb za posebnost singularnega drugega. Kljub Levinasovemu priznavanju domene pravičnosti in politike, ki ga napoveduje prihod tretjega, pa etika skrbi kaže omejitve v posplošujočih, institucionalnih okoljih, ki zahtevajo simetrične obveznosti (Honneth 2007, 113–121). Tu bi

se lahko pojavila možnost produktivne simbioze med etičnimi pozicijami Habermasa in Derridaja, pri čemer bi bila etika (radikalne) skrbi, ki temelji na singularnosti, dopolnjena z univerzalistično moralno strukturo, ki spodbuja idejo pravičnosti po vzoru deontoloških teorij na družbeno-politični ravni (Critchley 1999, 267–269).

Honneth v praksi ni nikoli določno sledil tej liniji razmišljanja in zadostno raziskal potencialnih prednosti asimetričnega prepoznavanja. To ni presenetljivo, saj bi takšno pojmovanje lahko ogrozilo skrbno oblikovan sistem progresivnih spoznavnih stopenj, ki si delijo podobne notranje mehanizme, in otežilo oblikovanje formalnega strukturiranja etike, ki ga zagovarja v svoji teoriji pripoznavanja. Nadaljnji premislek o asimetričnih tipih priznanj ali priznanj pa bi morda vendarle lahko pomagal dopolniti mrežo možnih odgovorov na sodobne etične izzive – še posebej, ker ti danes ob digitalnem prehodu presegajo golo danost teorije, vezane na pretekla spoznanja, in zahtevajo določeno mero imaginacije pri interpretaciji. Pojav imaginarnih – virtualnih – spletnih svetov nas lahko obenem privede do ponovnega razmisleka o temeljih človeške družbenosti; pri tem pa zahteva kompleksen nabor normativno obremenjenih orodij za upoštevanje sprememb v človeškem vedenju in dopuščanje možnosti nastanka nove, netradicionalne družbe, ki utegne nastopiti kot pretres v zgodovinski (reprodukciji) družbe. Za to bomo morali spoznati značilnosti digitalnega okolja.

Vendar se je vredno še nekoliko pomuditi pri sodobni kritični teoriji in si pred koncem poglavja kratko ogledati doprinos razmislekov o potrebi po vzpostavitvi ideološko neomadeževanega normativnega gledišča in upravičenja normativnih sodb v družbi. To se zdi posebej relevantno zaradi tega, ker tako Habermas kot številni njegovi nasledniki na področju kritične teorije – med njimi Honneth, Ferrara ali Forst – sledijo komunikacijski paradigmi pri razumevanju družbenih pritiskov ter reprodukcije razmerij in vrednostnih struktur v družbi.

Habermasova teorija diskurzivne etike – oziroma natančneje, četudi manj uporabljano, komunikacijska moralna teorija, osnovana na osi razmerja med družbeno znanostjo in jezikovno pragmatiko –

temelji na predpostavki, da so lahko normativne zahteve upravičene zgolj ob predpostavki procesa racionalne razprave med udeleženci, ki se medsebojno priznavajo kot formalno enakovredni, enakopravni sogovorniki ter potencialni racionalni akterji. Poenostavljeno se v skladu s tem pristopom moralne norme in praktični vzorci delovanja štejejo za veljavne le, kolikor bi lahko potencialno vsi, ki se jih zadeva normativne presoje zadeva, v idealnih diskurzivnih pogojih na ogrođju komunikacijske paradigme soglašali – porajali konsenz brez prisile, z enakimi možnostmi izražanja mnenj, argumentacije in kritike z vse udeležence (Habermas 1990). Tak diskurz omogoča vzpostavljjanje soglasja, ki je osnovano na argumentativnem razumevanju skupnega dobrega, ne pa na hierarhičnih strukturah moči ali vrednostni tradiciji. Tovrstna struktura obenem s proceduralno moralno filozofijo tvori okostje splošne normativne teorije družbe.

Četudi dokaj abstrakten in vsaj mestoma utopičen, zreli projekt Habermasove integralne družbene teorije, ki sledi dolgoletnim naporom po odkritju ideološko izčiščenega gledišča, zasledovanega vsaj od nastopov v debati z Gadamerjem v začetku sedemdesetih let 20. stoletja, ponuja vsaj težnjo k razkritju neoporečne normativne strukture družbe. V digitalni dobi begajočih resnic je to vsekakor poteza, ki ne nevredna konstruktivnega razmisleka.

Sodobna teorija upravičenja Rainerja Forsta v dobršni meri gradi na Habermasovi dediščini, pri čemer pa uvaja endemičen poudarek na *pravi* do utemeljitve. Po Forstu vsaka normativna uređitev, ki vpliva na posameznika, zahteva utemeljitev, ki je razumna in sprejemljiva za vse aficirane deležnike (glej denimo Forst 2014). S tem Forst razširja polje moralnega in političnega presojanja o upravičenosti, kjer ne gre zgolj za iskanje normativnega konsenza v medsebojnem odnosu, temveč za upravičevanje oblasti, institucij in norm z vidika tistih, ki so jim podvrženi. Tako Forst vzpostavi koncept normativne avtonomije kot osnovo za demokratično pravičnost, ki presega proceduralno legitimnost in vključuje vprašanja vsebinske pravičnosti. Pri tem izpostavlja koncepte kot sta utopija in distopija, ki, kakor bomo videli v nadaljevanju, lahko tvorita relevantna elementa družbene teorije digitalne dobe.

Oba zgornja primera bolj abstraktnih in manj na neposredno občutenje vezanih kritično teoretskih zasnov sta problematična in v marsičem manj ustrezna kot dela zgodnjih avtorjev kritične teorije za to razpravo, vendar nakazujeta ključni dve težnji, ki jih nemara vredno zasledovati: pomen normativnega upravičenja v družbah, v katerih spoznavna dejstva in norme pomenijo vse manj, in razumevanja pomena komunikacije oziroma sporočanja – vključno z internetom – za našo razpravo. Končno, zahteva po normativnem upravičenju lahko služi vsaj kot regulativna ideja tako interpretacije kot zasnutja vrednostne teorije digitalne družbe. Zdaj pa se vrnimo in razprimo pojem imaginacije v družbi, ki se bo izkazal kot še kako pomembnega za ustrezno kompleksno družbeno-teoretsko refleksijo o digitalni dobi, času, ko navidežno otopeli, neprizadeti in *prekčloveški* elementi umetne inteligence vse bolj generirajo vrednostno obzorje virtualnih svetov.

DRUŽBENA IN POLITIČNA IMAGINACIJA, IDEOLOGIJA IN UTOPIJA

Na tem mestu moramo še enkrat odločneje pristopiti k problematiki interpretacije obstoječe družbe, predvsem v luči digitalnih sprememb, ki so predručile temelje razumevanja današnje družbene stvarnosti.

Vse od začetka poudarjanja pomena jezika in komunikacije oziroma simbolnih sistemov za razvoj in razumevanje narave človeka, je interpretacija pritiklin sporočanja med prednostnimi nalogami filozofije identitete in družbe. Pri tem igra posebno vlogo zmožnost imaginacije. Vrednosti slednje ni vredno uvideti zgolj v (tehnični) zmožnosti ustvarjanja miselnih podob oziroma zgolj kot reproduktivno sintezo, ki v maniri Kantove teoretične filozofije naredi razumske koncepte prepoznavne.

Čeprav z omejitvami glede njenega dometa in pomena, je bil Immanuel Kant med prvimi, ki so imaginacijo neposredno vpregli v človeški spoznavni aparat. V osnovi imaginacija – upodabljanje – predstavlja obliko zaznavanja, ki lahko vzpostavlja predmetne intuicije brez prisotnosti predmeta kot takega. Medtem ko je čutno zaznavanje kot zmožnost reprezentacije določno receptivna de-

javnost (Kant 1998, 256), je vloga imaginacije večplastna: najprej se razkrije zmožnost oblikovanja podob zunanjih predmetov (kot empirična imaginacija), a nastopi tudi kot elementarna zmožnost tvorjenja transcendentálnih shem (pravil) zaznavnih konceptov, ki strukturirajo podobe kot takšne (transcendentálna imaginacija) (prav tam, 273–274). Tako razumljena zmožnost se nahaja v specifični posredniški poziciji na mostu med pasivnostjo človekove čutno-zaznavne zmožnosti in spontanostjo razuma.

Četudi je posredniška funkcija relevantna v spoznavnem procesu, obstaja občutek, da bi Kant lahko stopil v pripoznanju spoznavne vloge imaginacije še nekoliko dlje. Tako je denimo menil Heidegger, ki je menil, da je Kant tak korak v prvi izdaji Kritike čistega uma (1781) že storil, a se je ustrašil razdiralnih posledic razumevanja, ki temeljno kompromitira primarnost razuma. Sledeč Heideggerjevi drzni interpretaciji prve izdaje Kantove prve Kritike, je možno na podlagi imaginarnega doprinosa k enotnosti apercepcije, torej k predpostavljajanju transcendentálnega jaza zaznavanja, sklepati k »skupnemu korenu čutnosti in razuma«, s tem pa na transcendentálno imaginacijo kot izvirno premiso spoznanja kot takega.¹⁷

Čeprav se s, priznajmo, tendenčno interpretacijo ni enostavno strinjati in jo je težje uskladiti s Kantovim razsvetljskim filozofskim sistemom, je predlog ključne in produktivne, vendar tudi kreativne vloge imaginacije tudi pri spoznavnem procesu vsekakor vreden obravnave. Na tem mestu velja izpostaviti misel Richarda Kearneya o tem, da mora biti imaginacija, ki razpira etično dimenzijo bivanja, obenem (družbeno-)kritična in poetična – zmožna refleksije, ki je družbeno tvorna in obenem presegajoča omejitve (materialne) stvarnosti (Kearney 1988, 366).

V delih francoskih družbenih teoretikov Clauda Leforta in zlasti Corneliusa Castoriadis simbolno posredovanje sveta z mehanizmi kreativne imaginacije tvori temeljno strukturo družbenega vzpostavljanja in reprodukcije.

¹⁷ Prim. Kearney 1988, 170–171, 189–195. Glej tudi Heidegger 1997, 192.

Po Castoriadis je družba v temelju konstruirana s pomočjo imaginarnih elementov, kazalnikov, ki razkrivajo fundamentalno ustvarjalno in dinamično zaledje družbenega obstoja. Na svojstven način vzpostavljajoč vez med spoznavno relevantno, a omejeno imaginacijo prve Kantove *Kritike*, ki je bila v končni fazi funkcionalno ukleščena med razumom in čutnostjo, ter ustvarjalno in dinamično, vendar spoznavno irelevantno upodobitveno zmožnostjo iz *Kritike razsodne moči* (Kant 1999, 57–59, 127–128), Castoriadis izpostavlja primarno oziroma radikalno imaginacijo kot temeljno zmožnost vzpostavljanja oblik (družbene) samo-predstavitve. Količnik oblikuje predstave o svetu, se družbeno imaginarno vzpostavlja kot *ontološki pogoj* družbe, zgodovinskosti in, končno, zgodovinske družbe; v tem je zgodovina »nemogoča in nezamisljiva brez produktivne ali kreativne imaginacije.« (Castoriadis 1997, 146)

Ena izmed posledic prepoznavanja imaginacije v formi dinamičnega, ustvarjalnega jedra družbeno-zgodovinskega sveta je izpostavljanje zmožnosti kreativnega preloma z zgodovinsko kontinuiteto in posedovanja avtonomije, ki je vezana tako na posameznike kot družbe. Po mnenju Castoriadisa lahko (avtonomne) družbe ustvarjajo nove oblike samopredstavljanja in imaginarnih označevalcev, ki kot produkti radikalne (ustvarjalne) imaginacije ne izhajajo iz kontinuiranega toka zgodovine (prav tam, 44 isl.)

Ideja tovrstne diskontinuitete, ki poraja možnost družbenotvorne avtonomije in predira tok zgodovine, je seveda v nasprotju s težnjami ideologije, ki konsolidira družbo v enovitem procesu predvidljive integracije. Čeprav temelji na prepoznavnosti vzorcev in tako na modelu (navidezne) zgodovinske integracije, pa ideologija često teži k *premagovanju* oziroma izničevanju interpretativne dinamike zgodovinske komponente v družbi v težnji po enotnosti zgodovinske zavesti. V svojih kompleksnih tematizacijah ideologije Claude Lefort, nekoč Castoriadisov sodelavec in politični somišljenik, le-to povezuje z umerjenim razvojem namenskih družbenih reprezentacij, ki se dovrši v obvladani družbi »brez zgodovine« v jedru zgodovinske družbe (Lefort 1978, 287–296). Ideologija kot določevalni in potrjevalni diskurz na stopnji, ki se ne nahaja na ravni organske družbene komunikacije, pač pa le-to usmerja, je družbeno

integrativna in omogoča socialno poenotenje na ravno enovite družbene zavesti (Geertz 1973, 193–233), kar pa v totalitarnih družbah pogosto vodi do nadzgodovinskega stapljanja oblasti in civilne družbe ter omogoča dominacijo države s potezami obvladovanja družbene vednosti s sklicevanjem na prednost pri dostopu do narave, znanosti, končno, objektivnosti diskurza (Lefort 1987, 327). Tu gre za samoidentifikacijo ideološkega diskurza z racionalnostjo in naturalistično realnostjo; glede tega je vredno prisluhniti Adornu, ki samopredstavljanje ideologije z naravo uvidi kot elementarni problem ideologije, ki teži postvarjanju družbenih odnosov (glej npr. Adorno 2004, 348–349).

Vsekakor se zdi, da v današnji »postresničnostni« družbi vsaj na prvi pogled tip diskurza, kakršen se sklicuje na objektivno znanost, ki v naturalistični maniri pozunanja družbena dejstva in odnose, s prevlado neznanstvene oblastniške govorice stvar preteklosti. A vendar se na svojstven način tendenca obvladovanja vedenja, ki obenem posega v smeri obvladovanja znanosti, ohranja.

Primer tipa govorice, ki se zoperstavlja in obenem želi nadomestiti znanstveni diskurz, je moč v najti spletnem okolju, specifično na družbenih omrežjih kot je X. V govorici, ki ima pogosto politične konotacije, se dejstva podajajo ob čustvenih in sistemsko-koherentnih mehanizmih, ki pogosto ne sovpadajo z znanstvenim konsenzom ali ga celo zanikajo. Zanje je značilno postvarjanje oziroma okostnelost semantične dinamike jezika.

Ko se izjavni izrazi oziroma koncepti kot abstrakcije zgodovinskega udejstvovanja družbe izmaknejo razumevajoči aplikaciji v konkretnih življenjskih okoliščinah, je vselej prisotna nevarnost, da se razprava o *vsebini* izrečenega – torej o teoretičnih in normativnih razsežnostih določenega koncepta, ki se nemara vse manj koherentno razvijajo v digitalnem okolju – trivializira v semantično diskusijo o *goli formi* izrekanja.¹⁸ V takšnem primeru

¹⁸ Vse to je obenem tudi značilnost razvoja teorij zarote, ki so se prav v času pospešene digitalizacije družbe in prenosa velike količine vsakdanjih in posebnih opravil iz fizičnega v virtualno okolje izrazito razmahnile. To je dodatno občuteno v času kriz in zunanjih pritiskov, kakršna je bila zdravstvena in družbena, pa tudi ekonomska in politična kriza v zvezi z virusom COVID-19.

je ključen perlokucijski učinek izrekanja – dejanje, storjeno kot posledica izrečenega – ki je zlasti v sodobnem spletnem okolju podvržen celostni ideologiji, ki tudi znanost pogosto predstavlja preko političnih teženj. V tem svetu pristno doživljanje često obvladujejo in onemogočajo reprezentacije, podobe oziroma imaginarni nadomestki resničnosti, ki ustrezajo ideološkim tendencam (Debord 2005, 7). Družbeno imaginarno v podobi ideologije tako končno, čeprav preko drugačnih mehanizmov kot v preteklosti, raje disimulira ustvarjalno imaginarno jedro družbe kot da ga vzdržuje (glej Thompson 1982, 674).

Vendar pa ima imaginarno jedro družbe tudi svojo kreativno os, in sicer v podobi utopije, ki se razkazuje kot hrbtna stran ideologije; kot presežno nasproti realnim. Ricoeur v Predavanjih o ideologiji in utopiji slednjo izpostavlja kot praktično fikcijo, ki jo kot element produktivne imaginacije določajo značilnosti eskapizma, možne oporečnosti in raziskovanja (alternativnih) možnosti družbenega življenja na kraju »Nikjer« (Ricoeur 1986, 310). V imaginarnem svetu zunaj realnega prostora fizične družbe, utopija predstavlja »ne-prostor« možnega, ki služi kot premislek o idealni družbi; v tem primeru je vezana tudi na ustrezno prepoznavo ideološke strukture mreže in njenih pasti.

Vendar lahko na pomen utopije kot domene (ne)možnosti gledamo tudi drugače. Kot poudarja Rainer Forst, ima utopija dvojno, ambivalentno naravo. Obenem je prostor razmisleka o idealni družbi in temeljnih strukturah le-tem, ter razočaranje ob soočenju z realnim pričakovanjem. Ko pride do vdora trpkega nadzora nad dogajanjem, distopičnega sprevida, da to mesto, ki ni Nikjer, prehaja v Nekam, se izgubi ironična distanca, ki napaja utopijo in ji daje (ne)mesto nad družbeno-realnim (Forst 2014, 177–190). Takšna struktura utopije je morda še posebej značilna za utopije, ki jih proizvaja spletno okolje v družbi »digitalnih subjektov« praktične nesmrtnosti (Kocarev in Koteska 2020).

Ne glede na kritične in problematične podtone utopije, pa je moč izolirati karakteristiko, spričo katere se slednja izraža kot reflektivni moment, ki upočasnjuje pospešeno družbeno delovanje in omogoča

ponoven premislek in vsaj lokalno ponastavitev delovanja – četudi se s tem vsaj delno izgubi izvorna prostost in ustvarjalna moč utopije. Sestop v realnost – ali pa vsaj približanje le-tej – je namreč vselej soočenje z izgubo neizrečenega, ki včasih prenaša bistveno.

Ta vprašanja bomo ponovno odprli ob razumevanju meta-verzuma.

DIGITALNA RESNIČNOST, VIRTUALNI SVETovi IN PRIHODNOST V METAVERZUMU

Hitrost prenosa informacij se je od 19. stoletja do danes dramatično povečala, kar je omogočilo lažjo družbeno komunikacijo in spodbudilo globalizacijo; družbeno sporočanje je prehodilo pot od pošte do električnega telegrafa, telefona, radia in televizije – vendar je s prihodom interneta zgodovina globalizacije morda prešla v dovršitveno fazo, saj je vmesnik svetovnega spleta postal učinkovito orodje za globalno povezovanje ljudi preko skoraj vseh geografskih meja. Ni odveč poudariti, da v letu 2025 internet uporablja 5,56 milijarde ljudi oziroma približno 67 odstotkov človeške populacije (Kemp 2025).

Globalizacija – in s tem globalna izmenjava idej, idealov, tehnologije, političnih tendenc in ideologij ali gospodarstva – je pospešena ob prisotnosti svetovno integriranega novinarstva in splošne distribucije informacij, ki zagotavlja hipen prenos obsežne količine podatkov in se za interakcijo zanaša na internet; le-to omogoča takojšnje razkritje dejavnosti v različnih delih sveta in omogoča skupno razumevanje globalnih groženj, kot so podnebne spremembe. Po drugi strani utegne informacijska globalizacija igrati vidno vlogo pri vzpostavitvi ali spodbujanju sovražne propagande, lažnih novic ali nedemokratičnih ali celo dehumanizirajočih politik po vsem svetu, katerih akterji preko globalne strukture interneta iščejo zunanjo potrditev, če ne kar opravičilo svojih ideologij in dejanj.

Nekatere stvari, ki so bile nekoč večinoma domena znanstvene fantastike, so upravičeno postale stalnica vsakdanjega življenja, medtem ko bi se nadaljnja vprašanja o specifičnostih človeškega

spoznavanja lahko lotili z vzponom naprednih modelov umetne inteligence in digitalnih družb.

Zdi se, da bo postajalo vse bolj pomembno, da ohranimo zavedanje o singularnosti našega obstoja v luči spletne prisotnosti virtualnih oseb, ki temeljijo na naših fizičnih dvojnikih, ki pa so obenem lahko več kot le naši duplikati.¹⁹ Zato je vredno razmisliti o tem, kako lahko ključne značilnosti človeške družbenosti in družbenega udejanjanja ocenimo v luči preobrazbe digitalne domene v svetu, ki je vse bolj podoben svojemu fizičnemu dvojniku in mu pomaga umetna inteligenca. Le-ta vse bolj kaže zmogljivosti, ki so na nekaterih področjih vse bolj podobne človeškemu spoznavanju, ki ga prej stroji niso mogli doseči, na številnih drugih poljih pa ga celo presegajo. Toda tudi razvoj umetne inteligence se bržčas ne bi tako pospešil, če razvoja ne bi omogočal kompleksen in hiter sistem razvoja informacij – zato se na tem mestu kratko zaustavimo in preglejmo zgodovino interneta, ki bo pokazala smer razpravi o virtualnih svetovih prihodnosti.

ZGODOVINA INTERNETA: OD ZAPRAŠENIH VOJAŠKIH LABORATORIJEV DO DIGITALNE DOBE

Digitalna infrastruktura v osišču sodobnega sveta

Preden je svetovno medmrežje, internet, postal hrbtenica sodobnega življenja, je bil deležen dolge zgodovine nejasnosti in premen. Njegov vpliv danes sega tako rekoč na vsa bistveno področja družbenega življenja – od komunikacije, izobraževanja, znanosti, gospodarstva, politike in sveta javnih norm, do preživljanja časa v zasebnem okolju, področju intimne in etičnih vrednot. Internet, kot ga poznamo danes, ni posledica hipnega vznika, pač pa rezultat desetletij raziskav, medresorskega razvoja, kooperativnega preizkušanja obrisov prihodnosti s strani raziskovalcev različnih strok; obenem zapuščina navdušencev, znanstvenikov, pa inženirjev, podjetij in političnih entitet. Nastanek interneta današnjosti je otrok desetletij razvoja v preteklost. V tem pregledu bom v namen

¹⁹ Glede te sicer zelo relevantne in aktualne debate, ki pa nekoliko presega okvir pričujoče knjige, si denimo ogledj Kocarev and Koteska 2020.

lažjega sledenja nadaljnje razprave izpostavil ključne točke v razvoju interneta od zgodnjih teoretičnih prebliskov, ki so botrovale nastanku predzgodbe informacijske evolucije, in prvobitnih projektov raziskovalcev v vojaških laboratorij, do vzpostavitve sodobnih globalnih omrežij in dobe družbenih sprememb, ki jih je spodbudila z internetom povezana digitalizacija.

Teoretični zasnutki pred rojstvom: Informacijska teorija in kibernetika

Da utegnemo celostno razumeti razvoj in začetke interneta, moramo stopiti v čas kmalu po drugi svetovni vojni. Tako je denimo že leta 1948 matematik Claude Shannon s sestavkom »A Mathematical Theory of Communication« postavljal ogrožje razvoju informacijske teorije, ki tvori teoretsko ozadje informacijskih tehnologij (Shannon 1948). Na nastanek teoretske podstat interneta je z istega leta izdanim utemeljujočim delom kibernetike – teorije sistemske regulacije, informacij in povratnih zank v sistemih – sorodno vplival raziskovalni doprinos Norberta Wienerja.

Ti znanstveni temelji so pripomogli k razumevanju podatkov kot strukturiranih prenosljivih enot, kar podaja ključno oporo kasnejšemu razvitju računalniških in splošnoinformacijskih mrež. Od povezave teorije informacijske tehnologije in teorije sistemskega delovanja do zamisli digitalne komunikacije, kjer se informacije pošiljajo v paketih oziroma podatkovnih enotah, teoretski korak ni dolg – pa četudi je inženirski malo daljši.

Od zaprtega omrežja ARPANET do vzpostavitve svetovnega medmrežja

V šestdesetih letih 20. stoletja je del vladne konstrukcije ZDA – točneje raziskovalni elementi ministrstva za obrambo – pričel z aktivnejšim razvojem povezovalnih informacijskih mrež, ki je bil razmeroma sočasen s kompleksnejšim razvitjem vse bolj praktično uporabne računalniške tehnologije. Pod okriljem agencije za napredne raziskovalne projekte ameriškega obrambnega ministrstva (ARPA, kasneje DARPA), je bila leta ta 1969 je bil

vzpostavljena mreža ARPANET – prva na konceptu paketnega usmerjanja strukturirana podatkovna mreža, ki je povezala univerze oziroma raziskovalne module University of California, Los Angeles (UCLA), Stanford University, University of California, Santa Barbara (UCSB) in University of Utah. Tehnologija paketnega prenosa podatkov, metoda sestavljanja enot sporočanja, ki jo je razvil inženir Paul Baran, je omogočila uporabo robustne in decentralizirane komunikacije, ki lahko tvori ogrodje čvrstega, obstojnega in konsistentnega sistema. Z ARPANET-om so se razvili osnovni protokoli, ki so zagotovili učinkovito komunikacijo med različnimi računalniškimi sistemi (Lukasik 2011).

Ob razvoju osnovne strukture so se v sedemdesetih letih 20. stoletja začeli razvijati tudi podporni elementi sestava informacijskih tehnologij. Tako je leta 1971 znanstvenik Ray Tomlinson poslal prvo sporočilo preko programa za elektronsko pošto med dvema računalnikoma laboratorija Bolt, Beranek, and Newman v Cambridgeu (MA); elektronska pošta oziroma e-mail je eventualno postala eno najbolj elementarnih in uporabljenih orodij v informacijskih mrežah (EBSCO 2025). Do sredine sedemdesetih je bilo preko ARPANET-a povezanih že več kot 20 ustanov.

Z razrastom obsežnosti omrežja so se pojavile težave v zvezi z medsebojno združljivostjo elementov, kar je botrovalo razvoju standardiziranih orodij interoperabilnosti. Kot najučinkovitejši protokol (oziroma protokolarna struktura) standardizirane komunikacije oziroma prenosa podatkov v medmrežju se je izkazal TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol), ki sta ga sredi sedemdesetih let 20. stoletja razvila Vinton Gray Cerf in Robert Kahn ter čigar robustnost in učinkoviti mehanizmi delovanja so mu omogočili ohranjati prednosti pred sorodnimi protokolarnimi ogroddi. TCP/IP šteje za temeljni element sodobnega interneta, zato dejanje 1. januarja 1983, ko je nadomestil predhodni protokol NCP in uradno implementiran kot ogrodje ARPANET-a, šteje za enega od ključnih momentov v zgodovini interneta (Hauben 2003).

S tem se počasi zaključuje predzgodba interneta kot svetovnega fenomena. V poznih sedemdesetih in osemdesetih letih prej-

šnjega stoletja se je še v geografsko omejenem področju pričel postopen proces združevanja posameznih informacijskih omrežij v medmrežje, *inter-net*(work). To je bil tudi čas pojava številnih relevantnih spletno arhitekturnih elementov, ki danes tvorijo pomemben del internetne infrastrukture, denimo DNS (Domain Name System), ki je poenostavil naslavljanje spletnih mest, in z njim razvoj vrhnjih internetnih domen oziroma univerzalnih referentov spletnih naslovov (.com, .org, .edu).

Tovrstni procesi, premiki in spremembe so omogočili, da se je mrežna informacijska tehnologija postopoma začela širiti iz kroga vojaške tehnologije ter omejenih raziskovalnih skupin v akademsko sfero in do sveta tehnoloških zanesenjakov in podjetnikov. Ameriška Državna znanstvena fundacija (NSF) je sredi osemdesetih let zasnovala novo celično omrežje NSFNET za (širokopasovno) povezavo med univerzami; nova mreža je postopoma nadomestila ARPANET. Ob večji zmogljivosti in dostopnosti povezav do mednarodnega značaja spletne komunikacije ni bilo več daleč; omrežji EARN in EUNET sta tako igrali pionirsko vlogo pri vzpostavitvi mrežne informacijske tehnologije v Evropi ob prehodu iz osemdesetih v devetdeseta leta 20. stoletja (Računalniški muzej 2025) približno ob podobnem času pa se je spletna tehnologija prenesla tudi v Kanado, Avstralijo in Azijo.

Prav prehod v Evropo je zakrivil poslednje dejanje predzgodbe interneta – razvoj informacijskega sistema World Wide Web (WWW), ki je postal ključno gonilo vznika svetovnega spleta in s tem vzpona interneta kot vodilnega medija tretjega tisočletja.

[Svetovni splet, preporod prenosa podatkov in vzpon interneta kot orodja dovršene globalizacije](#)

Globalizacija tehnologije spletnih omrežij je ob koncu osemdesetih let 20. stoletja omogočila vzpostavitev novih osišč razvoja informacijske tehnologije. Prav v okviru enega izmed novih vozlišč – raziskovalnega ogrodka CERN-a (European Organization for Nuclear Research) v Švici – je z Berners-Leejevo predstavitvijo strukture World Wide Web prišlo do morda

najpomembnejšega enkratnega doprinosa k razvoju interneta v obliko, ki jo poznamo danes.

Britanski računalniški znanstvenik Tim Berners-Lee je v letu 1989 v okviru podpornega dela na CERN-u razvil obetaven sistem informacijskega upravljanja oziroma posredovanja podatkov, ki je temeljil na treh inovativnih tehnologijah: aplikacijskem protokolu HTTP (HyperText Transfer Protocol), označevalnem jeziku HTML (HyperText Markup Language) in referenčnem sistemu URL (Uniform Resource Locator).

Leta 1991 je bil prvi spletni strežnik na osnovi WWW dostopen izven omrežja CERN, s čimer je sistem svetovnega spleta postal javna, sčasoma široko distribuirana storitev. Splet je namesto predhodnih delovanja na osnovi besedilnih terminalov oziroma recipročnosti ukazov in zank predočil predstavitev informacij ter navigacijo med njimi preko hiperpovezav, kar je zasnova precej prijaznejšo uporabniško izkušnjo; k slednji je pripomogel tudi razvoj grafičnih brskalnikov po svetovnem spletu, kakršna sta bila NCSA Mosaic (1993) in Netscape Navigator (1994).

Tu zdaj stopamo v valu sunkovitega razvoja interneta, ki mu je botrovalo prvenstvo WWW kot glavnega vmesnika za dostop do informacij na omrežju. V devetdesetih letih 20. stoletja se je uporaba svetovnega spleta eksponentno povečala, WWW (in z njim internet) pa se je utrdil tako kot orodje za znanstveno kooperacijo in raziskave kot za zasebno izmenjavo podatkov in peskovnik za razvoj nadaljnjih (odprtokodnih in komercialnih) elementov boljše uporabniške izkušnje. S tem je tudi prišlo do vala komercializacije spletnega delovanja in vse večje prezenze interneta v družbenem življenju.

Devetdeseta leta so bila tako leta rasti in vzpostavitve sistemov, ki jih poznamo še danes. Podjetja so vse bolj množično pričela seliti svoje storitve na svetovni splet, razvile so se prve celostne spletne trgovine (denimo Amazon v letu 1994 in eBay leto kasneje), vse kompleksnejši spletni iskalniki (drugo polovico devetdesetih sta dominirala Yahoo! in AltaVista, po letu 1998 pa je sledil vzpon Google, ki je v prvem desetletju tretjega tisočletja začel monopolizirati

sektor) in zgodnji novičarski portali. Pojavile so se tudi specializirane strani za izmenjavo datotek (denimo Napster), ki so včasih segale v problematične – sive ali celo nelegalne – cone delovanja.

Vse večja družbena relevantnost ob pospešenem količinskem porastu internetnega delovanja, skromna regulacija in manko izobrazbe ob intenzivnem prenašanju podjetniških vsebin na splet so v začetku tretjega tisočletja pripeljale do nabrekanja dot-com balona (oziroma internetnega balona). Slednji je bil ob enormni količini novih zagonskih podjetij ter družbenem in ekonomskem entuziazmu na vrhuncu v prvi polovici leta 2000, neznanje, nepripravljenost ekonomskega terena in medijske platforme ter prenasičenost prostora ob pogosto slabih perspektivah naložb pa so pripeljali do prvega velikega ekonomskega zloma v tretjem tisočletju, ko so propadla številna začetna podjetja zgodnje dobe javnega interneta (prim. McCullough 2018). Pok dot-com balona na svoj način zaključuje prvo, *nedolžnejšo* fazo javne prisvojitve interneta, ki je hitro postal ključen družbeni fenomen – ob zlomu so propadli številni tisti, ki se niso znali prilagoditi toku sprememb ali niso bili ustrezno pripravljeni za drugačen tip podajanja informacij. Nasprotno so številna podjetja, ki so preživela pok, postala relevantne sile na platformi, nekateri – denimo Amazon ali Google – pa ključne figure v prenovljenem ogrožju interneta, za nastop katerega so značilne vse bolj prečiščena, profesionalna vsebina, večja interaktivnost uporabniške izkušnje in družbena prodornost interneta. Prehodno obdobje je tudi čas uvodnega poskusa konsolidacije ter razmisleka okvirnih možnosti regulacije interneta, zlasti v oziru do vprašanj spletne zasebnosti in avtorskega prava.

V precejšnji meri je razvoj interneta v začetku 21. stoletja soroden razvoju nečesa, čemur neformalno rečemo »Web 2.0«. V nekaj letih po prehodu v novo tisočletje se je vsebina spletnega okolja spremenila iz strokovno-avtorske oziroma enosmerne v bolj interaktivno obliko, kjer igrajo vse vidnejšo vlogo uporabniki, zdaj ne več le kot odjemalci, temveč tudi avtorji spletnih vsebin. Čeprav so se prvi spletni forumi in klepetalniki (denimo mIRC) pojavili že v devetdesetih letih 20. stoletja, prvo desetletje 21. stoletja predstavlja vzpon meduporabniških družbenih omrežij in pretočnih platform,

ki so v precejšnji meri spremenile paradigmo spletne komunikacije: zgodnjemu Friendsterju (2002) je sledil vplivni MySpace (2003) in končno Facebook (2004), ki je v nekaj letih postal mejnik in vodilo razvoja interaktivne spletne izkušnje. Za tem so sledili še platforma za izmenjavo videoposnetkov Youtube (2005), pa Twitter (2006; kasneje X), Instagram (2010) in TikTok (2016).

Spletni družbeni mediji tretjega tisočletja so potencirali interaktivnost uporabniške izkušnje interneta in mu omogočila, da ustvari osebne profile, deli vsebine s spletnimi sodrugi in vzpostavlja družbene mreže. Internet je v obdobju, ko se je tudi močno izboljšala hitrost povezovanja na splet – po *dial-up* povezavah v prvi fazi so sledile hitrejšje možnosti kot so kabelski internet ali DSL – postal kritična, unikatna platforma za uporabniško izražanje v stiku z drugimi spletnimi agenti, ustvarjanje vsebin, za samoidentifikacijo in ter politični angažma in mobilizacijo. V vse pore interneta se je v prvem desetletju 21. stoletja prerinil odmev komercializacije in univerzalizacije medija.

V *drugi fazi* svetovnega spleta je model, temelječ na interaktivnosti in kooperativnih vsebinah predugačil način, kako učinkuje sistem posredovanja informacij na uporabnika. Sočasno s tem pa je internet postal tudi polje ekonomskih in političnih bojev, ki so razprla vprašanja oziroma izzive postdejstvene kulture, podajanja dezinformacij ali neustrezne komunikacije, ciljanega in prikritega oglaševanja, nadzora, svobode govora in zasebnosti – ključni izzivi novega digitalnega okolja, ki bodo postali osrednja tematika v debatah o prihodnosti interneta.

Internet danes – v primežu mobilnih in vse bolj virtualiziranih omrežij

Če je močno izboljšanje zmogljivosti osebnih računalnikov v devetdesetih letih 20. stoletja pripomoglo k uveljavitvi interneta kot družbeno relevantne platforme, je sunkovit razvoj mobilne telefonije v prvem desetletju 21. stoletja – zlasti evolucija ob nastopu pametnih naprav ob koncu desetletja – omogočila, da je svetovni splet postal vseprisoten, tako v geografskem kot časovnem oziru.

Vse zmogljivejša mobilna omrežja – vključno z zadnjo iteracijo 5G – in mobilni telefoni, ki ob velikosti dlani ponazarjajo sorodne karakteristike kot osebni računalniki včerajšnjega dne, so skupaj z napravami »interneta stvari« in silovitega razvitja umetne inteligence na vseh področjih premostili tehnološko-mobilno globalizacijo v dovršeno fazo, pri čemer ima dostop do svetovnega spleta že okoli dve tretjini svetovnega prebivalstva. Vzporedno s tehnološkim razcvetom minulega desetletja, ki ne kaže jasnih znakov popuščanja, so na internetu javne storitve, ki so včasih na njem le gostovale, dobile svoj prvi dom: mobilne banke, e-uprava, e-učenje, e-zdravje ali digitalno oglaševanje postopno nadomeščajo svoje ustreznike v *fizičnem* okolju, s tem pa so postali ključni elementi sodobne digitalne družbe. Enovite, v večji meri od fizične družbe osamosvojene koncepcije celostnega digitalnega prostora prihodnosti, kakršna je ideja metaverzuma, se nakazujejo kot pričakovane postaje prihodnjega razvoja interneta in z njim prežete družbe.

Danes internet tako s porastom umetne inteligence, kvantnega računalništva, interneta stvari (IoT), decentraliziranih tehnologij (blockchain, zasnutki »Web 3«, ki je koncipiran na podlagi tovrstnih tehnologij) in vse kompleksnejših kibernetskih groženj prehaja v še ne dokončno prepoznano fazo skokovitega razvoja, ki jo je za zdaj težko jasno opredeliti – ne glede na to pa se zdi jasno, da je vredno kritično razumeti in razglablјati o problemih, ki jih snuje: naj si gre za izzive digitalne suverenosti in regulacijo tehnoloških sil spleta z njihovimi škodljivimi uporabniškimi praksami ali za problematične vidike razvoja umetne inteligence in varstvo vse bolj izginjajoče – ali vsaj spreminjajoče se – zasebnosti na ključni javni storitvi sodobnosti.²⁰

²⁰ Ob tem ne bo nepomembno, kakšna bodo v bližnji prihodnosti geopolitična razmerja moči in predvsem kateri model bo prevladal na področju digitalne sfere vpliva: neoliberalno-tržni ameriški, (vsaj delno) regulatorno usmerjeni evropski ali nadzorovani etatistični sistem s socialističnimi in kapitalističnimi prvinami, značilen za kitajski pristop. Vsekakor se zdi, da bo prihodnost interneta odvisna od normative opravljenosti uporabnikov, vključujočih mednarodno skupnost, da zagotovi varno, dostopno in vključujočo digitalno prihodnost oziroma preprečuje resnejše družbene zdrse. Pri tem hibridne grožnje, dezinformacije, digitalna neenakost in prikriti nadzor predstavljajo resne izzive, a obenem digitalne tehnologije ponujajo vsaj zasutek priložnost za razvoj bolj povezane in normativno koherentne družbe. O vsem tem pa več kasneje v knjigi.

Vsekakor je razumevanje vrednostne podstatе ter ohranjanje odprtega, varnega in etičnega interneta ena od vidnih nalog neposredne prihodnosti človeštva; in razumevanje njegove preteklosti nam omogoča, da sprejemamo boljše odločitve za digitalni jutri. (Delno povzeto po Leiner et al. 2009; Hauben 2003; Winston 1998; ter Agarwal in Sastry 2022)

INTERNET VČERAJ IN DANES: METAVERZUM IN SPLETNA DRUŽBA PRIHODNOSTI

Zgodovina interneta je zgodovina načrtnega sodelovanja različnih, tehnoloških inovacij in družbenih sprememb. Na poti od skromnih začetkov v vojaškem laboratoriju do statusa vseprisotne globalnega omrežja je internet postal temelj sodobne družbe, obenem pa tudi kulture in političnega delovanja. S spremembami, ki jih prinaša v svet kulture, gospodarstva, politike, vrednotenj in vsakdanje eksistence, njegov vpliv presega okvirje tehnološkega kašipota.

Pri tem se zdi, da se internet niti v času dovršene globalizacije še ni navdal s poslednjo pojavno obliko. Kot sem omenil že v prvem delu razprave, igre vse vidnejšo vlogo v teoretskih razpravah o prihodnosti izkušnje svetovnega spleta fenomen metaverzuma.

Metaverzum velja za razširitev interneta, ki jo izboljšujejo funkcije virtualne resničnosti in napredne digitalne rešitve za interakcije in storitve v fizičnem svetu. Kot tak je metaverzum prepoznan kot virtualno igrišče, ki se lahko razširi na fizični svet in simulira številne njegove funkcije, npr. bančništvo, nakupovanje in interakcijo z drugimi v obliki digitalnih avatarjev, s čimer daje vtis kompleksne virtualne družbe (med drugim glej Hussain 2023).

Čeprav je metaverzum (ali celostna virtualna družba kot taka) še precej odmaknjen od tega, da bi se uporabljal bolj kot v prenesenem pomenu in v omejeni vlogi v specializiranih okolišjih za zainteresirane strani, je vredno razmisliti o njegovem morebitnem prihodnjem vplivu. Tudi če nekoliko pustimo ob strani sicer pomembno razpravo o ontološkem statusu meta-

verzuma, potencialno virtualno veselje ohranja velik pomen za razumevanje razumevanja posameznikove določitve in mesta v sodobni družbi, saj ima resne posledice za razlago temeljne družbenosti ljudi, prihodnje skupnosti in normativne narave (družbenega) človeka.

Čeprav se bom v razpravi še večkrat navezal na pojem meta-verzuma kot prototip spletne družbe prihodnosti in ga na drugih mestih podrobneje raziskal, je smiselno že tu potegniti nekaj osnovnih črt razvoja spletnega prostora prihodnosti. Najprej v navezavi s tematsko predigro – razvojem videoiger kot *bistvenih postranskih* elementov računalniške in spletne kulture. Prav slednji nam namreč lahko pokaže tendenco prihodnosti svetovnega spleta, pa tudi ekonomske, kulturne in normativne pasti, v katere utegne drseti razvoj brez moralnih in pravnih varovalk.

VIDEOIGRE IN METAVERZUM: PRETEKLOST, SEDANJOST IN VERJETNA PRIHODNOST SPLETNEGA DRUŽENJA



Danes skoraj pozabljeni Habitat, ki so ga razvili pri tvrdki Lucasfilm Games, velja za prvo primerek večigralske videoigre igranja fantazijskih vlog; žanra, ki je močno vplival na razvoj virtualnih skupnosti in koncepta metaverzuma. Beta različica omrežnega igranja te videoigre datira že v leto 1986, kar je 6 let pred Stephensonovim romanom Snow Crash. Vir: <https://renoproject.org/aric-wilmunder-interview/> in <https://youtu.be/UWI8f9QpnR8>.

Dasiravno so bile dolgo potisnjene ob rob kulturnega udejstvo-
vanja, gledane zviška kot nedoletna potrata časa in umetnostno
ter teoretske zanemarjene, so videoigre že dolgo pomemben del
sodobne (popularno-)kulturne industrije, a vendar njihov pomen
presega miljeje ekonomije popularne kulture oziroma zabavne in-
dustrije. V zadnjih dveh desetletjih so postale ekonomsko kritični
sektor zabavne industrije²¹ in obenem ključni laboratorij za razvoj
interaktivnih tehnologij, strukturnih podstavk, družbenih platform
ter ekonomskih in oblikovalnih modelov, ki se neposredno nana-
šajo na koncept metaverzuma.

Pojem metaverzuma kot ga je populariziral Neal Stephenson v
Snow Crashu in so ga pozneje prevzeli prvobojci spletnih tehnologij
– na čelu z Meto pod vodstvom Marka Zuckerberga – kot techno-
loško strategijo jutrišnjega dne, označuje digitalno sfero v obliki
zaprtega, a kompleksnega in obširnega kozmosa, kjer se prepleta-
jo družabna komunikacija, simulirana in virtualna ekonomija ter
politično dojemanje, samoidentifikacija in skupnost ter tehnološki
preboj. Vprašanje pa je, je tu prostor tudi za razvoj normativne
strukture, ki ne bi potencirala etičnih in pravnih težav, s katerimi
se vse bolj sooča spletno okolje?

Če je moč sklepati glede na zgodovino in perspektivo videoiger,
tehnološkega prednika in vzora metaverzuma, se bo težko izogni-
ti ekonomskim in kulturno-vrednostnim pritiskom, ki ga narekuje
agresivna kapitalistična logika tehnoloških stebrov svetovnega spleta.
Vendar pa lahko prav iz zgodovine razvoja in ob razumevanju raz-
nolikih konotacij predvsem (masovno) večigralskih, simulacijskih in
virtualnih iger, ki so najbolj pripomogle k gnetenju trenutne podobe
metaverzuma, izluščimo nekaj koristnih vodil za krmarjenje med
čermi spleta prihodnosti. Metaverzum namreč vendarle ni nekaj,
kar se bo dogajalo *po* videoigrah, temveč *ob* in *skozi* videoigre.

²¹ Prim. Thompson 2025: finančni iztržek igračarske industrije je trenutno skoraj
dvakratnik tega, kolikor skupaj zaslužita dolgo uveljavljeni panogi glasbe in filma. Pri
tem pa je vredno omeniti, da ima kljub nižjim dohodkom na celostni ravni vsaj v per-
cepciji družbenega vpliva in kulturne moči filmska industrija še vedno prednost pred
industrijo videoiger, kar bo glede na številne diskusije na to temo še nekaj časa ostalo
aktualen opis razmerja med panogama.

Svetovi videoiger kot digitalni prostori pred dobo virtualne skupnosti

O igrah, njihovi estetski vrednosti, družben vlogi in vplivu na sodobno kulturo bi lahko povedali marsikaj, a na tem mestu se bo raziskava omejila na temo razmerja med simulirano resničnostjo v videoigrah in relevantnih sopotnikih ideje družbene skupnosti. Tako se je v namen jasnosti in preglednosti vredno tu navezati na značilnosti določenih »proto-metaverznih« videoiger, ki so orale ledino virtualnim skupnostim, predvsem z vidika tehnološkega razvoja, ekonomskih struktur, oblikovanja spletnih in povratno funkcionalnih identitet ter družbeno-eksistenčnih in političnih implikacij družbenih skupnosti in sveta, ki so ga ustvarile.

Potem ko je preskok v tehnologiji v sedemdesetih letih 20. stoletja omogočil pojav prvih praktičnih osebnih računalnikov in igralnih konzol, kakšna so Magnavox Odyssey leta 1972 (Jeremy Norman's HistoryofInformation.com 2025) ali številne variacije namenskih naprav s popularno igro *Pong*, je sledil bliskovit razmah industrije videoiger ob koncu sedemdesetih in začetku osemdesetih let 20. stoletja. Takrat so se z (javnimi) igralnimi avtomati in uspešnimi konzolami kot je znameniti *Atari 2600* postavili temelji sodobne zabaviščne panoge, ki pa so se precej zamajali po katastrofalnem zlomu trga videoiger v letu 1983 kot posledice prenasičenosti trga z nizkokakovostnimi izdelki, mankom zagotavljanja kakovosti in strateško neoprezno potrošniško naravnano industrije. Podobno kot pri prej omenjenem kasnejšem poku *.com balona* pa se je, kot se je pokazalo, s tem zaprlo le prvo poglavje razvoja panoge, ki je v naslednji fazi, v kateri je ključno vlogo odigralo japonsko podjetje Nintendo s konzolo Nintendo Entertainment System (NET), delovala prečiščeno, čvrsteje in bolj strateško – s poudarkom na nadzoru kvalitete videoiger, usmerjenem trženju in tehnološkem napredovanju (Bitvint 2025).

V osemdesetih letih je s pojavom cenovno dostopnejših in učinkoviteje grajenih osebnih računalnikov kot je Commodore 64 (C64) zaživela tudi domena računalniških iger, ki je med drugim zaradi starejšega in pogosto bolj računalniško pismenega občestva ter spričo specifik mehanizmov upravljanja na osebnih računalnikih

ponudila precej drugačno igralno izkušnjo od ustreznice na konzolah. Tako so v računalniškem okolju, ki je bil sicer bolj odprt do souporabnosti oziroma interaktivnosti od konzolnega, že v osemdesetih letih 20. stoletja vidno vlogo zavzele igre na področjih kompleksnega, pogosto besedilno temelječega igranja vlog (denimo seriji *Ultima* ali *Wizardy*), simulacij letenja in vožnje (na primer *Microsoft Flight Simulator*) in strategije (mdr. *SimCity* ali nekoliko poznejša *Civilization*), kasneje, v začetku devetdesetih, pa prvoosebne strelske igre z vplivnima prvopristopnicama *Wolfenstein 3D* in *Doom* razvijalca ID Software. Prav omenjene zvrsti se bodo izkazale kot najrelevantnejši vzori snutju integralnih virtualnih skupnosti prihodnosti.

Za pregled prvega konkretnega vzvoda, ki neposredno napaja vir virtualnih svetov prihodnost, pa se morda ozrimo k danes skoraj pozabljeni, a za svoj čas nenavadni in napredni igri *Habitat* iz leta 1986, ki se v precej rudimentarni formi izkazuje kot prva računalniška večigralska igra fantazijskih vlog. Četudi je za današnje razmere dokaj neobičajen in zastarel, *Habitat* velja za prvi resnejši poskus vzpostavitve virtualne skupnosti v digitalnem okolju. Čeprav je bila življenjska pot programa kratka in so bili takratni pogoji za nastop tovrstne storitve nezadostni, je igra vsebovala številne elemente, ki bodo kasneje postali inventar večigralskih (spletnih) iger: samozaključeni kibernetski prostor, avatarji, ki v igralnem svetu zastopajo igralce, trajno, konsistentno naravo sveta, povezanega preko modemov, in normativno obremenjene interakcije med uporabniki, ki dajejo ton in težo dogajalnemu svetu. Po mnenju avtorjev programa je bil *Habitat*, sam po sebi (relevanten) eksperiment na še nepoznanem področju, pomemben zlasti z vidika implikacije, ki jo ponuja: da uporabnost in učinkovitost kibernetskega prostora bolj določajo interakcije med uporabniki ter aktivnost in povezanost virtualne skupnosti kot pa napredna tehnologija, ki omogoča intenzivnejše občutenje oziroma *potopitev* v virtualni svet (Morningstar in Farmer 1991, 274, 298).²²

²² Zgodovinsko gledano je seveda razvoj virtualnega prostora podajal velik poudarek razvoju *imersivne* tehnologije. Ne glede na pomembne konotacije posebnega poudarka na stimulaciji plodne interaktivnosti in razvoja skupnostnega občutka pa je vredno opozoriti, da smo v času pisanja sestavka, na katerega se zgoraj sklicujem, še daleč od današnje tehnologije in perspektiv simulacije notranje zaključnega sveta, ki ga le-ta omogoča.

Naslednji pomembni koraki proti vzpostavitvi digitalnega okolja, bistvenega za kasnejši razvoj sodobnih in prihodnjih virtualnih spletnih skupnostih, so bili storjeni v drugi polovici devetdesetih let 20. stoletja. Takrat se je računalniški segment industrije videoiger razvil v zadostni meri, da je lahko predstavljal konkurenco konzolnemu trgu, tehnološko pa je začel prednjačiti. Obenem se je izpostavil kot element s samostojnimi interesi, in v tem obdobju so izšle igre, ki so imele ključen vpliv pri snovanju ideje *persistentne* virtualne skupnosti: tako je z *Ultimo Online* (1997) zaživel žanr masovno-večigralskih iger igranja fantazijskih blog, čemur je botrovala vse večja razširjenost interneta in kakovost spletnih povezav; velik korak proti intenziviteti občutenja virtualnega prostora pa je se zgodil tudi s kvalitativnim prebojem na področju prvoosebniških iger, ki so prevzele prvenstvo v popularnosti zvrsti računalniških iger, in potopljenost v navidezni svet simulirale precej učinkoviteje od neprepričljive zgodnje namenske opreme za virtualno resničnost kot je prej omenjeni Virtual Boy ali pogosto precej dragi predhodni sistemi, ki so bili praviloma bolj tehnološke demonstracije kot uporabne naprave. Še dobro desetletje kasneje je po obdobju relativne ravnodušnosti do virtualne resničnosti strumen razvoj tehnologije pripeljal do prve učinkovite, praktično uporabne samostojne naprave za prikaz virtualne resničnosti, Oculus Rift, ki je spodbudil prvo generacijo VR sistemov; prvih cenovno dostopnih naprav, ki so na osnovi izkušenj s področja videoiger (ki ostajajo v središču interesa VR arhitekture) relativno uspešno simulirale občutenja virtualne resničnosti pri splošni javnosti in porodile sodobno idejo metaverzuma.

Do tedaj so že izšle igre in igralne ustvarjalne platforme, ki so zunaj koncepta virtualne resničnosti dokaj uspešno vzpostavile virtualne svetove in *igrive* digitalne skupnosti – med njimi je na tem mestu vredno izpostaviti vsaj *The Sims*, *Second Life*, *Roblox* in *World of Warcraft*.²³

²³ V tem segmentu se ob lastni raziskavi občasno nanašam na podatke oziroma izpeljave zgodovinske pripovedi razvoja videoiger v sozvočju z metaverzumom, podane v Ioannidis in Kontis 2023; in Dionisio, Burns III in Gilbert 2013.

Od videoiger do celostnega metaverzuma: med zabavo, novimi oblikami kapitalistične ekonomije in snovanjem digitalne identitete

Spletne večigralske videoigre kot določno družabne dejavnosti v digitalnem okolju so tako še pred nastopom celostnega virtualnega sveta, kakršen je Metin predlog metaverzuma, demonstrirale možnost oziroma funkcionalnost virtualnega prostora z vgrajeno samolastno ekonomijo, samostojnimi družbenimi pravili in specifičnimi oblikami (so)delovanja – ali drugače, pravil *igre*.²⁴ Znotraj teh premis igre služijo več kot le zaprti prostori zabave, kolikor predstavljajo eksperimente z alternativnimi realnostmi s samolastnimi fenomeni kot so notranja, vzporedna ekonomija s povratnim učinkom na ne-virtualno življenje²⁵ ali pojavi, ki se navezujejo na vodilno prvino videoiger – interaktivnost. Takšna sta denimo (pogosto široko aplikativno) *modificiranje iger*, ki omogoča igralcem ustvarjati lastna tehnična ali vsebinska dopolnila igram ali le navidezno pasivna kultura *streaminga* s povratnimi informacijami razvijalcem iger.

V igrah, kakršne so *World of Warcraft*, *Second Life*, *Runescape*, *Minecraft* ali *Roblox* uporabniki ne rešujejo le predhodno zadanih nalog v igri, temveč (često precej svobodno) komunicirajo in se usklajujejo med seboj, trgujejo, gradijo znotrjasetne vsebine ter oblikujejo virtualne skupnosti.

Tako so se ob igrah razvile zgodnje oblike »prostorskega interneta« oziroma s svojimi pravili zamejene spletne družbe, kjer igralci kot digitalni agenti niso več zgolj gledalci, ampak soavtorji svoje izkušnje. Virtualni svetovi teh videoiger pogosto slonijo na ogrodju *persistentnega* domišljjskega stvarstva, kjer igralci na podlagi internih pravil sledijo in spreminjajo predvideno igralno izkušnjo.²⁶ S tem se vzpostavlja utemeljujoči imaginarij metaverzuma,

²⁴ Več o tem pišem v razdelku o konceptu igre v virtualnih svetovih v nadaljevanju razprave.

²⁵ Prim. denimo zelo sporno in včasih ilegalno prakso »gold farminga«, pojava, pri katerem igralci v masovnih večigralskih igrah, pogosto z zunanjo prisilo, »rudarijo« valute v igri za eventualno menjavo za denar v *resničnem* svetu (Davis 2009).

²⁶ Tu je vredno opozoriti na značilnost virtualnih prostorov masovnih večigralskih iger, ki kar najuspešneje simulirajo izkušnjo zunanjega sveta – *persistenčnost* (trajnost) svetov, ki niso več izključno vezani na dinamiko igralčevega delovanja, ampak tehnično neaktualizirano obstajajo oziroma funkcionirajo tudi brez igralčeve prisotnosti, pri čemer vključujejo vse kompleksnejše ali bolj organsko vpletene prvine ekonomije, prava in družbene dinamike (prim. denimo Dionisio, Burns III in Gilbert 2013). Takšno zadržanje je tudi eden od temeljnih kriterijev statusa metaverzuma.

kjer internet ne služi več kot le komunikacijsko orodje, temveč tudi dejavni *prostor*, ki ga lahko naselimo in sooblikujemo.

A če se v videoigrah nahaja vzor navideznega sveta, s tem v enačbo vsaj delno vpadajo tudi druge pritikline, vključno z ekonomsko in kulturno komponento. Tako kot je spletno okolje (vključujoče koncepcijo metaverzuma) pogosto podvrženo problematični logiki kapitalizma oziroma ekonomskih interesov, se problematične prakse pojavljajo tudi na področju spletnih večigralskih iger. Prikrito trženje, zlorabe ali zatemnitev osnovne vsebine znotraj plenilskih modelov, kakršna je pogosto vse bolj uporabljana *freemium* zasnova pri določanju cenovne strategije iger,²⁷ ali licenčno pogojevanje lastninjenja proizvodov so redni spremljevalci sodobnega sveta spletnih videoiger. Še več, ker imajo igre že v svojem notranjem kolesju tendenco zadovoljitve potrošnika in sledenja preračunljivi logiki zabavne industrije, so še toliko bolj dovzetne za nastop spornih ekonomskih in promocijskih potez.

Igre s persistentnimi imaginarnimi prostori kot so *Fortnite*, *Destiny* ali *Grand Theft Auto Online* vsebujejo notranjo ekonomijo z virtualnim imetjem in trgovanjem; igralci za resnični denar kupujejo digitalna oblačila, zemljišča ali vozila. Agresivna prodajna logika narekuje, da je moč monetizirati vsak vidik človeške interakcije, vključno z identiteto, estetiko in spremljevalnimi elementi družabnosti; tovrstnemu naziranju sledijo tudi druge sledi predvidevanega kompleksnejšega virtualnega sveta – najraje metaverzuma – kakršne je moč zaznati v razvoju družbenih omrežij.²⁸

Vsako spremembo oblačila ali dekorativno nadgradnjo avatarja in njegovega imetja je moč vstaviti v mrežo finančnih transakcij, ki služijo kot mehanizmi obstoja večigralskih iger modelov nove dobe. V razvitem *digitalnem kapitalizmu* današnjega dne ekonomija virtualnega prostora, kar vključuje metaverzum, temelji na *licenciranju* (raje kot lastništvu) digitalnih dobrin in *mikrotransakcijah*,

²⁷ V teh primerih je osnovna različica igre pogosto oskubljena, izpolnitev vsebine pa zahteva progresivno višje, včasih predhodne nepredvidene izdatke.

²⁸ Prim. denimo sodobne oglaševalske prijeme in (monetizirana) razvedrilna dopolnila osnovne sheme platforme pri Metinih družbenih omrežjih *Facebook* in *Instagram*.

omogočanju (pogosto številnih) nakupov z nižjo zaznavnostjo in manjšimi zneski. Tovrstni prijemi, ki jih bom dodatno razgalil v nadaljevanju, se izražajo kot precej sporne prakse, uperjene zlasti proti mlajšim in računalniško manj izobraženim uporabnikom. Bivalni spletni prostori – vključujoč videoigre – danes vse bolj postajajo platforme trajnostne monetizacije, kjer so meje med igro in delom, prostim časom in (delovno) produktivnostjo, pa zabavo in potrošnjo vse bolj zabrisane.

Za razvojem navideznih svetov, virtualnih ekonomij in digitalnih dobrin stoji milijardna industrija, ki jo zaznamujejo investicije, inovacije in pogosto precej problematični prijemi tehnoloških gigantov oziroma ambicioznih podjetij, kakršni so *Meta*, *Microsoft*, *Valve* in *Epic Games*. S postavljanjem pravil igre in praktičnim lastništvom igralnega prostora v svetu, kjer so uporabniki statusno večinoma degradirani na nivo najemnikov v celoti kupljenih proizvodov. Tu se razbere struktura, ki jo je Srnicek znamenito poimenoval *platformni kapitalizem*, delovanje spletnih velikanov, ki kot platforme objemajo virtualno okolje sodobnega sveta zabave in prenosa informacij: tehnološki mogotci v spremenjenih ekonomskih razmerah digitalne dobe ne le sodelujejo, pač pa ob razvoju programske in strojne opreme vzpostavljajo zasebno okolje, preko katerih se vrši dogajanje – naj si bo to le zabava, nakupovanje ali izobraževanje – in kjer podjetja sama podajajo pravila delovanja, s tem pa tudi vplivajo na tendenco razvoja digitalnega okolja (Srnicek 2017); vključno s kompleksnim metaverzumom. Čeprav so pri tem podjetja še vedno vezana na upoštevanje družbenih pravil, pa manj pravno obremenjeno okolje vendarle, kot bomo videli, ponuja lažje možnosti za uporabo družbene in ekonomske moči za doseg ciljev.

O premenah, ki jih pritikline spletnega okolja vnašajo v strukturo kapitalistične ekonomije, lahko govorimo tudi iz druge pritikline. Spletni velikani, ki postajajo entitete globalnega okolja in dejansko – pa v vse večji meri tudi že pravno – niso več geografsko vezani na izvorni kraj, vse bolj vstopajo v prostor (virtualno posredovane) osebne identitete in način bivanja spletnih uporabnikov.

Tako ekonomsko ozadje spletnega okolja pridobi tudi lastnosti nadzornega kapitalizma [surveillance capitalism]. Izraz je konceptualno razgrnila Shoshana Zuboff v delu *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, v katerem izpostavlja misel, da se v spletnem okolju digitaliziranega svet zariše nova paradigma politične ekonomije, v katerem dobičkaželjna podjetja uporabljajo (včasih prikrito pridobljene) osebne podatke in preference kot odtise spletnega udejstvovanja uporabnikov za doseg ekonomskih ciljev in natančnejše usmerjanje oglaševanja.

Ena od določujočih značilnosti tako videoiger kot digitalnih svetov, kakršen je metaverzum, je možnost oblikovanja in spreminjanja lastne (digitalne) identitete preko avatarjev – uporabnikove reprezentacije sebe – v digitalnem okolju. Igralci v videoigrah lahko pri svojih digitalnih zastopnikih spreminjajo spol, videz, vedenje, način govora in celo ontološki status – v danih okoliščinah se lahko prelevijo različna bitja, stroje, izmišljene entitete. Po mnenju Zuboff tudi v razmerju do teh določil živimo v *dobi nadzornega kapitalizma*, kjer se vedenje oziroma spletno delovanje ne le predlaga in spremlja s strani tistih, ki držijo družbeno moč na spletu, temveč se tudi oblikuje in nadzoruje. Na primeru digitalnih ali virtualnih okolij to pomeni, da uporabnik vse težje loči med fizično in digitalno osebnostjo, kolikor slednja predstavlja napredno in navidezno samohoteno vzpostavitev, ki je v realnosti neprestano vodena preko načrtnih algoritmov, platform in tržnih strategij (prim. Zuboff 2019). V imenu (utopične) obljube funkcionalne *fluidne identitete* in osvoboditve od telesnih in družbenih omejitev, metaverzum in igre, ki ga predpostavljajo, v tej perspektivi pogosto poraja nadzor in kulturno dominacijo, ki se vrši nad uporabnikovimi željami in vedenjskimi praksami.

Pogosto so možnosti za samoizražanje v digitalnem svetu utvare ali zgolj navidezne izbire – iluzija izbire – in kvečjemu dekorativni elementi. Čeprav ima uporabnik praviloma precej proste roke, da ustvari svoj avatar, je nabor možnosti individualizacije digitalne osebnosti omejen s platformnimi, ideološkimi in ekonomskimi določili predlogov, ki so vezani na estetske, etične in potrošniške standarde dobe. V tem pogledu je spletna subjektiviteta v precejšnji

meri vezana na estetske, kulturne in tržne norme, ki pronicajo skozi digitalno okolje. Snovanje spletne osebnosti se tako lahko gleda skozi prizmo komodifikacije navideznih osebnosti in osebnih želja ter specifikacij; v povratnem loku prav podatki, ki jih vnašamo v sistem spleta, predstavljajo zasnovo za snop kulturnih dobrin, ki jih platformno delujoča podjetja izpostavljajo kot podaljške naših interesov – četudi so ti prilagojeni tržni logiki spletnega okolja, generalizirani in nakazujejo delovanje v obrisih tega, kar sta Horkheimer in Adorno že kmalu po koncu druge svetovne vojne izrazila s pojmom *kulturne industrije* – načrtne masovne produkcije standardiziranih kulturnih dobrin praviloma skromne umetniške in spoznavne vrednosti, ki zavedejo odjemalce v ideološko slepoto in jih spreminjajo v odvisne, pasivne potrošnike izdelkov zabavne industrije (Horkheimer in Adorno 2006, 133–179). V dobi digitalizacije, ko so možnosti za manipulacijo občestva in pospešeno postale še bolj številne in učinkovite, stara teza o kulturni industriji, *mutatis mutandis*, morda ne izgublja na veljavi.

Zdi se namreč, da danes vodilni spletni akterji s pomočjo vse kompleksnejših algoritmov in optimizirane spletne podobe ustvarjajo okolje, ki potencialno postvarja digitalni subjekt v podatkovno referenco in tarčo prediktivne analitike. Pri tem mu pod pretvezo interaktivnega soustvarjanja spletnega sveta in svobodnega samoblikovanja morda še učinkoviteje kot kadarkoli pred tem zastavlja skrbno premišljen, preddoločen program, ki izvirnega uporabnika – referenco avatarja – miselno uspava in ga naredi ideološko trpnega – v svetu navidezne interaktivnosti.

Algoritmi so pogosto vezani na ideološko podstat, ki jo narekujejo gospodarsko močna, v družbo dejavno vpeta tehnološka podjetja. Tudi ta se vključujejo v vzpostavljanje spletne subjektivnosti, ki v sozvočju z interesi podjetij pogosto temeljijo na performativnosti in splošni (pred)vidljivosti. Všečnost, digitalna privlačnost in skladnost s tržnimi pričakovanji krojijo način, kako se pod vodstvom spletnih normativov oblikuje in potrjuje digitalni posameznik; pri tem so navidezno notranji vzgibi pogosto subtilna zunanja sugestija ali celo prisila.

To si lahko predočimo na primeru videoiger, ki predpostavljajo igralni »peskovnik« za prosto sestavljanje elementov ali celo modulov igralnega sveta – denimo *Fortnite*, *Roblox* ali *LittleBigPlanet*. To so igre, ki dopuščajo ustvarjalno delovanje in soustvarjanje vsebine po predhodno določeni premici, ki je pogosto raznolika – tu gre gotovo posebna omemba Roblexu – a vpeta v sfero neprikritega oglaševanja dodatkov, problematičnih mehanizmov delovanja (prim. Hardwick, Marcus Carter, Harkin, ZhangShao in Egliston 2025) in usmerjene vsebine na osnovi povratnih informacij, ki so pogosto podane v postvarjenem, ideologiziranem ozračju. Še posebej problematično je, da je velik del odjemalcev spletnih videoiger, ki so še morda posebej dovzetni za agresivno oglaševanje in nagovarjanje po domnevnih željah, mladoletnih oziroma gre pri nekaterih programih celo za otroke pod 13 leti (prav tam).

Ker digitalno vključeni posameznik ponotranji pravila iger, v katerih si prizadeva za uspeh, je sledenje tehničnim in normativnim tendencam digitalne dobe vse manj vezano na zunanjo prisilo. Prav koncept igre, igrane po predhodno določenih pravilih, se bo izkazal kot ključnega pri razumevanju ontološkega statusa in normativnega potenciala virtualne skupnosti. Vendar če bom kasneje pozoren predvsem na konstruktivne elemente funkcije *vršenja igre*,²⁹ je na tem mestu vredno omeniti problematične dejavnike shematizma spletnih videoiger – in s podaljškom, spletnih skupnosti kot takih – kjer so pravila igre pogosto kalup, ki zamejuje spletno participacijo in samooblikovanje v primežu ideoloških in oportunističnih prvin.

Prav kadar subjekt sprejme ideologijo kot naravno, nujno ali zaželeno stanje stvari, se ta izrazi kot najbolj učinkovita – to velja še posebej takrat, ko se ideologija upodobi kot narava, ki prikrito postvarja družbene odnose v navidezno predvidljivem sistemu (prim. Adorno 2004, 347–349). Nove oblike digitalne subjektivnosti – in s tem procesa subjektivizacije – ki so zamenjale tradicionalne ali si prilagodile oblike identifikacije, vezane denimo na narod ali religijo, so pogosto natančno preiščljene in ustrojene s strani ponudnikov

²⁹ Glej peto poglavje pričujoče knjige.

platformnih storitev – *buržujev* digitalne dobe. Vidnost, spletna vplivnost, prodornost – sodobne kategorije identifikacije so prevzele in spremenile tradicionalne tvorbe samoidentitete in jih navezale na sistem, ki poraja reprodukcijo spletne subjektivizacije s pomočjo všečkov, komentarjev, sledilcev oziroma algoritmичne potrditve.

Zdi se, da so prav videoigre s svojo zasvojljivostjo, napeljevanjem na eskapizem in estetizacijo družbenega ter neposrednostjo, s katero spričo interaktivnosti bolj katera koli druga sorodna vrsta zabavne industrije nagovarjajo posameznika, model temne prihodnosti, ki nas morda čaka v spletnih okrožjih. Ne nazadnje se prav v videoigrah včerajšnjega dne skrivajo semena morebitnih metaverzumov digitalne prihodnosti.

IZ VODENE NAVIDEZNE RESNIČNOSTI VIDEOIGER K INTERAKTIVNI VIRTUALNOSTI METAVERZUMOV: PLODNOST INTERAKCIJE IN PRIKRITE PRITIKLINE VIRTUALNEGA SVETA

A ne glede na zgoraj povedano razsežnosti videoiger ali spletnih skupnosti prihodnosti vendarle nimajo le negativnih konotacij. Že takoj je vredno izpostaviti protiutež postvarjajoči *mainstream* industriji iger, ki nemara še bolj kot drugi elementi zabaviščne industrije deluje po principih kulturne industrije – v zadnjih letih vse bolj živahno in razbohoteno *indie* sceno na področju videoiger. Čeprav so igre, ki se po produkcijski ali vsebinski plati umeščajo med neodvisne, pogosto vezane na pretekle, manj kompleksne in lažje postavljene vzorce delovanja videoiger, strukturna ali vsebinska vrnitev v času nazaj, kot na primeru igre *Videoverse* (2025), včasih presega zgolj *kupovanje nostalgije* in utegne kazati smernice razvoja celo visoko proračunskih del, medtem ko je deležna kritiškega odobravanja; takšna primera sta bila v zadnjem desetletju denimo *Undertale* (2015) ali *Hollow Knight* (2017).

Vendar način, s katerim so videoigre kazale smer razvoju zabaviščne industrije, ni izčrpan z neposredno namembnostjo iger kot razvedrila, učnega pripomočka ali umetnostnega izraza. Podobno kot večina primerov umetne inteligence je gonilo delovanja videoi-

ger vezano na kvantifikacijo podatkov in preračunljivost strukture kljub možnim odstopanjem od vsebinskih pričakovanj. Specifične težnje programskega okolja spletnih svetov so ugodno prevedljive v ciljno orientirano govorico, ki, navkljub zgoraj opisanim nevarnostim, podaja trdno osnovo za empirično razlaganje sveta; ne nazadnje z izpostavitvijo pomembnih pritikin človeškega razuma in družbenosti, o čemer pišem na drugih mestih v knjigi. Vsekakor pa namenska optimizacija predvidljivosti, ki jo v virtualnem okolju oziroma ob obvladovanju *sistemske koherence* digitalnih svetov zahteva struktura na igri temelječih spletnih skupnosti, predstavlja pomemben gradnik infrastrukture spletne družbe. To seveda ne odvezuje tovrstnih modelov delovanja od sprege s temeljnimi težavami, s katerimi se srečujejo na spoznavnem in vrednostnem polju.

Način funkcioniranja videoiger je pri tem vzor sprememb na številnih, včasih tudi precej nepovezanih področjih, kar se razvidi v splošni *igrifikaciji*, (video)igram podobnih manirah izražanja in delovanja – na primer pri dejavnosti, oglaševanju in modelu trženja (spletnih) trgovin (v zadnjem obdobju je značilen primer platforma *Temu*, kjer je celoten postopek nakupovanja povezan s formo tekmovanja oziroma iger na srečo ter igralno izkušnjo) ali vse obširnejši uporabi določnega izrazja iz videoiger v spletu (prim. denimo konceptualno pretanjeno uporabo izrazov iz videoiger, kakršni so *reload*, *unlock* ali *quest* v neobičajnih kontekstih).

V tem okrilju je pomembno izpostaviti, da videoigre, igrifikacija in z igrami spodbujena virtualna resničnost niso povezani le z indiferentno logiko predvidljivosti, kapitalističnimi interesi in problematiko nadzora in oblasti. Kot večplastni proizvodi zabavne industrije lahko videoigre – ki so ali niso prepoznane kot umetnostni produkti³⁰ – nagovarjajo uporabnike k premisleku z več zornih kotov, poglobljenemu vpogledu v kritična družbena vprašanja, jim predstavljajo referenčne točke odpora in omogočajo svojevrstno, vsaj delno participativno umetniško izražanje v svetu, kjer sta si avtor in uporabnik bližje kot pri drugih sorodnih izdelkih.

³⁰ To vprašanje je še vedno precej pogosto zastavljeno, a ga na tem mestu ne bom razvijal.

Tako zlasti neodvisne igre pogosto prestopajo sfero pričakovanja in konformnega ter odpirajo kompleksna etična, politična in spoznavna vprašanja: tako nas denimo *Disco Elysium* (2019) spodbode k razmišljanju o posledicah sprevrženih političnih praks, *This War of Mine* (2014) obenem razkriva etično panoramo v tragičnem okolju, *SOMA* (2015) pa izpostavlja problematiko generativne umetne inteligence in zavesti v svetu prihodnosti.

Prav tako so subverzivne prakse, čeprav bolj v domeni igralcev, vezane na sodelovanje na večjih in bolj priljubljenih platformah: tako na primer igralci vzpostavljajo »območja anarhije« v *Minecraftu* (2011) ali izvajajo akcije s politično konotacijo v igri *Fortnight* (2017). Uporabniki digitalnih svetov izkoriščajo interaktivno digitalno okolico za potencialno družbeno-aktivna dejanja – a tako, kot je pogosto v *fizičnem* svetu, so možnosti tovrstnih dejanj institucionalno omejene; v spletnem okolju zaradi lažje zabrisanih ali prikritih operativnih struktur in problematičnosti načina *participacije* pri gradnji virtualnih svetov morda še precej bolj.

Pa vendar je ta prostor prav zaradi koncentracije družbene – spletne – moči v rokah platformnih upravljavcev in medijskih operaterjev v precejšnji meri še vedno slabo izkoriščen. Čeprav se lahko videoigre razbirajo kot (umetnostne) oblike kritične kulture, ironije in poskusa transformacije spoznanja in vedenja, so obremenjene s omejitvami forme in pravil igre, ki so tako zunanje kot (po)notran(je)ne – to namesto omogočanja razprta kompleksnih in globinskih problemov pogosto vodi v osredotočanje na estetske podrobnosti, navidezne ali površinske izzive in, končno, načrtno depolitizacijo sicer ideološko ogroženega sveta, ki se zdi bolj pertinentna kot na primeru filma ali literature. Tudi tu se razkriva podobnost igralne s celostno spletno skupnostjo, kar izpostavljam tudi v nadaljevanju razprave.

Metaverzum kot realizacija interaktivne strukture skupnostno temelječih videoiger v integralnem, celostno oblikovanem in storitveno izpopolnjenem svetu je pogosto zamišljen kot potencialno odprt, ideološko niveliziran, decentraliziran in participativen – razviden na način, na katerega se nanašam v sklepnih razmislekih. Realneje so spletni svetovi v primežu podjetij z dostopom do

operativnih dejavnikov in temeljne strukture platforme, kjer se določajo pravila interakcije, razpolaganje z uporabniškimi podatki in nadzor vsebine. Razmerje med platformnim ogrodjem in upravljalci ter uporabniki je tako večidel asimetrično.

Fuchs meni, da je navkljub obetom interaktivne skupnosti s povratnimi zankami digitalna participacija pogosto iluzija, saj uporabniki nimajo dejanskega vpliva na strukturo ali upravljanje digitalnih prostorov oziroma je takšen vpliv le estetski ali navidezen. V tej luči metaverzum reproducira indiferentno, včasih celo neposredno nedemokratično logiko vodenja digitalnega prostora brez skupnostnega normiranja spletnega delovanja ali spoštovanja pravic uporabnikov. V tem okolju so pogosto arbitrarna cenzura, izključevanje ali nepregledne spremembe pogojev uporabe prej stalnica kot izjema (prim. Fuchs 2014, 52–68).

Vsekakor so tako videoigre kot kompleksne, celostne spletne skupnosti tudi v tem pogledu ključno osredinjene na spletnega uporabnika, ki v spletnem okolju nastopa s svojo digitalno reprezentacijo – avatarjem. Avatar je v tem segmentu poslednji izraz iz videoiger, ki si je našel pot v popularno kulturo in postal inventar razprav o spletnih skupnostih. Predstavlja digitalno identiteto spletnega oziroma virtualnega uporabnika, ki premošča razkorak med fizično in digitalno prisotnostjo in, kakor izpostavljam tudi na drugih mestih, sooblikuje predstavo o spletni družbi kot simulaciji fizičnega sveta z dodanimi vrednostmi posebnih spremenljiv.

V tem oziru je avatar do neke mere drugačen – in v nekaterih stvareh *navidezno več kot* – od izhodiščnega subjekta. Uporabniki si v družabnih videoigrah, na platformah in v spletnih svetovih prek avatarjev oblikujejo specifično (digitalno) identiteto, ki se kot posledica reproduktivne sinteze³¹ zdi pogosto bolj reflektirana, strateško nadzorovana in estetsko prilagojena kot zasnova z fizičnega sveta.

Po razmišljanju Sherry Turkle razmere v spletnem okolju predpostavljajo obstoj *fragmentirane subjektivnosti* oziroma funkcionalno

³¹ Glej razumevanje razmerja med reproduktivno in produktivno imaginacijo v prejšnjem poglavju.

multiple osebnosti, kjer posameznica vzporedno sobiva v več različnih identitetnih obzorjih. V tem pogledu avatarji niso le orodja za interakcijo ali odvisni podaljški fizične osebnosti v virtualnem svetu, temveč postanejo v precejšnji meri samostojni nosilci družbenih pričakovanj in mehanizmov samodiscipline. Pri se spletno okolje – vključujoče koncept metaverzuma – ne izraža bistveno kot prostor eskapizma pred zunanjimi problemi, temveč ključno kot svet samosvojih vrednot in načinov delovanja, ki pogosto zahtevajo ponotranjenje spletnih – platformnih – norm in vrednot. Tu se po vzoru Foucaultove metafore *panoptikuma* odvija uporabniški samonadzor, ki pogosto odvrača od potrebe po zunanji prisili, pri tem utegne onemogočiti možnosti celostne regulacije (Turkle 2011, 194–196, 262).

Vendar pa ob upravičeni previdnosti in kritikah stanja spletnega sveta in uporabniške izkušnje ne smemo izgubiti izpred oči transformativnega potenciala digitalne skupnosti, ki utegne tvoriti konstruktivne miselne, normativne in podporne sisteme. Od *peer support* skupin na platformi Discord, ki promovirajo duševno stanje med igralci videoiger, pa izobraževalnih kotičkov in političnih kanalov do podpornih skupin *Reddit* – spletne skupnosti utegnejo manevrirati med pastmi digitalnega izkustva in predstavljati primere tvorinih družbenih dejavnosti (mdr. glej Colder Carras, Bergendahl in Labrique 2021). Tovrstne prakse dokazujejo, da digitalne skupnosti niso le ideološko vodene in oblastniško nadzorovane ali irelevantne in odvrčajoče od ključnih družbenih problemov, temveč postajajo eni izmed stebrov dozorevanja in vzpostavljanja osebne identitete – vse pogosteje ob pomoči spletnih avatarjev.

Tu se je potrebno za trenutek vrniti k relevantnim teorijam družbeno pogojenega osebnega razvoja in strukture etičnih dočil, kakršna je v prejšnjem poglavju omenjena teorija pripoznanja, ki jo je morda najvidneje v zadnjih treh desetletjih razvijal Axel Honneth. Vsekakor se zdi, da plastičnost subjektnega izraza na spletu in enostavno možnosti spreminjanja in prehajanja med identitetami vsaj delno vplivajo na čvrstost oziroma obstojnost

pripoznavnih struktur. Kot kažejo številne raziskave,³² je spletna realnost še posebej dovzetna za hitro spreminjajoča se mnenja, dezinformacije, prisotnost *odmevnih komor*, ki širijo nestrpnost, in zahteve po preoblikovanju izrazov sebstva v nadzorovanem okolju. Pri tem je sicer možno predočiti razvoj vrednostne strukture na osnovi formalne etične koncepcije na osnovi temeljev družbenega pripoznanja ali fundamentalnih komunikacijskih razmerij, vendar predstavlja normativno fluidni, pogosto pravno neizpopolnjeni in tako rekoč nezaustavljivo pospešeni svet digitalne dobe poseben primer, ki z novimi pogoji in razmerji zahteva ponovni premislek o zasnovah človekovega normativnega delovanja. Na dlani je, da se povprašamo o ključnih moralnih in pravnih implikacijah *bivanja* v spletnem okolju.

Še pred tem pa velja narediti zaključek podpoglavju, v katerem sem pokazal na strukturno, tehnološko in normativno ujemanje in prehod od spletnih videoiger, ki zastavljajo obstoj spletne skupnosti, ter kompleksnih razširitev ozirom obogatitev svetovnega spleta kakršna je podana v konceptu metaverzuma. Kolikor videoigre in značilnosti okolja, ki so ga pomagale spremeniti in določiti, predstavljajo tehnološko, kulturno, ekonomsko in politično ogrožje spletnih svetov prihodnosti, je treba upoštevati njihove kompleksne učinke oziroma račun, ki ga podajajo sodobni družbi: nove metode preoblikovanja subjektivnosti, rekonstrukcijo (platformne in nadzorne) ekonomije ter izgradnja novih oblik prostora in časa v drugem, a ne nadomestnem svetu. Kot orodje sodobne družbene reprodukcije so videoigre pomemben vir informacij o bodočnosti spletnega povezovanja – pri tem pa je na nas, da gradimo na prepoznavno relevantnih težnjah kot so učinkoviti mehanizmi politične participacije preko virtualnega okolja, razumevanje pravic spletnih uporabnikov in kompleksna etična in pravna regulacija – virtualni svetovi, metaverzumi, lahko obetajo, da so več kot le izkoriščenje nove tržne niše ali dobičkonosno orodje nadzora in manipulacije le, kadar postanejo tudi prostori razmeroma varnega

³² Prim. denimo Hickey, Fessler, Lerman in Burghard 2025; in Christen 2019.

skupnostnega ustvarjanja, digitalne sozavednosti in potencialno – emancipacije.³³ V ta namen si je treba predočiti njihove normativne vidike.

IZZIV ETIČNE STRUKTURE, MORALNIH STANDARDOV IN PRAVNEGA VARSTVA V SPLETNEM OKOLJU

Kolikor je moč trditi, da se preko spleta vsak dan prenašajo prepoznavni in součinkujoči, čeprav raznoliki kulturni, estetski, sporazumevalni in pojmovni vzorci, ki tvorijo vrednotenjsko ozadje družbe, ki dejavno nastaja na spletu, je težje govoriti o enotnem pravnem horizontu spletnega okolja. V tem segmentu se bom posvetil etično-moralnim in pravnim vidikom kulturnega in tehnološkega fenomena spleta, ki vključuje pomembne in prelomne dejavnike normativne presoje, med drugim razpršenost in nestalnost osebne identitete, nove oblike kibernetске ekonomije, večizraznost in ambivalentnost političnega udejanjanja v spletu ter problematične, pogosto prikrite načine vzpostavitve digitalne hegemonije. Pri vprašanju razvoja stebrov spletne normativnosti ni odveč izpostaviti pomena vse bolj prodorne in širokopotezno delujoče umetne inteligence, ki vse vidneje soustvarja smisel na spletu oziroma učinkuje na razumevanje in vrednotenje v digitalnem svetu.

Vsekakor je treba že takoj omeniti, da predstavlja digitalno okolje poseben primer življenjskega sveta oziroma oblike bivanja, ki že na primarni ravni zahteva svojstveno postavitev normativnih temeljev. Pri tem je razmerje med etičnimi vrednotami, moralnimi standardi in pravnimi pravili pogosto bolj nejasno in zabrisano kot v fizični družbi, kjer normativnost lažje organsko vrašča v druž-

³³ Pomembno je poudariti, da je premislek o strukturi in razmerjih moči v spletnem okolju, regulacij spletnih platform in implementaciji čim bolj celostnih digitalnih pravic uporabnikov v bližnji prihodnost slej ko prej obveza s strani regulatorjev, akterjev spletne politike in tudi sodelujočih uporabnikov, če se želimo izogniti tendenci spreminjanja metaverzuma – morebitnega interneta bodočnosti – v nadzorovani projekt korporativne dominacije. Po drugi strani obstajajo odprti viri, uporabni materiali in skupnost vednosti, ki omogočajo dejaven angažma, razvoj skupnih normativnih projektov in izboljšanje spletne, družbene in politične pismenosti uporabnikov, kar ne zapira vrat emancipatornemu potencialu digitalne skupnosti. Vsekakor pa manevriranje med patološkostjo in normativnim preporodom ni odvisno le od uporabnikov samih; na zunanje silnice se mogoče lahko ustrezno nanaša le dovolj kompleksno razvita kritična teorija spleta.

beno stvarnost skozi daljše zgodovinsko obdobje. Obenem hitre spremembe zahtevajo premene, ki že na strukturni ravni zavirajo rigidnost in neprepustnost za nebistvene okoliščine, kar zavira čvrstost predvsem mreže pravnih pravil, a tudi obstoja trdnejših povezav na osnovi trajnih moralnih kalupov.

Pri razumevanju razmerja med tipi vedenjskih normativnih elementov si utegnemo pomagati s Habermasovo določitvijo, kjer se etično-politične vrednote, izhajajoče iz *življenjskega sveta*, formalno *kategorialno* ločujejo od vsebinsko manj razločenih moralnih norm in pravnih pravil, ki jih zgodnejši Habermas še povezuje z delovanjem sistema in ki so nujne za operativnost družbene reprodukcije na politični in pravni ravni (mdr. glej Habermas 1992, 253–261). Po Levinasu se kraljestvo etike, ki ključno določa človeško bivanje, normativno zaključi ob prihodu *tretjega*, ki zahteva nevtralnejšo držo, značilno za politiko in moralo. Tudi na tej podlagi Honneth zariše možnost etike singularnosti in kritične teorije sistematične veljavnosti, ki bi nemara lahko ponudi obetavno raziskavo v spletnem okolju (Honneth 2007, 113–121).

Na tem mestu moram ob ponotranjenju relevantnega konteksta misel na takšno raziskavo pustiti vnemar in najprej izpostaviti bistvene normativne značilnosti in izzive spletnega sveta. Že na prvi pogled se zdi, da internetno okolje poraja drugačno morfologijo odnosov med ljudmi in zahteva pretanjen pristop k razumevanju, ki bo ustrezno določil prehod med redi normativnosti: intersubjektivnimi etičnimi določili, moralnim standardi in pravnimi pravili, ki imajo vsaj na določenih področjih v digitalnem svetu šibkejšo podobo in domet ali so implementaciji manj zavezujoča

Načeloma velja, da obseg in kompleksnost svetovnega spleta in družbe, ki jo internet sovzpostavlja, postavlja zahtevo po prilagodljivosti in relativni odprtosti urejevalnih pravil, ki morajo upoštevati obstoj zgolj teoretičnih, potencialnih prikritih ali šele potencialno razvitih možnosti razvoja. Internet je namreč nenehno v gibanju, tehnološki in vsebinski širitvi, obenem pa ga kot vmesnik, ki deluje na globalnem nivoju – v splošnem oziru kot univerzalna referenca – ni moč enostavno zavezati enotni jurisdik-

ciji, ki bi delovala na trdno pravno zavezujoči osnovi državnega prava. Vsekakor v globalna spletna izkušnja *prima facie* skladnejša z možnostjo dogovorov na stopnji mednarodnega prava, ki pa je manj zavezujoča in pravno ohlapnejša ter neprimerna za posamezna področja. Misel, da bi se internet moral pravno identificirati s samostojno, geopolitično neodvisno področno strukturo, je vabljiva, a verjetno za zdaj še neizvedljiva (prim. UpCounsel 2025). Nedvomno bi jasneje zamejeni metaverzumi potrebovali čvrsto regulativno ogrodje, ki ga lahko zagotovi namensko pravo, a je to za zdaj še velik izziv, ki ga zlasti določata problema normativnega upravičenja in jurisdikcije – o tem, kaj so upravičene postavke pravnih pravil in kdo jih določa.

Glede na razvoj interneta po letu 1991, ko je postal World Wide Web mednarodna referenca, je moč domnevati, da se za razliko od ustaljenih zgodovinskih premis v zadnjem obdobju v zunajspletnem okolju normativno določanje spletnega sveta vzpostavlja od spodaj navzgor, od predlogov postopanja v odnosih med entitetami na elementarni ravni do primerov specializiranega internetnega prava, kakršna je Splošna uredba EU o varstvu podatkov (General Data Protection Regulation ali GDPR; Evropska unija 2025). Ne glede na vse intenzivnejšo pravno regulacijo svetovnega spleta, je ta še vedno v pretežni meri nezadostna oziroma se sooča z velikimi izzivi. Spletno okolje je tako, tudi zaradi notranjih mehanizmov in vpliva temeljnih usmerjevalnih principov, kakršno je načelo nevtralnosti interneta [net neutrality], ki določa enakovredno obravnavanje spletnega prometa in povezav ne glede na izvor ali vsebino,³⁴ pa teženj o ohranitvi interaktivne strukture in temeljno demokratične sheme interneta ter količine možnih spletnih izkušenj, ki jih je lažje nadzorovati *ad hoc* ali na osnovi situacijske presoje med deležniki, še vedno pretežno prostor družbe, osnovane

³⁴ Ne glede na to, da se načelo nevtralnosti interneta, ki povezana z nekaterimi izmed najzgodnejših poskusov regulacije interneta, primarno nanaša na proceduralno ali formalno enačenje omrežnega povezovanja, ma vendarle odzven tudi v materialnem oziroma normativnem pomenu, kolikor omogoča pošteno rabo spletnih orodij deljenje vsebin, ter poudarja participativnost, odprtost in strukturno svobodo spletnega delovanja. V začetku 2025 je ameriško sodišče razsodilo, da se internetni ponudniki storitev ne določajo več kot orodja, kar je pripomoglo k regulaciji nevtralnosti, in ošibilo veljavnost načela (BBC 2025).

na standardizaciji posameznih (etičnih in pragmatičnih) vrednot. Normativno določanje spletnega delovanja se morda za razliko od delovanja držav, osnovanih na konceptu *vladavine prava*, še vedno lažje in učinkoviteje prenaša in predvsem kaznuje po horizontalni premici, kjer se le prgišče možnih prestopkov sankcionira po določitvah pravne ravni, še manj pa se jih po njej obravnava. Šele postopoma vertikalno med redi vedenjskega urejanja, kar je razvidno iz v nadaljevanju navedenih primerov prakse spletnega normativnega urejanja.

Bistveno je, da se etično vrednotenje širi po večinoma vodoravni premici tudi med različnimi razmeroma normativno zaključenimi področji spletnega okolja s svojimi jezikovnimi, urejevalnimi in vedenjskimi pravili, z uporabo Wittgensteinovega pojma, *življenjskimi oblikami* ali svetovi (posameznimi omrežnimi videoigrama, forumi in podforumi, Discord kanali idr.) – predhodniki tega, kar bo nekoč morda mreža metaverzumov. Čeprav so elementi spleta vsaj delno enotno preobraženi pod vplivom ekonomskih in statusno-političnih kriterijev platformskega kapitalizma, za spletno okolje še vedno velja, da je pravno dokaj neobteženo, vrednostno raznoliko in normativno fluidno z večjo stopnjo spreminjanja moralnih tendenc kot je značilno za družbe pravno reguliranih državnih tvorb. Kljub temu, da se z velikopoteznimi zakonodajnimi projekti, kot je že omenjena GDPR, postopoma povečuje stopnja pravne integracije interneta, ta še zlasti v nekaterih ključnih regijah ni temeljita in zaostaja za vsebinsko širitvijo in tehnološkim razvojem informacijskih tehnologij, kar prenaša precejšen del normativne odgovornosti na manj zavezujočo etiko medosebnih odnosov in sklop namenskih moralnih določil. Zagotovo drži, da je problematika internetnega prava obsežna in kritična, zato lahko na tem mestu le nakažem bistvene izzive, s katerimi se pravni prostor interneta srečuje, zlasti v navezavi na celostno normativno sliko svetovnega spleta.

Vsekakor so prve preizkušnje za razvoj spletnega prava prišle že zgodaj, ko se je pravo obregnilo v probleme, ki nimajo enostavnega ustreznika zunaj spletnega okolja. Sredi devetdesetih let 20. stoletja je denimo spletno javnost vznemiril nenavaden sodni primer *Žeran*

v. *America Online, Inc.*, ki se je navezoval na dejanja iz leta 1995 in svoj sodni epilog dobil šele leta 1998 – začasni epilog precejšnjemu spletnemu problemu, ki pa se ni vselej upošteval v nadaljnjih sorodnih instancah.

Glede na sodno gradivo je bil Kenneth M. Zeran žrtev zlonamerne ali vsaj oporečnega – delovanja s strani neznanih storilcev na zgodnji celostni spletni platformi America Online. V imenu omenjenega Zerana so bila na platformi podana hudomušna, pasivno agresivna in nezaželena sporočila, ki so segala od duhovitih politično naelektrenih dovtipov do prodaje imovine in osebnih napadov. Potem ko je pojav postal stvar javne debate in začel zaradi številnih klicev in obtožb oteževati Zeranovo življenje, se je slednji odločil za tožbo platforme, na kateri so se pojavljala sporočila, meneč, da brezprizivna dovolitev objave škodoželjnih sporočil krši načela njegove zasebnosti in osebne integritete ter da je odgovornost platforme, ki omogoča objavljanje, tudi konstruktivni pregled objavljenega; povedano drugače, strežnik ali platforme, na katerih se objavlja uporabniška vsebina, so odgovorni objavljalnost za le-te, v primeru hujših kršitev pa se lahko problematična vsebina umakne. Če bi sodišče odločilo v Zeranov prid, bi to morda precej zaznamovalo prihodnji razvoj spleta, pri čemer bi cenzura spletnih portalov ter strumnejši vsebinski napotki in omejitve vsebin lahko postali norma (Stroud 2014).³⁵ Tožba je bila neuspešna in še danes je moč zaslediti odmev zgodnje regulacije interneta v načelih navidezne odprtosti spletne izmenjave sporočil in materialov med uporabniki.

Po drugi strani pa je tako, da je bila aplikacija regulacije, ki ureja odgovornost ponudnikov spletnih tržišč ali forumov tudi v zgoraj obravnavanem pravnem okolju nekonsistentna in pogosto zgolj navidezna ter mestoma politično-ideološko oporečna. Spomniti se

³⁵ Tu je šlo za problematizacijo pravkar implementiranega Zakona o spodobnosti v komunikacijah [Communications Decency Act], ki je v 230. členu v ospredju zanimanja stipuliral, da »noben ponudnik ali uporabnik interaktivne računalniške storitve ne sme biti obravnavan kot izdajatelj ali avtor izjave v zvezi s kakršno koli informacijo, ki jo posreduje drug ponudnik vsebine.« Sodba v Zeranovo korist bi najbrž ošibila kasnejšo veljavnost tega člena in upravitelcem spletišč naložila zahtevo po rednem preverjanju naložene vsebine (prav tam).

velja postopka proti zloglasnemu Kimu Dotcomu, avtorju spletne platforme Megaupload, ki so mu uspešno tožili zaradi dokazov spodbujanja spletnega piratstva na spletišču, in ki je pokazal na problem deregulacije odgovornosti upravljavcev meduporabniško povezujočih platform. Pa ni tu vendarle šlo obenem za izrazito povedno dejanje, gonjo proti posamezniku iz nekega preteklega časa svobodnega spleta, ki je bil udeležen v protipravni dejavnosti, a na razmeroma očiten, neprikrit način.

Kaj pa je moč poreči o izrabi kontroverznih pravnih določil, kakršen je 230. člen ameriškega Zakona o spodobnosti v komunikacijah, ki v grobem odvezuje lastnike in urednike spletnih platform odgovornosti za vsebino drugih avtorjev, ki jo posredujejo preko spletišča? V precej razvpitih primerih *Gonzalez v. Google LLC* and *Twitter v. Taamneh* se je izkazalo, da je regulacija pogosto razumljena nesistematično in je dovzetna za samovoljno implementacijo; v teh primerih je postal precej razviden sum, da tehnološki velikani, kakršen je Google, uporabljajo 230. člen ZoSK za to, da ostajajo nedotakljivi glede svojih lastnih dejanj v okviru platformске politike, ob tem pa člen izrabljajo za nadzorovanje, filtriranje ali celo cenzuriranje vsebin drugih uporabnikov (glej EPIC 2023 in sorodna poročila).³⁶ To je še posebej učinkovito ob navezavi na vladajočo politično strukturo, kar se je denimo nakazalo ob dejanjih tehnoloških gigantov v začetku leta 2025, ko so slednji v precejšnji meri prilagodili svoje upravljalne in normativne sistemske elemente glede na politično usmeritev vlade Donalda Trumpa.

³⁶ Ob tem lahko denimo opozorim na sporne prakse cenzuriranja oziroma omejevanja vsebin na platformah s strani njihovih upravljalcev, primer katere je bil Facebookova (Metina) politično motivirana področna dekriminalizacija Azovskega bataljona (danes brigade), ki je pred tem prepoznan kot »nevarna skupina«, zaradi njegove vloge v obrambi ukrajinskega ozemlja ob ruski invaziji od leta 2022 naprej. Ne glede na poznejše formalno distanciranje skupine od pronacističnih vzgibov, po katerih so bili znani v preteklosti, podpora odporu, ki je doživljala široko spletno in zunajspletno odobravanje, in izrazbo primera v propagandne namene s strani napadajoče sile, je bilo ravnanje platforme v dani situaciji samovoljno, mestoma problematično ideološko in je tvegalo porušenje strukture zaupanja in konsistentnosti; to še posebej velja zato, ker je spletno okolje, kot poudarjam drugje, še vedno tudi prostor, kjer imajo v primerjavi z zunajspletno družbo večjo vlogo predpravna medsebojna koordinacija in ohlapnejša moralna pravila. Podobno je moč zaskrbljeno pogledati proti vse intenzivnejši, četudi subtilni cenzuri in omejevanju kot posledici spremembe političnega režima v Združenih državah Amerike v letu 2025, vendar daljša razprava o tem na tem mestu presega namen razprave.

Člen 230, kot simbol skoraj utopične težnje po odprtosti interneta in svobodi komunikacije, ki pa pod spletno oblastjo tehnoloških velikanov včasih spominja prej na distopijo, in njegova kompleksnejša ter bolj dodelana ustreznica v zakonodaji Evropske unije – uredba (EU) 2022/2065 Evropskega parlamenta in Sveta z dne 19. oktobra 2022 o enotnem trgu digitalnih storitev in spremembi Direktive 2000/31/ES (Akt o digitalnih storitvah) – se navezujeta na pomemben vidik spletne izkušnje, izziv uporabniškega sodelovanja ob vodenju platformskih posrednikov; aspekt, ki v svetu povečane vloge spletnih platform predstavlja tako etičen kot pravni izziv spletni skupnosti prihodnosti. Zdaj si oglejmo primer, ki morda še jasneje prodre v jedro sodobne normativne problematike spleta.

Ko se je sredi devetdesetih let 20. stoletja, v zgodnjem obdobju popularizacije interneta, podjetni študent Matthew Zeidenberg odločil dobičkonosno izkoristiti nove možnosti še nedokončanega procesa splošne digitalizacije, se ni le pravno opekel, temveč je tudi dregnil v osje gnezdo, ki bo narekovalo ritem platformskemu tipu področne *oblasti* v spletu. Po nakupu CD-ROM verzije telefonskega imenika, ki jo je izdalo podjetje ProCD, je informacije o telefonskih številkah iz imenika prenesel na spletno stran in jih pod ugodnejšimi cenovnimi pogoji ponudil javnosti. Pri tem je ignoriral opozorila o uporabi avtorskih pravic in prepovedi uporabe z namenom zaslužka – in prav to je bil srž tožbe s strani ProCD: Zeidenberg je z nelegalno uporabo informacij kršil določila, navedena v pogojih uporabe izdelka.

Toda strogo pravno gledano telefonski imeniki niso možen predmet zaščite z avtorskimi pravicami – so informacija javnega značaja; prav na to se je v obrambi skliceval Zeidenberg. Za trenutek se zaustavimo. Vsekakor obstaja nevarnost, da z novimi procesi in podtoni spremenjenih razmer prihaja do tega, da se utegnejo tržiti reči, ki jih imamo za samoumevne. Samovoljno licenciranje dobrin na osnovi zaščite primerka *medija* – ali, kot bomo videli kasneje v še bistveno bolj razvpitem in za današnji čas značilnem in relevantnem primeru delovanja platforme *Ste-*

am – vzpostavlja problematične prakse, ki potencialno odtujujejo uporabnike in porajajo zavajajoče potrošniške politike; ob skrajnejšem primeru ne pozabimo, da čeprav zavarujemo temeljne vire preživetja kot javne dobrine, je v določenih pogojih vselej možno privatizirati oziroma tržiti podporne elemente, ki jih posredujejo in spreminjajo njihovo pojavnost.

Sodni primer *ProCD, Inc. v. Zeidenberg* je bil naposled razsojen v korist tožnika, izdelovalca ploščka z izrabljeno vsebino. Zaščita vsebine, telefonskih informacij, ali nezmožnost le-te niti nista bili izprašani; primer se je odločal na področju kršitve pogodbenega prava, kjer se je upoštevala pogodbeni zavezujočnost »pogodbe s kliknim soglasjem«, ki je bila uporabniku predložena v standardizirani oblike kliknih potrdil ob navedbi pogojev uporabe pred koriščenjem samostojno licenciranega produkta (Stroud 2014); čeprav se vsebine ne da vselej ustrezno pravno zaščititi, ima v digitalnem okolju forma, ki ovija vsebino dodatno težo.

Dasiravno vsi nadaljnji poskusi ponudnikov digitalnih storitev, da bi po zgornjem zgledu uporabnikom predložili sporazume o pravih uporabe s pogosto spregledanimi ter potencialno zavajajočimi ali celo škodoželjnimi določili, niso upoštevali zgoraj omenjene sodbe, je le-ta podala problematičen precedens z odmevnim, v precejšnji meri potrošniku škodljivo naravnanim tonom.

Specifičen odsev tovrstnega razumevanja lastninjenja in trgovanja z digitalnim okoljem zasledimo v delovanju sodobnih spletnih platform, za katere je značilna zakupna vzpostavitev nadzorovanega spletnega prostora, kjer se podaja zaračunanje uporabe, oziroma gre za prevzemanje prvobitne in izključujoče pridobitniške pravice do koriščenja nekaterih storitev.

Ena od pglavitnih značilnosti tega, kar smo oklicali za ekonomijo *platformnega kapitalizma*, je ekonomsko, tehnološko in ideološko obvladovanje digitalnega prostora – strežnika, platforme, družbenega omrežja – ter nadzor nad dejanji, podatkovnim odjemanjem in transakcijami uporabnikov, k čemur le navidezno

ironično pripomore tudi načelo strukturne odprtosti oziroma nevtralnosti interneta.³⁷

Tu se je najbolj povedno vrniti k videoigram, ki tudi v vidiku normativnih trženjskih praks predstavljajo problematičen prototip delovanja v spletnem okolju. Že dalj časa, vse odkar so se pojavile namenske platforme, ki so obenem pretočni kanali, tehnično ogrodje igralnega prostora in spletne trgovine ter obvladujejo vse bistvene aspekte uporabnikove platformske igralne izkušnje, je primarni način distribucije iger digitalen in čvrsto povezan s spletno ekonomijo. V obdobju druge iteracije svetovnega spleta je digitalna distribucija računalniških iger preko spletnih platform skoraj povsem nadomestila distribucijo preko fizičnih medijev, kot so DVD-ji; pa še celo namestitve igre s fizičnih medijev redno zahteva internetno povezavo in včasih registracijo v spletišča ponudnikov spletnih – in platformskih – storitev.

Že dolgo je najbolj priljubljena spletna platforma z igranje iger na osebnih računalnikih *Steam*, ki ga je razvil in ga upravlja podjetje Valve. Za delovanje Steama je značilno, da uveljavlja skoraj popoln *regionalni* monopol nad prodajo, uporabo in lastninjenjem iger pod njegovo pristojnostjo. Pri tem uporablja problematične potrošniške prakse, ki so zaradi specifične narave pogosto uporabniško privzete, opravičene in celo ponotranjene. Med njimi je posebej vredno izpostaviti problem zanikanja potrošnikovih – uporabnikovih – pravic do neomejenega posedovanja, svobodne uporabe in nadaljnje prodaje po polni ceni kupljenih izdelkov zabavne industrije. Oseba si z nakupom ne dobi pravice do polne, temveč le omejene rabe proizvoda; programi se lahko zaženejo in uporabljajo le preko Steama, ne smejo jih modificirati zunaj začrtanih okvirjev in ne smejo jih prodati po končani uporabi. Z drugimi besedami: uporabnik na Steamu ne kupi igre, temveč zgolj *licenco* za (omejeno) uporabo programa. Pri tem platformi ob monopolizaciji

³⁷ Tu se sklicujem zlasti na nekoliko sprevrženo obliko strategije platformske oblasti, ki se obenem sklicuje na izključno uporabniško odgovornost za vsebine, ko bi bila ob očitkih ogrožena integriteta platforme, in v imenu zagotavljanja varnega spleta vzpostavlja nadzor oziroma omejuje vsebino, njeno pretakanje in trženje. Več o tem pišem zgoraj. Glej tudi EPIC 2023.

posredniške funkcije k dobičkonosnosti pripomore način delovanja, ki je značilen tudi za bolj celostne platformne ponudnike, kakršna sta Apple ali Google, in kjer ponudnik posredniške storitve razvijalcu programov ali opreme odškrne del dobička kot pavšal za gostovanje na platformi.

Na tem mestu je potrebno opozoriti na problem jurisdikcije in različnih pravno-političnih orientacij: v dobi interneta pravni sistem v Združenih državah Amerike praviloma dopušča bolj odprto in svobodnejšo shemo, ki je bistveno prijaznejša do ambicioznih spletnih podjetij, dočim je znotraj Evropske unije načeloma večji poudarek na regulaciji, varnosti in zagotavljanju poštenih pogojev za uporabnike.³⁸

Prav znotraj Evropske unije so v preteklem obdobju nastali redki primerki neposrednega (pravnega) odpora proti problematičnim praksam spletnih platform: tako je denimo leta 2019 francosko sodišče v pravdi odločilo v prid uporabniški pravici do preprodaje izdelka, namenjenega za uporabo preko Steama, kar je bilo v nasprotju s težnjami, pričakovanji in končni konkretni vsebini *kliknih pogodb* upravljavca platforme (Bonifacic 2019).³⁹

Pri tem je vredno izpostaviti notranje področni odpor na ravni platformskih storitev, ki ga podajajo primerki neodvisno razvitih digitalnih programov ali platform, ki posredujejo produkte brez zaščite DRM (kakršna je denimo platforma GOG). Ob tem seveda drži, da je oglaševanje potrošniško bolj poštenih praks samo po sebi učinkovit marketinški prijem.

³⁸ Pri tem je treba opozoriti, da je v zadnjem času tudi v ZDA vse več poskusov, da se uredi sodni nadzor oziroma se obvlada delovanje platformskih gigantov. Če se v preteklosti denimo EU in ZDA nista vselej skladala pri razumevanju kazenske odgovornosti spletnih podjetij za svoje početje, pa je v zadnjem obdobju vsaj na področju pregona monopolizacije prišlo do zблиžanja stališč – čeprav je to vsaj včasih povezano s političnimi tendencami. V zvezi z zelo aktualnim primerom sankcioniranja Googla v zvezi z monopolom na področju spletnega oglaševanja glej European Publishers Council 2025. Pri tem pa se je treba zavedati, da so kasneje v istem letu vsaj v primeru poskusa razbitja monopola istoimenskega brskalnika ZDA podjetju znova naložile milejšo kazen od tiste, ki jo je pričakovala Evropska unija.

³⁹ V povezavi s tem glej tudi rozsodbo Sodišča Evropske unije v zvezi s prepovedjo geolokacijske blokade aktivacijskih gesel programov na platformah, vključno s Steamom, ki se prav tako navezuje na neupravičeno zaviranje čezmejne prodaje oziroma svobodnega trgovanja z izdelki: CURIA 2023.

Končno se moramo na tem mestu dotakniti tudi primerov novih tipov kriminalnih dejanj, ki jih tvorijo predrugačene družbene razmere v dobi svetovnega spleta. Spletno okolje je v minulih botrovalo pojavu kopice (digitalno posredovanih) nasilnih dejanj, ki nimajo preproste ustreznice v fizičnem okolju, s katero bi lahko uveljavljali pravno analogijo. Tu je treba izpostaviti problematičen doprinos digitalnih in virtualnih družb, kakršne so predhodnice zasnutka metaverzuma, ter poudariti, da lahko interakcije med digitalnimi avatarji – zastopniki posameznikov v digitalnem svetu v spletu vodijo tako do problematičnih razmerij moči v spletnem okolju kot do specifičnih oblik nasilja, ki jih ni mogoče preprosto podvreči togim pojmom, kot sta fizično ali verbalno nasilje. Odnosi med avatarji ne posnemajo nujno odnosov med fizičnimi ljudmi in odražajo možnost, da nasilje v sodobnem, v veliki meri digitaliziranim okolju prevzame še nepoznano formo.

Med novimi oblikami kriminalnih dejanj, ki jih zasledimo kot posledico spletne interakcije, je potrebno navesti vsaj digitalno zalezovanje, nadlegovanje in grožnje z digitalnim poustvarjanjem nasilja, kazniva dejanja na osnovi ustvarjanja globokih ponaredkov [deep fake] upodobitev posameznikov ali skupin, digitalno goljufijo in krajo ter virtualni spolni napad ali celo posilstvo. Ob tem raziskovalci v skladu z intenzivnostjo digitalizacije opažajo porast rasizma, ustrahovanja, starizma, seksizma in otroške pornografije (prim. prispevke v Özsungur 2022). Tovrstna nasilna dejanja ali ilegalne prakse oziroma zadržanja povečujejo nezaupanje v normativno urejenost spletnega prostora, obenem pa nakazujejo na številnost in intenziteto resnih varnostnih, kazensko-pravnih oziroma moralnih izzivov v digitalni dobi.

V relevantni literaturi in v spletnih medijih je moč zaslediti izpostavitev številnih primerov digitalnega nasilja. Zaradi jedrnatosti pričujočega besedila se omejujem le na kratek pregled nekaterih najpomembnejših oziroma prelomnih primerov digitalnih zločinov, pri čemer pa bralca napotujem na nadaljnjo raziskovanje problematike ob pomoči specializiranih virov.

V razvpitem in pogosto obravnavanem primeru *R. v. Elliott*, ki predstavlja pomemben mejnik pri obravnavi spletnega nasilja, je sodišče v kanadskem Torontu leta 2016 obravnavalo kompleksen splet potencialno kriminalnih dejanj in posebnih okoliščin s precejšnjimi implikacijami za razumevanje svobode izražanja in problema sovražnega govora, nadlegovanja v spletni komunikaciji ter digitalnih groženj. Dolgotrajen postopek je vrednotil proces, ki se je odvijal v razmeroma obsežnem časovnem intervalu in se vsaj posredno dotikal številnih plati spletnega izražanja: groženj oziroma prikaza nasilja s pomočjo videoiger, nadlegovanja preko spletnih platform in vprašanja, v kakšni meri se komunikacija na družbenih omrežjih razlikuje od zunajspletnega verbalnega sporazumevanja in kdaj preide spletno sporočanje preko družbenih omrežij v resno grožnjo življenju. Precej kontroverzna razsodba v primeru, ki se je nagnila v prid svobode spletnega izražanja pred prepoznanjem utemeljenega strahu kot njegove posledice, je sprožila burne debate o kvalifikaciji nasilnih elementov digitalne komunikacije na premici med verbalnim in neverbalnim (*R. v. Elliott*, 2016 ONCJ 35, posvetovanje pri Ontario Court of Justice 2025).

Debata, ki je sledila primeru, se je v dobršni meri orientirala na performativnost spletne komunikacije, ki zaradi posebne vloge spletnih avatarjev nemara ni le ponovitev razmer iz fizičnega okolja, in na politično panoramo spletnega okolja, kakršna se je izrazila v obdobju po koncu finančne krize; obdobju, v katerem sem že v predhodnem besedilu opažal porast nezaupanja v znanstveno podano resnico in sistemsko spodbujanja sovražnega govora ter pojav *postdejstvene kulture*. V sozvočju s tem se je v tem času povečala intenzivnost delovanja posameznikov in skupin z radikalnimi stališči, kar je vodilo do področnega ignoriranja ali celo dejavnega sprejemanja dejanj, ki kažejo znake mizoginije, rasizma ter upora proti progresivni politiki in sprejemanju drugačnosti. Kampanja GamerGate, ki je širila prepričanja z omenjenimi konotacijami in so jo pretežno zagovarjali mladi moški predstavniki igričarske kulture, pogosto samoidentificirani z izrazom *incel*, je v dobršni meri napovedala normalizacijo

politike z določenimi radikalnimi stališči, ki jo v okviru vzpona trumpizma uteleša zlasti družbeno-politično delovanje Elona Muska. Vsekakor se zdi, da obstaja jasna povezava med radikalizacijo stališč v internetni kulturi in sprejemanjem agresivne politike, ki jo zaznamuje estetska in formalna podoba po vzoru videoiger in internetne kulture – med drugim *memifikacija*, *trolanje* in uporaba globokih ponaredkov ali alternativnih resnic (prim. Donovan, Dreyfuss in Friedberg 2022).

Zadušljiva atmosfera kulture, ki se je razvila okrog spletnih platform, je prepustna za dejanja, ki močno presegajo celo agresivne politične prijeme: zapuščina manifesta, ki je postal referenca radikalnih predstavnikov zgoraj omenjene spletne kulture mladih moških, ter zločinska dejanja večkratnega morilca Elliota Rodgerja so bili deležni obširne publicitete in se povezujejo s svojevrstno eksteralizacijo posledic duševne stiske in širjenjem mizoginistične propagande (mdr. glej NPR 2014); po drugi strani je razvpit primer pretočno predvajanega uboja Valentine Grigorjeve, nosečega dekleta ustvarjalca spletnih video vsebin Stasa Reeflaya, ki se je zgodil pred očmi gledalcev platforme YouTube in ga je moč razvideti kot svojevrstno kulminacijo nasilnih dejanj avtorja digitalne vsebine, obenem pa kot odraz skrajnih instanc visoko problematične *spletne kulture*, ki jo s sklicevanjem na politiko nevtralnost dopušča delovanje sodobnih platform (prim. LeBerthon 2020).

Tovrstno nasilje nakazuje na to, da se je miselnost, ki temelji na ideji svobode digitalnih dejanj, razširila med spletnimi uporabniki, ki so identificirali z v odtisih enovito spletno identiteto, pogosto razvidno v deljenih sporočilih uporabnikov omrežij, kot so forumi *Reddit* ali *4chan*. V domeni svetovnega spleta, kjer pravo ne doseže vseh vidikov (družbenega) delovanja ter le stežka in počasi sledi hitrim tehnološkim in vsebinskim premenam, so obvladovanje kulturnega izrazja, medsebojna etična koordinacija in sporazumevanje o normativnih temeljih spletne skupnosti posebej velikega pomena. V luči zgoraj opisanih dejanj je nevtralnost, ki tvori osnovno idejno pribežališče spletnih ustvarjalcev in uporabnikov, brezбриžna in neodgovorna. V svetu, kjer že uporaba ko-

munikacijskih kanalov pogosto zahteva ponotranjenje pravil ter moralnih vsebin in vrednot, je negovanje normativnega ravnotežja in zdravih medosebnih razmerij težnja, katere pomena ne gre podceniti. Problem pa je, kako lahko to precej nedoločno perspektivo ustrezno prevedemo v jezik konkretnih rešitev – k temu se vrnem v naslednjem poglavju.

Končno pa je treba v sklepu sklopa omeniti tudi vse večjo vlogo umetne inteligence v delovanju svetovnega spleta, ki vključuje normativno določanje v izkušnji spleta. Umetna inteligenca se je – tako kot ali v sozvočju s poskusi monetizacije – prebila v skoraj vse pore uporabnega prostora interneta in igra vsaj posredno vlogo tudi pri zgoraj opisanih primerih kaznivih dejanj ali oporečnih sod(ob)nih procesov. Celostna razgrnitev etično-moralne in pravne problematike, ki jo odpira prepoznanje mesta umetne inteligence v sodobni digitalizirani družbi, presega prostorske omejitve pričujoče razprave. Vseeno pa moram opozoriti, da sta sferi spletno posredovane umetnosti in splošno avtorskih pravic, ki so ju razorali veliki jezikovni modeli [large language models, LLM] različnih tehnik delovanja (serije ChatGPT, Gemini, Llama, DeepSeek idr.), postali do leta 2025 skoraj nepopravljivo spremenjeni oziroma kompromitirani, kolikor sta nepregledno vkomponirani v samostojno učenje programov. Ne glede na tehniko postopanja velike jezikovne modele zaznamuje tudi prestopanje moralnih in potencialno meja v prostoru, ki je pravno še nedorečen: brisanje avtorskega izvora del ob drobnih, skoraj nevidnih spremembah, umetnostna *izposoja*, ki ironično spominja na obrazce postmodernizma in generirana podoba, ki se izogne izrazu globokega ponaredka, so postali del značilne panorame obdobja, ki ga vse bolj definira splošna prisotnost umetne inteligence – pripomočkov, ki postajajo več kot orodja in kjer prepoznavni veliki jezikovni modeli predstavljajo le delček obsežnega mozaika.

Vsaj za zdaj še obstaja moralni zadržek in občasni uspešen pravni boj proti pretenzijam samoučljive umetne inteligence, pri čemer pa so se vsaj za zdaj korporacije izognile resnim posledicam kot so prepovedi izrabe virov; nejasnost trenutne perspektive izraža

rezultat pomembnega sodnega procesa proti podjetju Anthropic, avtorjem LLM-ja Claude, ki podaja kompromisno rešitev za učenje UI: obilno zaračunavanje uporabo »učnih« podatkov, a nediskriminatorne *izposoje* v učnem procesu ne opredeli kot krajo intelektualne lastnine – kar bi tovrstno postopanje zunaj konteksta učenja LLM pogosto bilo (The Leaflet 2025). Tako bo verjetno tudi glede varovanja avtorskih pravic bližnja prihodnost potekala podobno kot pri ostalih rečeh, povezanih z UI – kvantiteto, kopičenjem podatkov, energije, obvladanega časa in denarja.

Umetna inteligenca nas spremlja vsakič, ko odpremo orodja naših razvad ali pripomočke, ki so postali inventar vsakdanjega življenja – *Stravo*, *Grammarly*, navidez samostojni popravljalec besedil. Postopoma se vrašča tudi v zasebne momente naših življenj. V spletnem okolju – zlasti v prihajajočih spletnih skupnostih, kakršna je metaverzum – bo imela skupaj z drugim nečloveškimi prvinami (denimo z blockchainom in kriptovalutami) ključno vlogo pri razvoju in normativni ureditvi sveta raznolikih akterjev, interesov in pričakovanj, ki ne pozna zgodovinskih geografskih mej. Pri tem bo še toliko pomembnejše, da najdemo načine, kako kar najuspešnejše zaščitimo pravice spletnih uporabnikov in preprečimo zlorabe predvsem s strani agentov platformске oblasti.

V končni fazi za razvojem umetne inteligence in drugih dejavnikov prihodnjega delovanja svetovnega spleta še vedno stojijo predstavniki *platformске oblasti*. Prav podjetja, ki bodo nadzorovala metaverzum in njegove vzvode, bodo določala pravila tako metaforičnega spletnega okolja kot dobesednega virtualnega sveta – ob tem pa bodo imela ob manku pravnega nadzora v svetu, kjer tehnologija pogosto prehiteva normativno določanje, precej proste roke, da delujejo samovoljno, protipotrošniško ali nekonsistentno.

Na spletu se še vedno pojavlja vakuum, kjer standardi vedanja temeljijo bolj na notranjih – platformnih – pravilih *igre* kot samostojne *življenjske oblike* ter družbenih pritiskih in samoregulaciji kot na temeljnih moralnih načelih in pravnih pravilih. Uporabniki digitalnih prostorov vse bolj izgubljajo ali celo nimajo lastninskih ali političnih pravic – pa čeprav v te svetove

vlagajo svoj čas, denar in energijo. Prav zato je potrebno graditi na uporabniku varni in zdravi spletni izkušnji, ki narekuje razvoj ustreznega normativnega ogrodja. Pri tem pa se seveda zastavlja ključno vprašanje, kdo in na podlagi kakšnega mehanizma upravičevanja pri predložitvi norm ima pravico določati vrednote spletnega delovanja – k temu se v kritičnem pregledu vrnem v zaključnem delu naslednjega poglavja.

SPOZNAVNE IN NORMATIVNE RAZSEŽNOSTI SPLETA IN VIRTUALNIH SVETOV

Glede na potek obravnave v prejšnjih poglavjih je kritični pristop k razumevanju spoznavne in normativne dimenzije spletnega in virtualnega okolja vsekakor na mestu; pri tem pa se bo izkazalo, da ima prepoznavanje mesta človeka v digitalnem svetu povraten vpliv na razumevanje specifičnosti človeka in človeške družbe na sploh. Kot je že v sedemdesetih letih 20. stoletja verjel Habermas, pa kritična teorija veliko pridobi s poglobljenim vpogledom, ki ga omogoča hermenevtični pristop k razumevanju človeka in družbe. Zgledno s tem bom v tem poglavju razgrnil problematiko hermenevtično temeljnih konceptov ponovitve in metafore v filozofskem in družbeno-kritičnem diskurzu.

Kot sem zdaj omenil že na več mestih, sta v zadnjem desetletju, še zlasti pa od leta 2020, ko je pravno odrejena družbena distanciacija botrovala bliskoviti digitalni optimizaciji in pospešitvi tehnološkega razvoja, digitalizacija in mreža svetovnega spleta sklenili proces utemeljevanja in širjenja ter se potrdili kot globalni fenomen, ki se vsaj posredno nanaša na večino znanstvenih in umetnostnih področij ter političnih in družbenih struktur.

V zadnjih letih se je po zaslugi tehnogigantov in drugih vodilnih sil tehnološkega razvoja informacijskih struktur vse bolj začel izrisovati uvid v celostno spletno-virtualno izkušnjo, kakršna je bila še nedavno predmet spekulativne znanstvene fikcije.

Po zaslugah inovatorjev na področju kot so Oculus oziroma Reality Labs ali Sony in tehnološki gigant Facebook (eventualno – povedno – Meta) smo bili v preteklih letih priča sunkovitemu

razcvetu virtualnih tehnoloških rešitev, ki so približale oplemenitenosti in virtualno resničnost širši publiki.

Med tem, ko si lahko oplemenitenost oz. obogateno resničnost zamislimo kot imaginativno plast na fizičnem ogrodju, virtualna resničnost izgubi neposreden stik z zunanj svetno podlago in je tvorjena v prepletu *možnega* fizično stvarnega in navidezno domišljenega. Kot bomo videli v nadaljevanju, zmoremo sledeč vplivnim razmišljanjem Gillesa Deleuzeja v Bergsonizmu (1966) *virtualno* opredeliti kot možno stanje, ki ni neposredno v nasprotju z resničnim, temveč dejanskim.

Imaginacija oziroma polje imaginarnega sta interesni točki, ki se že dolgo pojavljata kot predmet živahnih razprav – vse od Kantovih uglednih razmišljanj v prvi in tretji *Kritiki* pa do del fenomenologov, kritičnih teoretikov in psihoanalitikov 20. in 21. stoletja se imaginacija in sfera imaginativnega redno izpostavljata bojišči prepleto in nasprotstva razumnega in prostodušnega, realnega in fiktivnega ter končno, fizičnega in virtualnega. Kot že nakazuje zgornja omemba Deleuzejevih izpeljav na podlagi Bergsonove filozofije, pa navidezna nasprotja morda – ali celo zagotovo – niso nepremostljiva.

Imaginacija ima, kot bom natančneje predstavil kasneje, tako kreativni kot spoznavni pol. V svojih predavanjih o ideologiji in utopiji iz leta 1975 francoski filozof Paul Ricoeur preko razumevanja »praktičnih fikcij« ideologije in utopije nakazuje, da imata v družbeno-politični sferi konstruktivno vlogo tako reproduktivna (prepoznavna) in produktivna (kreativna) imaginacija kot njun dinamični preplet. Utopija se nam utegne – tako kot se nam bo nemara izkazalo virtualno okolje – predstaviti kot svet, ki omogoča specifično *epoché*, zadržanje sodb o svetu, ki na temelju ustvarjanja moči opazovalcu reprezentira idealne ali vsaj ustrežnejše oblike političnega in moralnega delovanja.

Takšno zadržanje ni daleč od razumevanja figure opazovalke skoraj otroškim zanosom, ki upajoče gleda na svet z očmi ustvarjalne imaginacije, z očmi, katerih igrivost je moč prehitro razumeti kot zgolj naivno igro v navideznosti. Ustvarjalnost, po drugi strani, vselej zahteva premik od zgolj dejanskega v svet možnih realnosti, potenciala, ki ga morda omogoča razvito spletno okolje.

Nasprotno od utopije ideologija ne predstavlja enovitega mesta oziroma zamejene fikcije, temveč pronica skozi celostno simbolno mrežo družbe. Čeprav jo je kritična misel tradicionalno videla kot kvarnik, izključno kot sprevrženje zavesti in disimulacijo družbene vednosti po nareku predstavnikov vladajočega razreda, je vredno opozoriti na vserazsežnost ideologije, ki njenim negativnim potezam navkljub razkriva potrebo po celostnem raziskovanju, vezni vlogi in pomenu posredništva, ki ga v družbeno eksistenco vnaša ideologija.

Ne glede na status praktične udejanjenosti družbeno-politične fikcije in – celostno – imaginacije, slednji predstavljata pomemben vir našega spoznanja, ki presega pomen zgolj reproduktivne sinteze, ki naredi razumske koncepte prepoznavne – torej pomen, ki se navezuje še na splošno prevzeto izvirno Kantovo doumevanje imaginacije in ki kljub relevantnim teoretskim dopolnitvam in premikom ostaja vodilna referenčna točka pri obravnavi omenjene zmožnosti. Sledeč filozofskim naporom avtorjev, ki v imaginaciji vidijo temeljno potezo jezikovno-simbolno posredovanega delovanja uma v z oblastnimi razmerji zaznamovani in koordiniran družbi, imaginacijo lahko izrazimo kot bistven element pri celostnem in ažurnem spoznavanju družbene stvarnosti. V tem pomenu ideološke in utopične premise virtualne družbe prihodnosti igrajo posebej pomembno vlogo, zato se k vprašanju imaginacije še vračam v nadaljevanju.

Vsekakor je na dlani, da imaginarno tvori pomemben del pri delovanju spoznavanju družbe, kar se ob prisotnosti oplemenitene resničnosti v fizičnem svetu ali virtualne resničnosti ob oziroma vzporedno z njim razbira še toliko jasnejše. Pri tem se ponujata vprašanji, do kakšne mere nam razumevanje skupne podstat lahko pripomore k umevanju temeljnih značilnosti človekovega družbenega delovanja, in kakšni vrednostni vzorci utegnejo tkati bolj zdravo normativno tkivo družbe prihodnosti. Nanje je vredno odgovoriti s pomočjo razgrnitve značilnosti digitalnega in z njim prepojene (panorame) družbe.

Človeško bitje je primarno, morda vselej, zaznamovano z obstojem družbene vezi in izjemno vlogo, ki jo družbenost eksistence nosi za njen razvoj – vlogo, ki jo virtualno okolje prej nanjo sklicujoče se potrjuje kot zanemarja. Obenem je bitje preseganja –

tako kot je njena religioznost način duhovnega opolnomočenja in premagovanja neznanega, je digitalni svet možnost razreševanja znanega – vendar v svetu, ki je drugačen in ji ostaja v bistvenih odtenkih še nepoznan.

Spletno okolje pomaga spoznavati, a tudi spreminja (družbeno) naravo človeka. Novi tipi družbenega delovanja v digitalnem svetu – od razvoja svobodnejših skupnost somišljenikov do razrasta agresivne in pogosto sovražne digitalne kulture – postavljajo zahtevo po raziskovanju novih vzorcev kulturnega delovanja človeka in etičnih pritisklin človeške družbe v digitalni družbeni izkušnji in po njej. Zdi se, da takšna naloga zahteva vpogled v temelje človekove družbenosti in (pedspletnega) pojma imaginacije, preden ju odgovarjajoč na zgornje probleme prestavimo v digitalni svet.

VIRTUALNOST, DIGITALNA IMAGINACIJA IN SIMULACIJA DRUŽBE

Hitro razvijajoča se informacijska tehnologija, vprašanja regulacije interneta in edinstvene značilnosti digitalnega in virtualnega družbenega sveta, kot je metaverzum, si zaslužijo razpravo, ki se ne dotika le sprememb v človekovem samorazumevanju in strukturnih značilnostih družbe, temveč tudi bolj praktičnih vprašanj vrednostne usmerjenosti v digitalni dimenziji ter političnih in pravnih posledic povečane virtualizacije vsakdanjega življenja. Glede na razvoj digitalnega prostora v zadnjih letih mora razpravo o digitalnem spremljati preizpraševanje virtualnega, njegovih kritičnih značilnosti in skupnosti, ki jih ustvarja.

Leta 1980 je ameriški analitični filozof John Searle razvil znameniti eksperiment *Kitajske sobe*, s katerim je želel izpostaviti specifične razlike v miselnih metodah in tehniki med ljudmi in stroji ter meje umetne inteligence (Searle 1980). Glavna točka argumenta je, da miselne lastnosti umetne inteligence ne ustrezajo človeški razumnosti, saj stroji nimajo lastnosti intencionalnosti ter delujejo na podlagi programske kode in ne tvorijo zavestnih dejanj. Prav tako stroji obdelujejo sintaktična pravila simbolov, ki jih dešifrirajo, vendar se ne morejo udeleževati v semantičnem upomenjevanju,

zato jim v zvezi s podeljevanjem pomena predmeta raziskovanja efektivno ne uspe intencionalno odreagirati.

Trditve v argumentu so bile deležne številnih kritik; vzemimo na primer Dennettov pogled na Searlovo idejo, da materialni objekt nima sposobnosti povzročanja miselnih pojavov s programiranjem: »Programiranje, torej takšna preoblikovalna zasnova pravilnosti prehodov med stanji nekega objekta, je prav tisto, kar bi nečemu lahko dalo um (v edinem pomenu, ki sploh ima smisel)« (Dennett 1987, 326). Kljub temu je argument kitajske sobe ostal relevanten vir razprav v času prehoda, ko se zdi, da gre za digitalno evolucijo, čeprav je obenem postalo jasno, da so odgovori na vprašanje razlike med ljudmi in stroji v zadnjem času postali še bolj zapleteni in nejasni.

Lahko bi se vprašali, ali je samoučeča se umetna inteligenca, katere razvoj v zadnjem času pospešeno napreduje, še vedno podvržena enakim omejitvam kot računalniki iz poznih sedemdesetih let prejšnjega stoletja, na katerih je Searle utemeljil svoj argument. Čeprav bi lahko celo sodobne računalnike oziroma generativno umetno inteligenco še vedno obravnavali kot nezmožne razumevanja semantike na značilni človeški način, je mogoče v kompleksnih sistemih avtonomnega učenja poustvariti analoge določenih miselnih vsebin; na primer, simulacije realnosti imajo očitno sposobnost ustvarjanja smiselnih funkcij, zlasti v mejah virtualnih svetov, tudi če proces ustvarjanja pomena ni enak kot pri ljudeh. Povedano drugače, čeprav je ustvarjen iz serije sintaktičnih povezav brez intencionalnega vpogleda, pri današnji generativni umetni inteligenci kot so LLM-i ni moč izključiti možnosti, da bi skupek serij tvoril zaokrožen sistem s semantičnimi konotacijami, ki ga je težko razlikovati od delovanja človeškega uma.⁴⁰

⁴⁰ Povedna je denimo misel, da sta doumevanje in spoznanje v končni fazi učinka in ne procesa ter pogosto (bistveno) vezana na dialoški in družbeni moment, manj pa na ujemanje z zunanjim referenco, ki predstavlja problematično in preveč enostavno sliko razumevanja. Vsekakor upomenjanje kot vsaj delno družbeni proces ne more biti istoizotnačno z sklicevanjem na upravičena prepričanja, temveč zahteva interakcijo in kontekstualno doumevanje, kar pa ne diskvalificira algoritmičnega posredovanja vednosti (mdr. glej Agüera y Arcas 2022).

Vprašanje, ki si ga tukaj zastavljamo, je, ali kategorična razlika v produkciji pomena še vedno velja tukaj? Še bolje, ali so bile spremembe v simulacijskih sposobnostih sistemov umetne inteligence tako globoke, da bi lahko govorili o pomembnem preboju v smislu njihovega delovanja in s tem spremenili našo tradicionalno predstavo o programsko vodenih računalnikih?

Odgovori na takšna kritična vprašanja presegajo okvir tega članka, vendar bodo še leta ostali pomemben filozofski izziv. Vendar se zdi, da je bolj neposredna skrb normativno stanje in družbene posledice virtualno proizvedene (ali še bolje simulirane) realnosti, ki lahko ustvari samozadostne pomene.

Če predpostavimo, da je virtualnost določena lastnost digitalnih sistemov, bi morali poskusiti razumeti, kakšen vidik je virtualno kot tako. Kot sem omenil pred tem, je sledeč Deleuzejevim opažanjem moč razumeti pojem virtualnega kot stanje, ki je v nasprotju z »dejanskim« in ne z »realnim« (medtem ko je slednje v nasprotju z »možnim«); virtualno je stanje v procesu aktualizacije in »med aktualizacijo je neločljivo od gibanja svoje aktualizacije« (Deleuze 1991, 42–43, 97–98).

V skladu s tem lahko pomen, ustvarjen v virtualnih sistemih, še vedno štejemo za resničnega, čeprav ni dejanski, tj. materialen; zlasti v okoljih obogatene resničnosti pa virtualno predstavlja plast na fizičnem svetu, ki doda nove podatke k zaznavi resničnosti.

Koncept metaverzuma črpa tako iz okvira virtualne resničnosti kot iz naprednih računalniških zmogljivosti umetne inteligence. Medtem ko so izvori konkretnega pojma metaverzuma stari le približno 30 let, bi predhodnike te ideje lahko našli veliko prej. Čeprav ima virtualni simulirani svet zagotovo edinstvene značilnosti in bi bil neuresničljiv brez dovolj razvite tehnologije, se konceptualno ali strukturno ni kategorično razlikoval od predhodnih (fiktivnih) imaginarnih del, ki so raziskovala idejo simulacije realnosti.

Med imaginarnimi svetovi, ustvarjenimi v leposlovnih delih 20. stoletja, je bilo več primerov simuliranega sveta znotraj (fiktivnega) sveta. V kratki zgodbi *Babilonska knjižnica* pisatelj Jorge Luis Borges

teoretizira o decentraliziranem vesolju, ki vsebuje kopijo vsake posamezne permutacije znakovnega jezika, realizirane v posamezni knjigi. Vesolje, kot je predstavljeno, nima pravega središča, vsaka knjiga je žep s podobno dimenzijo, vendar ni vsak svet smiselni ali celo razumljiv. Pravzaprav posamezne knjige obstajajo kot možnosti za ustvarjanje dejanskega pomena – če uporabimo prej omenjeni izraz – kot diferenciacije v ponavljanju, ki se zdijo večinoma smiselne po naključju. Vendar se zdi, da ima celotna knjižnica pomen na sistemski ravni, čeprav temelji na organizacijskih in proceduralnih pravilih. V tem bistvu dejanje pisanja – ali govorjenja – samo po sebi ni nujno semantično, če ne vsebuje sklicevanja na krovno strukturo, ki ustvarja veljavno, semantično dovršeno vsebino. Na neki način vsebina takšnega zaprtega sveta obstaja virtualno, kot mreža možnosti, preden se more aktualizirati.

Tu je vredno razumeti koncept ponovitve, značilen za filozofijo Kierkegaarda, Nietzscheja in avtorje hermenevitične filozofske tradicije, in ki ga natančneje obravnavam v nadaljevanju; že tu pa moram izpostaviti, da ga povezujem z razsežnostma *možnosti* in razjasnitve teme skozi diferenciacijo. Na nek način bi ga lahko povezali tudi z negativnostjo – kot neaktualizirano (ali še bolje, nezaprto), strukturno odprto množico realnih variacij na isti referenci (predmetu); in s tem s konceptom virtualnosti.

Zgodovinsko gledano so umetniška dela simulacijo virtualnega sveta v fiktivnem okolju predstavljala kot dvoumno, problematično ali celo povsem sovražno, kar jo je povezovalo z značilnostmi totalitarne in distopične družbe. Dejansko se je izkazalo, da se fiktivno okolje, ki uporablja virtualno simulacijo, pogosto produktivno drži žanrskih značilnosti utopij in njihovih temnih dvojnikov, distopij – simbolnih konstrukcij, ki jih je Ricoeur poimenoval »praktične fikcije« skupaj z ideologijami (Ricoeur 1979, 123).

Zato ni nepričakovano, da je bila prva splošno priznana oznaka in predstavitev metaverzuma v distopičnem znanstvenofantastičnem romanu *Snow Crash* iz leta 1992 Neala Stephensona, v katerem virtualna resničnost briše mejo med eskapizmom in institucijo z ideološko obremenjeno družbeno funkcijo. Tukaj je »Metaverzum«

okolje virtualne resničnosti, oblikovano po vzoru množično večigralskih videoiger, v katerem so namesto uporabnikov digitalni avatarji. Čeprav še daleč ni predstavljen v pozitivni luči, je praktična fikcija metaverzuma služila kot eden od navdihov za kasnejši razvoj ideje o sodobnem skupnem metaverzumu in posledično preimenovanje Facebooka v Meta (Levy 2022) po izraženih ambicijah podjetja, da oblikuje funkcionalen virtualni svet s kompleksno integracijo simuliranih funkcij.

Nadaljnji opazen primer distopične znanstvene fantastike, ki uporablja značilnosti (virtualno) simulirane resničnosti, je britanska televizijska serija *Black Mirror*, kjer se elementi, podobni metaverzumu ali bolj splošno povezani z VR, uporabljajo (včasih v pretirani obliki) za poudarjanje nevarnosti prihodnje tehnologije, zlasti v povezavi s človeško identiteto in družbenim obstojem. Podobno žanr *cyberpunka* pogosto uporablja primerljive teme in izmišljene svetove, ki prikazujejo učinke odtujenosti in problematične porazdelitve družbene in politične moči v tehnološko visoko napredni družbi z visoko hierarhijo in prikritim nadzorom nad družbenim življenjem v imenu sumljivih korporacij.

Podobno kot ideologijo lahko tudi utopijo razumemo kot produkt praktične – družbene in politične – imaginacije. Po študiji Rainerja Forsta o (politični) utopiji je slednja značilna po svoji dvojni naravi, saj je hkrati prostor refleksije o idealni družbi in njenih temeljnih strukturah ter sredstvo razočaranja, ko se derealizacija glede stanja fikcije spremeni v razočaranje, ko se začne razkrivati nekje in ne Nikjer – ko se čisti potencial začne pričakovati v dejanskosti. Na ta način se izgubi ironična distanca do utopičnega fiktivnega okolja in omejitve realnega prispevajo k temu, da so nadzorovani poskusi aktualizacije pogosto absurдни in dejansko distopični (Forst 2014, 177–190).

Zdi se, da je kompleksna spletna virtualna skupnost, kot je metaverzum, še posebej nagnjena k temu, da postane utopično okolje, ki je zelo dovzetno za razočaranje; vendar pa nam morda distopije še vedno lahko veliko povedo o naši družbi in politiki v svojih pogosto ironičnih ali grotesknih zavrnitvah utopičnih idealov – ali pretirani družbeni resničnosti.

Na neki način so lahko utopije prav posebej učinkovite, če jih obravnavamo na interpretativni podlagi medsebojnega odnosa med dejstvom in dejstvom, kar spominja na »hermenevtični krog«, kjer je ocena optimalne (normativne) strukture utemeljena na kompleksnem, poglobljenem razumevanju značilnosti trenutne družbe in obratno. Zdi se jasno, da pravi potencial metaverzuma – ali katere koli podobne virtualne družbe – ni v posnemanju značilnosti trenutne družbe, temveč v njeni sposobnosti prepoznavanja popačenih značilnosti izvirne družbe in ustvarjanja informirane simulacije – sveta, ki ne le simulira, temveč namerava tudi odpraviti težave svojega izvora. Pri tem ji pomaga njen status virtualnega – ali virtualno-realnega – izdelka, kjer je mogoče varno podvomiti o predaktualiziranih možnostih, medtem ko bi sistem verjetno vseboval varne mehanizme, ki izvajajo ponastavitve in revizije ozadja omrežne infrastrukture, normativnih standardov in pravil interakcije. Takšen utopični projekt pa lahko zahteva kompleksno, morda celo objektivno razumevanje idealne družbene normativne strukture, kar predstavlja ključni izziv za njegovo izvedbo. Poleg konvencionalnega razumevanja družbenega vrednotnega horizonta in optimalnih moralnih standardov bi to lahko zahtevalo tudi epistemološke rešitve, ki povezujejo veljavnost, ki temelji na dejstvih, in norme v virtualnem okolju.

Čeprav sem že razpravljal o možnosti premisleka o produktivnem ponavljanju, ki povezuje (družbeno) samorazumevanje z globokim preizpraševanjem teme, se zdi, da je v tem primeru vredno razmisliti tudi o drugi ključni Nietzschejevi zasnovi: perspektivističnem epistemološkem stališču.

Nietzschejevo nekonvencionalno razumevanje resnice se je prvič pokazalo v njegovem znamenitem eseu iz leta 1873 *O resnici in laži v nemoralnem smislu*, kjer je tisto, kar se na splošno šteje za »resnico«, enačil z »iluzijami, za katere smo pozabili, da so iluzije, metaforami, ki so se obrabile in jim je odvzeta čutna sila, kovan- ci, ki so izgubili svoj odtis in jih zdaj ne vidimo več kot kovance, temveč kot kovino« (Nietzsche 2010, 30). V tem obdobju je znano povezal resnice in koncepte z metaforami, za katere so ljudje po-

zabili, da so le figure govora in ne dejstva, ki ustrezajo resničnosti (prav tam, 35–40). Čeprav takšne postvarjene metafore ne morejo prevzeti vloge resnice, lahko vsebujejo reference na nesubjektivno resničnost, ki je ni treba popolnoma relativizirati, kot so to počeli nekateri postmoderni filozofi, ki jih je navdihnil Nietzsche.

Namesto tega Nietzsche verjame, da je reference, ki lahko stvarjem dajo pomen, mogoče razumeti kot rezultat fluidnega perspektivnega zavzemanja, ki diskvalificira dekontekstualizirane in statične pojme resnice. V delu *O genealogiji morale* piše: »Obstaja samo perspektiva videnja, samo perspektiva <vedenja>; in več afektov, kot si dovolimo govoriti o eni stvari, več oči, različnih oči, kot lahko uporabimo za opazovanje ene stvari, bolj popoln bo naš ‚koncept‘ te stvari, naša ‚objektivnost‘« (Nietzsche 1989, 119). S tem je razumevanje predstavljeno kot dejavnost, pripravljenost, da spremenimo svoja stališča in pustimo, da se objekt spremeni z opazovanjem, medtem ko refleksija črpa iz možnosti, ki jih ponujajo učinki produktivnega ponavljanja.

Čeprav Nietzsche nikoli ni imel resnice za odločilno racionalno presojo, ki ustreza resničnosti zadeve v duhu klasičnega nemškega idealizma, se resnici ni nikoli posmehoval kot zgolj psihološkemu, subjektivnemu pojmu ali arbitrarnemu premisleku; namesto tega lahko trditve o resničnosti kažejo na resničnost, vendar ostajajo nedosegljivi koncepti, katerih znanje je mogoče obogatiti z vnosom novih podatkov iz nove perspektive.

Za naš primer je še posebej zanimivo spoznanje, da permutacije predmeta opazovanja omogočajo različne poglede na isto referenco, kar oblikuje znanje o opazovanem objektu na vse bolj prefinjeni ravni.

Ne nazadnje se perspektivizem ne nanaša le na vprašanje resnice, temveč tudi na preučevanje vrednot in njihove uporabe. V delu *Tako je govoril Zaratustra* Nietzsche trdi, da je v težnji po veličini bistvo pripisovanja vrednosti predvsem dejavnost, ki spodbuja kolektivno delovanje in pripravljenost za razcvet, ne pa privrženost statičnim vrednostnim sistemom in poskusom enega takega

kot edinega relevantnega vira resnice in morale (Nietzsche 2006, 42–44). Morda še obstaja možnost objektivnosti v raziskovanju in pripisovanju vrednosti – vendar se mora zgoditi po odločitvi, da se bomo držali izbrane perspektive. Odločitev, ki temelji na priznavanju ponavljanja, o kateri sem že govoril, bi lahko odprla okno v svet možnosti, ki izpopolnjujejo naše znanje znotraj perspektive, ki bi jo lahko konstruktivno delili.

Že odkar se je prvič pojavila ideja o nastajajočih virtualnih družbah, se je vprašanje normativne strukture in vrednostne dispozicije zadrževalo. Še posebej, ker bi lahko imeli tehnološki velikani, ki pogosto sledijo (neo)liberalnim ciljem z interesi za spodbujanje gospodarstva, zadnjo besedo vsaj pri prvotni zasnovi virtualnih svetov, podobnih metaverzumu, bi se morala pojaviti potreba po tesnejšem razumevanju optimalnega vrednostnega horizonta. Tukaj bi lahko podal Nietzschejev prispevek še vedno pomemben doprinos.

Podobno kot pri hermenevtičnem filozofu Gadamerju tudi Nietzschejevo razumevanje resnice in vrednot zanika sposobnost ljudi, da dosežejo absolutno resnico in nekontekstualizirano, neperspektivno razumevanje. Namesto tega je odločitev o dejanju utemeljena na kontekstualno občutljivem ponavljanju, ki priznava preteklost v prizadevanju za prihodnje izboljšave.

Medtem ko je Habermasova kritika Gadamerjevega potencialnega relativizma morda utemeljena in postmoderno zaničanje objektivnosti lahko postane problematičen pojem v napetih časih, lahko vsaj do neke Nietzschejeva filozofija ponavljanja in perspektivizma, ki nikoli ne izgubi ideje o objektivnem vedenju, temveč ga postavlja v meje informirane odločitve v prepoznani perspektivi, ohrani pomen tudi v digitalni dobi. Kljub temu, v podobni maniri temu, da je virtualna evolucija še na svojem relativnem začetku, je (normativno) razumevanje le-te še treba razviti.

Včasih je bil virtualni svet, ki celovito simulira resničnost, le metafora tehnološkega preboja z vsemi njegovimi prednostmi in težavami. Morda se bo to zgodilo še prej, kot si predstavljamo – in

čeprav tisto, kar je bilo predlagano kot utopija, postane dejansko distopično, nas lahko še vedno veliko nauči – vključno z načini, kako se lahko upremo krivicam, ideološkim popačenjem in končno družbenemu in tehnološkemu nadzoru, ki je bil vzpostavljen prej v umetnem svetu, ki ga je ustvaril človek sam.

ŠE O RESNICI NA SPLETU: METAFORIČNOST, POSTRESNIČNOST IN IDEOLOŠKOST

Tu se nanašamo na problem sodb na spletu, ki ga zdaj povezujem z interpretacijo in imaginacijo.

Obstaja interpretacijska linija, ki delno povezuje Hansa-Georga Gadamerja, ključno osebnost v zgodovini filozofske hermenevtike, s filozofi ponavljanja, kot so Kierkegaard, Nietzsche, Deleuze, Derrida in celo Heidegger: dialog s tradicijo, utelešen v besedilu, ki nas nagovarja in nam omogoča, da se približamo (medsebojnemu) razumevanju prek samorazumevanja in uporabe, je navsezadnje tudi ponavljanje možnosti: gibanje, v katerem se objekt razumevanja (stvar sama) ohranja skozi vsako novo in edinstveno iteracijo (Risser 1997, 35–38). Ponavljanje, kot ga lahko zasledimo v Gadamerjevi hermenevtiki, je poudarjeno s strukturnim ohranjanjem dialektike vprašanja in odgovora in ne s ponavljanjem vsebine, ki se običajno razume pod mehaničnim konceptom ponavljanja. Gibanje pogovora med interpretatorjem in interpretiranim ohranja temeljni odnos med končnim posameznikom in znanjem iz preteklosti. Za Gadamerja ontološki okvir hermenevtične izkušnje predstavlja temeljni hermenevtični odnos med bivanjem-prisotnostjo in tradicijo, ki ga posreduje univerzalni medij jezika; tradicija se z njim nenehno obnavlja, hkrati pa nenehno ustvarja nove pomene za raznolike refleksije enotne gonilne sile zgodovinske integritete, ki nas vzpostavlja kot razumevaljoča bitja (Gadamer 2004).

Eden od pomembnih vidikov koncepta ponovitve je ohranjanje vsebinskega fokusa, ki bi lahko omogočil nadaljnjo razjasnitev obravnavane teme. Ne glede na to, ali upoštevamo nenehno formativno preoblikovanje festivala ali logiko hermenevtičnega dialoga,

ki je v bistvu aplikativen na dejanske kontekste in pogoje, funkcija produktivne iteracije omogoča ohranjanje teme interpretacije s prepoznavanjem identitete interpretiranega in ponovno uporabo razumevanja kljub hermenevtičnemu zanikanju prizadevanja za absolutno znanje in zavedanja o radikalni končnosti tako v smislu obstoja kot spoznanja.

Podobno kot logika vprašanja in odgovora v hermenevtiki obstaja tudi v eksistencialnem ponavljanju demistificirajoča sila, ki jo prepoznamo v tem, da vsaka iteracija, novi trenutki, dogodki in revizije nalagajo novo refleksijo na prvotni objekt v središču pozornosti. Zdi se, da je za Kierkegaarda in Nietzscheja pojem ponovitve ena izmed osrednjih tem njunih filozofskih raziskovanj. Po eni strani *mladeničevo* spoznanje realnosti ponovitve in eksistencialni poziv k odgovornosti po iluzijah in razočaranju nad pesniškim spominjanjem odmevata kot ključna dejavnika v Kierkegaardovi eksistencialno občutljivi filozofiji (glej Kierkegaard 1987); po drugi strani pa Nietzschejeva ideja večnega vračanja enakega služi kot možnost odpiranja možnosti, spoznanje, ki omogoča pravilno razumevanje (samo)postajanja in tendence sprememb ter kot takšno vir volje do moči. Ponovitev velja za ključni trenutek pri uresničevanju zmožnosti postati nekaj drugega, za razjasnitev, ki s priznanjem ponavljanja nerazličnega odpira teren za nadaljnje (eksistencialne) možnosti.

V svojem delu *Razlika in ponavljanje*, prvotno izdanem leta 1968, že prej omenjeni francoski filozof Gilles Deleuze opredeljuje ponavljanje v nasprotju s splošnostjo kot zaporedje neidentičnih dogodkov; Deleuze, ki se med drugim opira na filozofijo ponovitve, izpeljano iz del Kierkegaarda in Nietzscheja, predlaga uporabo pogleda, pri katerem se možnost zaporedja dogodkov, ki bodo ohranili svojo enotnost skozi razliko, vidi v zaporedju dogodkov. Prepoznavanje ponavljanja omogoča stanje zaporedja, ki črpa iz razlik v ponavljanju in povezuje mnogoterosti v pripoved, kar zagotavlja dinamično alternativo splošnosti (Deleuze 1995, 1–128). Tukaj lahko vsaka nova ponovna uprizoritev prispeva h kompleksni in smiselni pripovedi, ki lahko prinese vpogled v razumevanje.

Ponavljanje si lahko kot tako predstavljamo kot področje potenciala, kot negovanje stanja premagovanja in postajanja drugega-kot-to in več-kot-to, ki deluje na določeno verigo dogodkov in njene učinke. Na neki način ponavljanje deluje kot negacija, ki odpira identično in ga preoblikuje z novimi pluralnimi pomeni.

Na tem mestu je vredno izpostaviti zanimivo povezavo z jezikovnim tropom metafore, ki se končno na številnih mestih smiselno prepleta s svetovnim spletom ter ga večkratno in bistveno zaznamuje.

Sodeč po filozofu Paulu Ricoeurju, ki je v svoji kompleksni študiji *Živa metafora* (v izvirniku izdani leta 1975) temeljito raziskal filozofsko relevantno figuro metafore, je povedno videti metaforo kot elementarni jezikovni trop skozi razprostrtje koncepta *žive metafore*. Pri tem Ricoeur zagovarja potrebo po raziskovalnem prehodu jezikovne in retorične zamenjave na raven ontologije po *naročilu* postulata o referenci in prehoda na koncept, povzetega po terjatvi strukture pomena metaforične izjave.

Pristop hermenevtične interpretacije, kot jo zasnuje francoski filozof, omogoča bistveni prehod v kompleksno razumevanje metafore. Hermenevtika vzpostavlja mešani diskurz, dopuščajoč spekulativno umevanje jasnine koncepta in metaforično izrekanje v igri prevajanja *kot da*, dinamični napetosti med *je* in *ni* ter določujoči pomenski reprezentaciji, izmikajoči se togi refleksiji konceptualnega mišljenja. V predhodni razpravi že večkrat obravnavana imaginacija ima po Ricoeurju tam, kjer spodleti razumevanju, »še vedno sposobnost predstavljanja [Darstellung] Ideje«; s tem ko zanosno razsvetljuje in sprošča konstitucijo koncepta, revitalizira proces mišljenja na mestu, kjer odpove spekulacija, in ga prisili, da *misli več*.

Tako je izpostavljena temeljna naloga ustvarjalne imaginacije, obenem pa je razkrita tudi namembnostna struktura žive metafore. Metafora je živa tedaj, ko v *misli več* na ravni koncepta vnese dinamizem imaginacije – takrat, ko ima imaginacija produktivno vlogo tudi v spoznavnem momentu.

Kot eden vodilnih interesov Ricoeurjeve *Žive metafore* se izkaže povezava postulata o referenci in ustrezne ontologije, ki sledi filo-

zofskemu raziskovanju, ki ga v precejšnji meri povratno opredeljuje prav figura metafore.

Ontološka razlaga postulata o referenci zahteva, da zoperstavimo spekulativni diskurz pesniški govorici, komponirani na potenco semantike. V enačbo metaforične reference in zasnove (zunanje) resničnosti zdaj vpeljujemo mehanizme filozofije govorice. Ricoeur opozarja, da diskurz o govorici vselej ostaja znotraj govorice; zdi se, da slednja prepoznava onemogoča kredibilno razprostrtje razmerja med biti in biti-izrečeno – odnosa, ki zaznamuje obličje najskrajnejše avtorske teze pričujoče razprave. A vendar ima govorica zmožnost, da vzpostavi distanco med samolastnim bistvom, tematsko določitvijo predmeta in neposrednim nanašanjem; s pomočjo refleksije spekulativnega diskurza se govorica spregleda, kot je in kakor je v odnosu do vprašanja biti.

V redu govorice referenca nasledi smisel izrečenega s potezo, ki artikulira bit na način biti-izrečeno; resničnost se na obzorju govorice uveljavi kot ključno določilo vsakršne artikulacije jezika – prešitje, ki v razpravo vnese kategorijo resničnosti kot primarnega določila funkcije biti-izrečeno. Omenjeno prepoznanje lahko zdaj navežemo na obravnavo specifičnega referenčnega postulata: postulata podvojene reference, ki ustreza semantični naravnosti pesniškega diskurza, a pronica in usodno okrepi filozofsko spoznanje, kolikor v misel vnaša napetost med biti in ne biti, med vidnim in nevidnim (Ricoeur 2009, 462–466).

Ker se zdijo ti rezultati, zlasti ob razprtu vprašanja imaginarnega v digitalnem svetu, poučni, je vredno razmisliti o doprinosu kompleksnega razumevanje za kritično teorijo sodobne družbe; še posebej za to, ker je pogosto še nezaključena in nedovršena govorica tehnološke prihodnosti obenem tudi govorica – plodnih ali postvarelih – metafor, ki nadomeščajo splošno sprejeta določila ob izpostavitvi družbeno še nepoznanih fenomenov.

Še pred tem pa si je morda smiselno ogledati tudi bolj kritičen pogled na pojem metafore, kakšnega najdemo pri Nietzscheju ali Derridaju z delom *Bela mitologija: Metafora v filozofskem besedilu*. Na

metaforo je namreč mogoče vendarle gledati tudi skozi prizmo zas-tiranja odprtosti filozofskega označevanja – skozi optiko koncepta »mrtve metafore«. Pri tem je vredno poudariti, da bi lahko bila glede na vseprisotno količino reificiranih konceptov in metafor, ki so se pojavili v digitalizirani družbi in lahko povzročijo diskrimi-natorni govor, lažne novice in teorije zarote, takšna raziskava, ki je bila že nakazana v prvem poglavju naslednjega članka, precej smiselna. Vsekakor se na tej točki povezujeta kritična teorija in hermenevtična filozofija, kolikor se problematična jezikovna figura izraža v pogosto prikritih ali nejasnih, a družbeno temeljnih kon-tekstih, a obenem pomaga razumeti sodobne (spletne) fenomene prek drugačne perspektive.

V tem pogledu sta metoda ponovitve in razgrnitev možnosti, ki jo razkriva metafora, sorodni in podobno plodoviti za kritično razumevanje družbe: tako metafora kot ponovitev sta imaginacijski orodji, ki usmerjata hermenevtični vpogled v ogrodje sodobnih družbenih pojavov.

Kot metafora razkriva napetost med prisotnostjo in odsotnostjo pomena in obenem nakazuje onstran preprostega predočanja re-fERENCE, je tudi ponovitev postopek, ki z imaginarno distanciacijo omogoča globlji premislek o stanju stvari.

Za Nietzscheja koncept večnega vračanja označuje potrditev življenja, ki odpira trenutek v času za samozavest, prazni trenu-tek lažne zavesti in fatalistične predaje splošnosti in heteronomiji. Prepoznavanje večnega ponavljanja je implicitno že odgovor na vprašanje, ki ga postavlja bitju; vprašanje poguma, vztrajnosti in končno moči za moč prepoznavanja lastnega eksistencialnega stanja in možnosti v vsaki naslednji iteraciji trenutka: »Je bilo to življenje? No, potem! Še enkrat!« (Nietzsche 2006, 125)

V filozofski hermenevtiki je obstajala splošna težnja k zanikanju intelektualne pasivnosti, zaznane v dejanjih tistega, kar so včasih imenovali »se« ali »ono«, hkrati pa se je izogibalo eksplicitni kritiki, ki bi lahko preobremenila hermenevtični vpogled in dialoško razu-mevanje z zahtevo po pridobitvi zunanjega, objektivnega stališča.

V zvezi s tem bi lahko trdili, da se hermenevtika lahko izkaže za vsaj delno elitistično in konservativno tako v epistemološkem kot družbeno-političnem smislu, kar je morda najbolj znano ponazorjeno z Ricoeurjevo oceno Gadamerjeve hermenevtične filozofije kot »hermenevtike vere«, ki se ukvarja z »obnovo pomena« in ne s poskusom razkritja bistvenih, a pogosto prikritih določil resničnosti (Ricoeur 1970, 28) ali ostankov razvpite razprave Habermas-Gadamer v sedemdesetih letih prejšnjega stoletja.⁴¹ Vendar pa koncept ustvarjalne ponovitve ponuja drugačno branje interpretativne in morda celo politične privlačnosti eksistencialno dojemljive hermenevtike in njenih predhodnikov: trenutek odločitve, ki temelji na možnostih, ki jih odklene ponavljanje, ni le trenutek, ki omogoča individualno samorefleksijo, temveč ga je mogoče morda uporabiti v socialni in politični filozofiji kot orodje za ponovni razmislek o družbenih institucijah, odnosih ali oceni stanja boja za moč v družbi. V potrditev možnosti spremembe na podlagi dialektike vprašanja in odgovora, ki pojasnjuje vprašanja in bogati odgovore.

Če sledimo Nancyju in upoštevamo temeljno hermenevtično družbenost kot ontološki postulat, lahko takšno logiko vprašanja in odgovora, ki temelji na ponovitvi ter pojasnjuje vsebino in temo, operacionaliziramo na podoben način kot utopijo pri ocenjevanju značilnosti družbenega in političnega sveta ter njegovih značilnosti. Dejansko bomo morda imeli več sreče pri iskanju ustrezne podlage za normativne strukture v družbi, če se bomo držali ponovne ocene situacije in ne poskušali najti drugačen način, ki bi se izognil ideološkemu prikrivanju – in s tem morebitnega izvora etike, ki temelji na odgovornosti, in ki jo podpirajo številni zagovorniki (post-ničejanske) kontinentalne filozofije, a tudi kritične teorije, vključno z omenjenim Nancyjem.

Vsekakor se zdi, da bi lahko smiselna aplikacija hermenevtično občutljivega pojma temeljne ponovitve omogočila drugačen in kontekstualno primernejši način razumevanja ključnih značilnosti nas samih, naše družbe in sveta. Ta sposobnost izpopolnjevanja

⁴¹ Za koncizen prikaz glej mdr. Feldman 2010, 12–13.

kritičnih vprašanj in razumevanja raziskovanega materiala doda plast ustvarjalnosti tako interpretaciji kot vsebinski rabi ter hkrati dodeli višjo raven odgovornosti našim dejanjem.

V tem pogledu je koncept produktivne ponovitve mogoče povezati s pojmom samoinstitucije družbe in njenih imaginarnih pomenov, pa tudi z (radikalno) družbeno in individualno avtonomijo, ki po mnenju Corneliusa Castoriadis omogoča takšno imaginarno vzpostavitev družbe (Castoriadis 1997, 310–316). Avtonomija dodatno povezuje potencialnost samozavedanja z odgovornostjo in ustvarjalno imaginacijo, na kar sem že namignil v drugem poglavju te knjige.

Ne nazadnje obstaja precejšnje prekrivanje med koncepti virtualnega, potencialnosti ponovitve in imaginacije. Pri temeljni ponovitvi je prepoznavanje možnosti v domeni potenciala in še ni uresničeno – lahko bi trdili, da ponavljanje pušča potencial kritično odprt – kar je, kot bomo videli, tudi ključna značilnost virtualnega. Kot takšno pa se zanaša tudi na našo sposobnost imaginacije, saj razmislek o možnostih delovanja zahteva znaten preskok, podobno kot v politično izkoriščenih utopijah.

Ovinek, s katerim sem razbral teoretični potencial perspektivizma in hermenevitične filozofije za kritično teorijo informacijske družbe prihodnosti, je bil dolg, a relevanten. Že najmanj dobrih petdeset let je široko prepoznana potreba po uskladitvi poglobljenega družbenega raziskovanja, ki z upoštevanjem številnih notranjih in zunanjih dejavnikov samoizražanja deležnikov v dinamičnih družbenih kontekstih tehtno preučuje značilnosti *konkretne* skupnosti v globaliziranem svetu, in kritične analize ideoloških, oblastniških oziroma, v kontekstu pričujoče razprave, *platformsko* posredovanih in modificiranih prvin, ki zahtevajo ustrezno poglobitev razumevanja normativnega kolesja družbe in možne kurative za obstoječe probleme, predvsem pa postulatijo obstaja objektivnega, ideološko neobremenjenega kazalnika družbene danosti. To nakazuje na potrebo po vsaj delni razrešitvi izziva, ki ga poraja nesoglasje med stališči Gadamerjeve hermenevtike in Habermasove zahteve po ustrezno metodologiji z kritiko ideologij

kot pogoju za celostno družbeno teorijo, ki je obenem deskriptivna in normativna.

Tu seveda neposredno trčimo v zapuščino relevantnega, že večkrat omenjene akademske debate med Habermasom in Gadamerjem,⁴² ki je tematsko v marsičem nadaljevanje *spora o pozitivizmu* [Positivismusstreit] med Frankfurtško šolo, ki sta jo zastopala Adorno in Habermas, ter kritičnim racionalizmom Popperja in Alberta. Vendar je pri bolj kompleksnem, četudi bolj pravem sporu Habermas-Gadamer, ki se temeljno tiče (kritičnosti) metodologije družbene realnosti, dodatno izražena politična komponenta, ki se opozarjajoče oglašča, kadar relativizacija vrednot ob zavrnilih potezah oblasti ali agresivni ideologiji zavre možnost ustrezne interpretacije, kaj šele normativnih razrešitev bistvenih družbenih problemov. Čeprav je znamenita debata tehtno izrazila neizogibnost dejstva, da je vsak govor o svetu na prvi stopnji spoznanja nujno vpet v osišče interpretacije, ki je vezana na končnost in omejenost spoznanja interpretacija, je obenem nakazal zahtevo po nadaljevalnem *območju odmika*, premisleka, kjer se uskladita normativna in spoznavna razsežnost v težnji po celostnem razumevanju družbene resničnosti (glej npr. Feldman 2010 in Mendelson 1979). V času napetosti, razmer, ki ne obljublajo več zaščite pred krivico, govornice, razčlovečuje, sta pasivno sprejemanje idej brez kritičnega

⁴² Morda je tu vredno nameniti nekaj več besed ozadju spora in Habermasovemu iztržku od le-tega. Če pustimo ob strani druge pomembne vidike nesporazuma (kakršen je hermenevtična trditev o univerzalnosti), je Habermas med razpravo znano kritiziral Gadamerja zaradi zaznanega pomanjkanja strogih in potrebnih evaluacijskih standardov interpretacije v njegovi filozofiji, ki bi lahko interpretacije izpostavili učinkom ideologije in skritih pomenov kot takih. S tem kritika načina interpretacije pridobi tudi normativne in politične razsežnosti, saj bi zavračanje možnosti doseganja objektivnega stališča zunaj ideologije lahko vodilo do problematičnega vrednostnega relativizma in nezmožnosti odgovora na kritične interpretativne in družbene izzive. Razprava ni bila nikoli zares zaključena in nekatera vprašanja, ki jih je sprožila, so še vedno aktualna v sedanjem času naraščajočih globalnih napetosti. Poskus preloma od načel »univerzalne hermenevtike«, ki je lahko nevarno relativistična v svojih vrednotnih ocenah in se zdi slepa za ideološka popačenja, bi lahko označili za skoraj vseživljenjski projekt Jürgena Habermasa, ki ga je prvotno predlagal med sporom z Gadamerjem (glej npr. Habermas 1986, 243–276; Mendelson 1979). Medtem ko so se njegovi poskusi oblikovanja tesne družbene teorije, ki bi lahko združila kompleksno (hermenevtično) interpretacijo družbe s kritiko ideologije z objektivnega in univerzalističnega normativnega stališča v sedemdesetih letih prejšnjega stoletja na koncu izkazali za neuspešne, lahko njegove vplivne teorije komunikacijskega delovanja in diskurzivne etike razumemo kot bolj robustne in dobro cenjene, čeprav kontroverzne odgovore na ključno vprašanje o možnosti objektivnih normativnih standardov v družbeni in politični filozofiji.

odziva ali vsaj distanciacije ali relativizacija vrednot hitro brezbrži-
ni dejanji – to nas je učila *atomska* preteklost in to nam naroča
pričakovanje *digitalizirane*, tehnologizirane prihodnosti.

Moment distanciacije, ki z ostrino *idealnosti*, normativne trez-
nosti zareže v serijo ponovitev, se v tem primeru izkaže kot odlo-
čilen dejavnik pri spoznavanju ozadja družbene pojavnosti. Če je
kontekst ponovitve model, ki ponuja drugačen pogled na navidezno
nekoliko zastarelo, elitistično in evropocentričnim idealom pro-
blematično podvrženo hermenevtiko, le-ta potrebuje objektivno
referenco, ki je lahko obenem regulativni ideal in splošna točka
zunaj ideologizirane partikularnosti.

Že v prejšnjih poglavjih sem večkrat izpostavil pojem produktivne
imaginacije in njenega bistvenega proizvoda, družbeno-
konstruktivne utopije kot regulativne reference moralnega in
pravnega postajanja družbe (prim. s Forst 2014, 177–190). Vendar
moramo biti zdaj natančnejši in jasneje razgrniti normativno per-
spektive spletnega sveta, kolikor želimo iz le-tega črpati vire za
kompleksno kritično teorijo digitalne družbe.

V vse bolj digitalizirani in tehnološko pospešeni družbi se zdijo
trenutki, ki jih je mogoče razpreti za razmislek o posledicah naših
dejanj, in ukrepati, preden situacija ne postane preveč problema-
tična, minljivi, vse bolj nujni in nedosegljivi, saj se lahko zavedanje
kritičnih vprašanj izgubi ali vsaj zdi oslajeno zaradi preobilja
informacij; kljub temu pa lahko odprtost, ki zahteva avtonomno
in odgovorno delovanje ob prepoznavanju pomena ključnih razlik
pri ponovitvi navideznih enakih elementov, pozitivno prispeva h
kompleksnosti raziskovanja sodobne družbe. Povečana virtualiza-
cija in pojav tehnološko naprednih in družbeno transformativnih
značilnosti digitalnega sveta, kot sta metaverzum ali samoučeka se
umetna inteligenca, pa lahko dodajo dodatno plast priložnosti in
izzivov za poglobljeno razumevanje in normativno oceno družbe.

Tudi zavoljo tega je treba narediti odločen korak proti razvidu
potenciala ob prepoznavanju normativnega ustroja in razumevanju
možnosti normativnega razvoja spletne družbe.

Če sprejmemo, da ozir vrednotenja ni relevanten le v posledičnem ali kurativnem smislu, temveč je konstruktiven za sam diagnostični vidik, se razkrije potencial kritičnega uvida v normativno jedro družbenosti za razumevanje digitalne prihodnosti. Vsekakor to tudi pomeni, da hermenevtični uvid zahteva ustrezen kritični ovinek, distanciacijo, ki omogoča bolj celostno izpostavitev družbenih fenomenov in možnosti dejanj deležnikov v spletni družbi prihodnosti.

Ne glede na njegova notranja načela, svet svetovnega spleta ni moralno nevtralen. Že temeljni mehanizmi, ki omogočajo delovanje spletnih okolij – algoritmi urejevalnih procesov, orientacija in namembnost umetne inteligence (posebno velikih jezikovnih modelov), predhodno določena pravila iger, operacij oziroma transakcij v virtualnem prostoru – so vrednostno obremenjeni in prenašajo ideološke prvine, ki so vtakane v jedro strukture interneta.

Vendar svetovni splet ni notranje poenoten in ne omogoča enostavne vzpostavitve enotne jurisdikcije. Tako je pomembno izpostaviti opazko, da svetovni splet ne predstavlja več enotnega javnega prostora, temveč da je digitalizacija razbila prostor spletno posredovane komunikacije na številne sorodne, a detajlno razlikujoče se *mikrojavnosti* – vsako z lastnimi normami, ideologijami, platformskimi pravili in ekonomskimi specifikami. V tem pogledu tudi posamezen metaverzum predstavlja samostojno spletno okolje, delno zaprt sistem z lastno sistemsko logiko, normativnimi pravili in kulturno-estetskimi vzorci.

Čim naslovimo internet kot samostojno družbeno-kulturno področje z lastno logiko globalnega urejanja, normativnimi značilnostmi in notranjimi mehanizmi, ga v težnji po navidezno upravičeni pravni osamosvojitvi morda nevede primerjamo z zunanjimi, bolj tradicionalnimi elementi državnega prava. Vsekakor drži, da si je zaradi specifik svojega delovanja internetno pravo težko zamisliti v domeni enotne jurisdikcije, razen kolikor bi se

teoretično razvila samostojna oblika pravnega sistema – veja internetnega prava z univerzalno jurisdikcijo na zamejenem področju spletnega sveta in odnosov v njem.

Ob tem razmisleku je treba takoj izpostaviti, da spletna okolja ne posedujejo značilnosti političnih organizacij, ki so v svojo notranjo strukturo bolj ali manj organsko vpletle državni pravni sistem, in še manj potenciala za enotno pripoznanje normativnih stebrov, ki bi omogočile razvoj inherentnega prava na osnovi nekakšnega globalnega konsenza.⁴³

Koncepcija strogo zavezujočega prava je na podlagi zgodovinske in strukturne določenosti sama po sebi vezana na delovanje v okrilju geografsko zamejene politične organizacije, ki omogoča matrico soglasnih, oblastniških oziroma pripoznavnih zakonodajno veljavnih gest. Vplivna *analitična* teorija prava H. L. A. Harta iz srede 20. stoletja s hermenevtičnim uvidom izpostavlja videnje prava kot systemskega prepleta primarnih in sekundarnih pravil – z državnim represivnim aparatom podprtih družbenih pravil, ki naslavljajo pravice in dolžnosti pravnih deležnikov, in metapравil, ki na čelu s temeljnim pravilom o pripoznanju kot določilnim elementom pravnega sistema omogočajo potrjevanje, spreminjanje in končno, razumevanje primarnih pravil (Hart 1994, 99–108). V pravnofilozofski koncepciji »prava kot integritete« Ronald Dworkina pravo določa dinamična povezanost določnih pravil ter ohlapnejših moralnih načel in političnih ciljev, ki skupaj tvorijo normativno ogrodje sistema, ki se sicer razkriva šele skozi (interpretativno zaznamovani) *performans* konkretne in temeljno konsistentne sodne prakse (Dworkin 1986). Pri Fullerju je *učinkovito*, organsko delujoče pravo smotrno zrasel sistem pravnih določil, ki za uspešno pravno-politično usmerjanje potrebujejo vključitev notranjih – proceduralnih – moralnih komponent kot temeljnih gradnikov prava in ne le njegovih zunanjih dopolnil (Fuller 2015, 105–117 idr.)

⁴³ Tu je vendarle mogoč tudi razmislek, da je stara von Savignyjeva misel, kjer se državno pravo v končni instanci razvije kot organski proizvod, materializacija narodne ideje in duha, sicer težko zamisljiva v sodobnem svetu, ima pa zato morda nekaj potenciala kot regulativna ideja pri nastanku notranje razvitega spletnega prava. Vsekakor tu za zdaj govorimo le na stopnji teorije in v omejenih prostorih kakršni so posamezni metaverzumi.

Ne glede na *naravo prava* in s tem povezan mehanizem kvalifikacije pravnega sistema – možnost nastopa pravila pripoznanja, integriteta pravne prakse, organski nastop sistema s pomočjo notranje moralnosti prava – pa je na dlani, da spletno okolje ne odgovarja zahtevam, ki bi omogočale pojavnost zavezujočemu in splošnemu sistemu, kakršnega poznamo na ravni države. Takšen status onemogočajo tako strukturne in tehnične kot politične in etične omejitve: med drugim zasnova interneta kot globalnega vmesnika, dinamičnost posredovanja informacij in spremembe v zvezi s spletnimi razmerji, prisotnost številnih prostorov s svojimi urejevalnimi in normativnimi pravili, neusklajenost med različnimi izhodiščnimi jurisdikcijami, ki se prenašajo v spletno okolje, ter odpornost temeljno odprte in načelno nevtralne strukture spletnega sveta za celostno pravno določitev.

Še tako dovršen in organsko družbeno vraščen pravni sistem je vendarle tudi označevalec razmerja *tujosti*, ki je vselej negacija, sistemski odmik (od) nečesa. Po Menkeju pravo s svojim nastopom vselej določno vzpostavlja razmerje med pravnim in nepravnim, z nedvoumnostjo sodbe in ostrino pravila, ki ob delovanju na vse ali nič v družbo vnaša elemente *nasilja* proti *nasilju*: prava, ki strukturno ponavlja nasilje ob razločanju pravnega od zunajpravnega sveta (Menke 2018, 19–22).

Zdi se, da vsaka pravna sistematizacija diskriminira proti oblikam, ki ne ustrezajo uravnilovki, ki jo zahteva tovrsten poseg: to velja še toliko bolj v okolju, ki je tako podvrženo spreminjanju, raznoterosti vrednostnih izrazov in v širokem smislu združuje nabor številnih pravno-političnih razumevanj, moralnih prepričanj, tradicij, kultur, običajev in vrednot. Iz tega razloga je za zdaj lažje videti internetno pravo kot nepopoln in delno celo kaotičen skupek različnih področnih določil z različnimi pristojnostmi iz raznoterih virov, ki zapolnjuje razmeroma obsežne regije navideznih pravnih praznin, kolikor tehnologija predhodi razvoju prava ali onemogoča, da se ta razvidi v zadostno zavezujočem oziru. Tudi če pravo nastopi na spletu zunaj politično smiselnih, a glede na zasnovo interneta pogosto precej nesmotrnih geografskih meja in

teži h globalni veljavi, se ta prej nanaša na manj zavezujoči kontekst mednarodnega prava kot strogost državnih pravnih sistemov. GDPR je denimo sicer zavezujoč za državljane EU, vendar ima zunaj izvirne jurisdikcije le priporočilno vlogo, njegovo veljavnost pa še bolj problematizira geografsko fluidnost in nedoločilnost spletnega prostora, obstoj tehnologije, kakršna je VPN, in struktura globalnega vmesnika, ki razlikuje internet kot *platform platform* od bolj tradicionalnih družbenih ogrodiv.

Kot bomo videli v nadaljevanju, za razliko od zunanje družbe normativno izpopolnjevanje spletnega prostora v precejšnji meri poteka od *spodaj navzgor*, od zasnove uporabniške interakcije do kompleksnejših moralnih in v nekaterih segmentih tudi pravnih pravil, pri čemer pa je vselej treba opozoriti na povratni, pogosto prikriti učinek platformskih pravil in ideologij na neposredno uporabniško izkušnjo. Glede na razdrobljenost spletnih okolij dejansko le stežka pride do premočrtne regulacije, ki v specifičnosti internetne izkušnje pogosto deluje kot zareza v modelu delovanja spleta.

Med pravili *igre*, ki omogočajo operativnost zasebnim spletnim prostorom, kakršni so metaverzumi, in pravnimi pravili, ki stremijo k univerzalnosti, obstaja kategorialna razlika, ki ni vezana le na prisotnost represivnega aparata in zunanje sodbe. Gre se za moment ponotranjenosti pravil, ki sicer lahko podvajajo oblike trdnih norm, vključno s pravnimi pravili ali načeli, vendar jih uporabnik sprejema kot sestavne dele virtualnega oziroma digitalnega sveta. Za pravo se po drugi strani, da je vselej svojstvena distanciacija, povnanjenje oziroma vstop nečesa, kar iz domačega naredi pravno in iz drugačnega tuje. Tu se je smiselno navezati na ključno delo kritične družbene misli zgodnjega 20. stoletja, Benjaminov mladostni spis *H kritiki nasilja*, ki je bil predmet številnih (re)interpretacij in derivacij uglednih avtorjev v filozofiji dvajsetega stoletja – med najodmevnejše razprave, na katere je odločilno vplival Benjaminov sestavek, sodijo Derridejev spis *Force of Law: »The Mystical Foundation of Authority«*, Agambenova serija del *Homo sacer* in zgoraj omenjeni Menkejev esej *Pravo in nasilje*. Čeprav se Benjamin v svojem esej osredotoča na vlogo

prava v sodobni družbi, gre v njem prvenstveno za raziskovanje pritiklin in oblik manifestacije nasilja. V tej kratki, kriptični in mestoma že mesijanski razpravi takrat še zelo mladi in filozofsko še precej nedorečeni Benjamin prepozna štiri paradigmatške funkcije nasilja: v vsakdanu visoko racionaliziranega sodobnega družbenega sveta sta operativna pravopostavljajoče in pravoohranjajoče nasilje, ki koordinirata družbeno delovanje, pri tem pa se drastično razlikujeta od »pravouničujočega« božanskega ali čistega nasilja in njegove človeške ustreznice, revolucionarnega nasilja. Tako pravopostavljajoče kot pravoohranjajoče nasilje sta temeljno vezana na institucijo prava, ki po Webrovi teoriji o postopni racionalizaciji in birokratizaciji družbe postane gonilna sila družbene koordinacije v devetnajstem in dvajsetem stoletju. Za Walterja Benjamina pravo tako predstavlja emblematično strukturo sodobne družbene dominacije s simbolnimi sredstvi, ki vodijo do fizičnih dejanj nad pravnimi subjekti, obenem pa se izpostavlja kot potencialno ogrožje postvarjenja v družbi.

Pravopostavljajoče in pravoohranjajoče nasilje sta nujni komponenti družbene aplikacije pravnih aktov; pravo je strukturno odvisno od uporabe nasilja s prisilnimi sredstvi s pomočjo uprave in policije.⁴⁴

Pravo pri tem lahko doseže svoje cilje le, kolikor je zvezano z obstojem nasilja s pomočjo (pravnih) sredstev. Sistemska vsepriču-

⁴⁴ Na tem mestu je vsekakor treba povedati, da pri Benjaminovem spisu – četudi se v njem razmeroma korektno nanaša na delo pravnega teoretika von Jheringa – ne gre za delo s področja pravne filozofije, kaj šele primer kompleksnega razumevanja narave prava. Pa vendar Benjamin, sledeč zgodovinsko obremenjeni pravni filozofiji Rudolfa von Jheringa predstavlja zanimiv, čeprav pesimističen pogled na normativno perspektivo prava, pri čemer zanika vrednost tako pozitivističnega kot naravnopravnega pristopa k pravu. Po Benjaminovem mnenju oba predstavljata opozicijo organskosti etičnega življenja: ker se pravo lahko upravičuje le v njegovi instrumentalni razsežnosti, so teorije naravnega prava neustrezne, kolikor pozabljajo, da je smoter končnega (pravičnega in nenasilnega) stanja – torej zakonite razrešitve konflikta s sredstvi pravnega reda – venomer moč doseči le znotraj pozitivno določene sheme sredstev za doseg zakonitih ciljev. Pri tem pristanejo v nekakšnem vmesnem položaju med nasilnimi pravnimi sredstvi in etičnimi cilji, ki naj bi upravičevali njihovo uporabo, kar vodi v določeno paradoksalno nevtralizacijo nasilja; pravni pozitivizem je v tem pogledu sicer nekoliko boljši, ker se raje kot na izmuzljivo idejo pravičnosti izhodiščno nanaša na zakonitost delovanja pravnega reda, s čimer lahko zagotovi manj problematično merilo za upravičenje nasilja. Pozitivnopravne teorije tako utegnejo ponuditi vsaj čvrst postopkovni kriterij za presojo kaznivosti, ne da bi pri tem upoštevale moralno razsežnost družbenih smotrov (Benjamin 2002).

jočnost pravnih odnosov pod nadzorom države v sodobni družbi je povezana s shemo namenskih sredstev za dosega smotrov, ki ohranja in promovira strukturno uporabo nasilja, in s tem, ko institucionalizira uporabo nasilja kot sredstva za doseg moralnih ciljev, pravna oblast kompromitira etično življenje v družbi. Od posredno povzročenega pravnega nasilja je nasprotno »čisto« ali božansko nasilje, s katerim rokuje samo figura boga, ter ki je takojšnje, uničujoče in neposredno izraža božjo pravičnost, ne da bi se pri tem sklicevalo na posebne smotre ali se uporabljalo kot sredstvo za njihovo uresničitev. Za razliko od »nečistega« mitičnega nasilja, ki s pravnimi sredstvi določa dinamiko družbenih odnosov, je božansko nasilje dejanje suverene volje, ki se ne upravičuje s sklicevanjem na določene zunanje smotre ali postopke, temveč se manifestira kot čisti izraz *Besede* in njene samoreferenčne moči – v božji »sodbi Korahovim privržencem« ali kaznovanju Levitov se tako na primer izraža sodba uničenja, brez opozorila, brez groženj in brez posredovanja zunanjih zakonov. Tovrstno manifestacijo božanske pravičnosti je moč po Benjaminovem mnenju prepoznati v prilagojeni obliki tudi pri ljudeh v sodobni družbi, in sicer v vzgoji ter v revolucionarnem boju za pravične družbene razmere, ki jih lahko zagotovi splošna stavka proletarskega razreda.

Takšno dejanje je delo pravičnosti, ki ni pogojena s pravnimi sredstvi. Benjamin s potezo, ki jo je moč poimenovati »razbremenitev« prava, predlaga iskanje nenasilnih alternativ pravu in njegovemu endemičnemu pravopostavljajočemu in pravooohranjajočemu nasilju; postavlja zahtevo po kulturni revoluciji, ki se ne zaustavlja pred izničenjem sveta pravnih razmerij in pravne sheme posrednih sredstev za uresničitev zunanjih smotrov, ki v končni instanci služi le ohranitvi državne oblasti v družbi. Na koncu je Benjamin morda kar najbolj radikalen: razpustitev oziroma odpravo prava in tiranije prisilne državne oblasti, ki jo omogoča pravni red v družbi, je slej ko prej mogoče doseči le s svetim nasiljem revolucije, ki v teokratskem in eshatološkem jeziku proizvede pravičnost v družbi z uporabo svetega nasilja proti nasilju v namen vzdrževanja družbene moči (Benjamin 2002).

Ne glede na to, da je ostra analize fenomena prava kot nastopa drugosti (v) družbi le pogojno uporabna, ni moč brezprizivno trditi, da v svetu platformskega kapitalizma in nadzorne oblasti v spletu pravna sredstva pogosto ne delujejo v težnji, da ohranjajo problematične, morda celo nepravilne družbeno-politične razmere in asimetrično porazdelitev družbene moči, kolikor se le-ta posreduje preko medija svetovnega spleta.

Menkejeva obsežna reinterpretacija omenjenega Benjaminovega esaja v delu *Pravo in nasilje* [Recht und Gewalt] izpostavlja paradoksalno naravo prava, ki tako nasprotuje nasilju, kot ga samostojno izvaja. Menkejevo prepričanje je, da je pravo že po svoji strukturi zavezano ponovitvi maščevalnega nasilja v zgolj navidezno drugačni podobi, kolikor načelno vzpostavlja pravno enakost, ki formalizira nasilje nad nasiljem, ustvarja meje zakonitega in nepravnege ter tako nezadržno ustvarja svojo drugost, ne-pravo, razsežnost heteronomnega. Kot takšen je pravni red vlada mitičnega nasilja – strukturnega nasilja, ki ga z delovanjem pravnega reda družbena oblast nezadržno reproducira.

Prekletstvo reprodukcije mitičnega nasilja ni vezano na voljno dejanje suverena, temveč se nanaša na delovanje subjekta, ki ga preganja in navidezno paradoksalno omejuje avtonomija, ki jo zagotavlja princip pravne enakosti, nahajajoč se v strukturnem jedru prava. Pravni subjekti so avtonomni – zmožnost presoje jim je podana z vstopom v svet pravne države, kjer so objektivizirani in spremenjeni v abstraktne pravne osebnosti – vendar ima njihova avtonomnost visoko ceno: kadar so primorani delegirati pravičnost naproti enakim, delujejo po principu neizbežne pravne avtonomije, ki v sebi vključuje svojo inherentno drugost. Nereflektirano pravo deluje kot navidezno avtopoetičen, notranje ubran mehanizem, ki od svojih subjektov zahteva sprejemanje lastne demoralizirane normativnosti, enakosti in strukturnega nasilja, ki ga pravo nezadržno reproducira.

Če uporabim namensko personifikacijo, je moč razbrati, da za Menkeja pravo ne more dojeti svoje nasilne narave, dokler je prepuščeno delovanju sistemskega postvarjanja. Menke vidi edino

možnost za razrešitev notranjega protislovja prava v upanju, da se pravo zave svojega lastnega (usodnostnega in strukturno določene) nasilja, ko se v obliki reflektiranega prava le-to izpostavi kot pravo proti svoji volji: ko presojanje poteka v skladu s pravom in ne zaradi prava samega. Tu se Menkejev pogled odločilno razlikuje od Benjaminove vizije usode prava: kjer slednjemu edino kurativo proti nasilju prava predstavlja njegova popolna odprava, Menkeju zadošča rešitev, pri kateri se pravo ohrani, vendar »depotencira«, in sicer tedaj, ko se zave meja, ki jih vzpostavlja med pravnim in nepravnim, vidi določitev v skladu s pravnimi pravili kot le eno izmed možnosti, ter prenese zunanji konflikt, s katerim diskriminira pri deleženju v pravni družbi, v svojo lastno notranjost. Menke meni, da je moč delovanje prava na takšen način nadzorovati, čeprav za ceno poteze *izvornega nasilja odtegnitve*.

Pravo tako pri Menkeju prevzema vlogo, sorodno delu kulturne industrije pri Adornu in Horkheimerju ter disciplinskih mehanizmov pri Foucaultu. Pravo efektivno postane Drugo razumu, saj abstrahira in decentralizira subjekte ter orientira razvoj njihove osebne identitete (Menke 2018).⁴⁵

Menkejev korektiv neizprašane podložnosti integriteti pravnega sistema je zanimiv in poveden zlasti v spletnem okolju, v katerem ima pravo relativno šibkejšo in manj samostojno vlogo pri koordinaciji razmerij od bolj tradicionalnih okolij. Spletne skupnosti od svojih uporabnikov pričakujejo strukturno ponotranjenje norm kot pogoj sodelovanja, kar pa obenem zaradi integralnosti, odcepljenosti od drugih platform ali pravne nedoločenosti zaradi še nedorečenih elementov tehnološkega ali družbenega razvoja onemogoča zapolnitev s kompleksnejšo zunanjepravno ureditvijo.

Vsekakor takšno razumevanje vedenjskih struktur v spletu ne pomeni, da so norme spletnega sveta nujno manj invazivne – še več, fleksibilna narava moralnih določil in koordinacijskih postopkov

⁴⁵ Pri tem je treba povedati, da proces oblikovanja identitete niti zunaj sfere prava ni nujno stabilen in brez povratnega vpliva družbenih in moralnih pravil, kar seveda prava po sebi ne izloča iz sfere konstitutivnih (institucionalnih) družbenih sfer. Žal daljša razprava na to temo presega omejitve tega dela.

brez nanašanja na zunanji referenčni kodeks pogosto povzroča nezaupanje, etično razpršenost in nestalnost, zahtevno sledljivost ter nevarnost kršenja notranjih pravil in anomije; to ima svojevrsten vpliv na decentralizacijo moralnega subjekta v spletnem okolju, ki se utegne kot avatar porazgubiti po različnih normativnih okoljih, ki jih zahteva fragmentacija spletne identitete. Pri tem pa trči ob različne normativne domene; tudi zato se je vredno orientirati zlasti na posamezne, razmeroma zaprte strukture oziroma spletne skupnosti, kakršne predpostavlja koncept metaverzuma.

Tako spletni forumi in drugi tovrstni komunikacijski kanali, kjer je nadzor nad uporabo pasiven in vključen kot del ogrodja platforme, kot spletne večigralske videoigre in kompleksnejši interaktivni spletni prostori, kjer model delovanja zahteva aktivno ponotranjenje pogosto fleksibilnih pravil, sta del mreže spletiš izkustev, ki tvorijo normativno strukturo interneta. V najbolj intimnih, najlažje vrednostno določljivih primerih, kakršni so medosebni spletni klepetalniki, se platformska oblast vključuje le v okviru kalupa, ki sicer pasivno nadzoruje uporabo, vendar je v večji meri normativno nevtralen.⁴⁶ Bolj kot se povečuje število deležnikov v fokusnem modulu, bolj se poveča zahtevnost koordinacije, ki se veže na medosebna razmerja, vezana na uspešnost komunikacije, in strojno ogrodje. Medtem ko pri normativnem določanju medsebojnih odnosov v sistemsko strukturiranih okoliščinah lahko uporabimo diskurziven model za razumevanje normativne podstat v družbeni sferi, je obenem potrebno nameniti pozornost tudi vrednostnemu doprinosu algoritmov.

Ob tem, ko se povečuje kompleksnost algoritemskih rešitev za uspešno koordinacijo družbe, je subjekt spletne izkušnje vse manj razviden v nanašanju na fizično osebo, ki tvori zasnovo posame-

⁴⁶ Pri tem bi bilo seveda naivno trditi, da je lastnik platforme vselej transparenten oziroma moralno neoporečen v razmerju do pridobivanja podatkov in nadzora, ter da podatkov, ki jih dobi ob nadzoru nad sporočenim ne uporablja v prikrite, politično problematične ali dobičkonosne namene. V preteklosti se je večkrat izkazalo, da je tako kompleksno kodiran in v globljih elementih spleta zakrit način sporočanja potencialno ogrožen ob spremembah v varnostni konstituciji spletnega okolja. Vendar pa ta sicer bistvena razprava presega namen tega poglavja, ki se bolj kot na varnost osredotoča na normativnost delovanja, zato je na tem mestu ne nameravam nadaljevati.

znega avatarja. Algoritmi – zlasti preferenčni ukazi oziroma pravila in filtracijski sistemi – družbenih omrežij in digitalnih storitev sooblikujejo sebstvo v spletu; o tem bom več zapisal v naslednjem poglavju. Pri tem pa tudi podajajo pomembno vsebino normativne panorame digitalnega okolja.

Tako kot je avatar v spletu razdrobljen med številne vrednostne in identitetne cone, so tudi algoritmi spremenljivi in odvisni od vnosov elementov, s katerimi so v razmerju. Toda prepoznanje, da ima človekova subjektiviteta, tudi v normativnem pogledu, izmuzljivo naravo, ki se izmika logiki preprostega podvajanja fizične reference oziroma identitete, ne vodi nujno v aporijo vrednotenja. Na svojstven način je prav zavedanje nejasnosti in motnosti spoznav algoritmov, ki v enotnih snopih povezujejo multiple spoznave in zorne kote, nakazuje na možnosti spletne etike oziroma na še nerazkrit potencial družbenega urejena. Multiplicitete algoritmično posredovanih odtisov spletnih uporabnikov imajo takrat, ko jih uspemo *držati narazen*, ob razumevanju raznoterosti normativnih izkušenj in dinamičnosti delovanja v virtualnem okolju, posebno spoznavno težo (prim. Amore 2020, 135 idr.)⁴⁷

Zavedanje fluidnosti oziroma nestalnosti seveda pomeni, da pot do ustreznega moralnega oziroma pravnega urejanja spletne družbe prihodnosti ni premočrtna, še manj enostavna. Obenem pa se zdi, da prav izgradnja novih spletnih okolij pred našimi očmi ponuja edinstven vpogled v temeljno ogrodje normativne podstati družbe.

Ne glede na posredniško – platformsko – in nefizično naravo spletnih odnosov med posamezniki, je spletno okolje tudi prostor samorazkrivanja, samoiskanja in sledenja ambicijam. Čeprav zaradi prisotnosti mehanizmov nadzora in dinamično učljivih modelov umetne inteligence v tehničnem smislu nikoli nismo zares *sami*, kot razdrobljene osebnosti stopamo v intimna razmerja, ki imajo

⁴⁷ Tu ni odveč opomin na perspektivčnost resnice v različnih strukturnih in tudi normativnih razmerjih, ki ni zgolj relativnost pri razumevanju. S tem je podana možnost vzpostavitve mosta med razpravo o hermenevitično-eksistencialnih odtenkih pri razumevanju sodobne družbe, in kritičnem razumevanju normativnosti spletnih skupnosti.

zaradi specifičnosti virtualne interakcije potencial za kompleksen uvid v razsežnost človekovih notranjih vzgibov in samopostajanja.

Res je, da je zaradi elementov spletne izkušnje, kakršni so interaktivnost, večja anonimnost, praktična nesmrtnost in možnost ponovitve dejanja avatarja, ki izhaja iz igrificirane zasnove sfer spletnega sveta, medmrežni odnosi manj tvegani, neposredni in zahtevajo nižjo stopnjo neodtujljive odgovornosti. Toda po drugi strani ti elementi omogočajo večjo fleksibilnost pri normativnem odločanju in lažji dostop do stanj, ki bistveno spremenijo vrednostno strukturo odnosov. Čeprav se zdi, da je manj na kocki, večja svoboda pri delovanju nujno ne zmanjšuje, temveč v določenih okoliščinah še povečuje potencialno vrednostno in čustveno intenzivnost spletnih odnosov tudi v konvencionalnih spletnih prostorih.

V virtualnih spletnih skupnostih, kakršna je metaverzum, pa se zadeve še spremenijo, ker se zgoraj podanim lastnostim spletnega delovanja oziroma statusa sebstva priključuje simulacija, ki pa ohranja neponovljivo naravo ter integralnost storitev in izkustev fizičnega izkustva. V tem prostoru je mesto za jedro singularne izkušnje, ki nagovarjajo drugega v polnosti izraza ne glede na digitalno strukturo prostora, kjer poteka komunikacija.

Prednost tega, da obstaja nižji prag za razvoj posebnega odnosa – prepoznanje posebnega drugega – ob večjem občestvu in lažjem dostopu do relevantnih informacij za razvoj odnosa ter sporazumevalnih kanalov je to, da je tudi lažje vsaj delno upoštevati etične zahteve individualnega drugega v medosebni interakciji. Čeprav klic drugega ne more biti tako neposreden, *obličje* tako razkrito kot v fizičnem okolju, virtualni svetovi vseeno ponujajo možnost simuliranega stika, ki s presežkom v usmerjanju izraznosti identitete spletnega avatarja omogoča celosten in občuten odgovor na klic drugega. V tem tudi spletna interakcija ohranja intimnost odnosa, kjer drugi neposredno nagovarja s stališča ranljivega, trpečega, občutnega. Asimetričnost etike skrbi vnaša napetost v medsebojne odnose, vendar podaja korektiv simetrični strukturi konvencionalno izpeljane družbene morale, utemeljene na regulativu pravičnosti, na ravni pred družbenih oziroma predpravnih razmerij. V tem

primeru tudi spletno okolje s svojim odprtim značajem in široko paleto možnosti za razvoj medosebnih odnosov kot svojevrsten odziv na avtomatizacijo in racionalizacijo spletnega prostora poraja pogoje za vzpostavitev intimne, asimetrične sfere v družbenem sestavu, ki vsaj delno ustreza etični perspektivi v Levinasovi in Derridajevi filozofiji (Critchley 1999, 267–280).

Nikakor pa ni moč zanemariti dejstva, da spletno oziroma virtualno okolje doseže bolj prepoznavno raven na stopnji posplošenih razmerij, ko se začnejo vzpostavljati konsistentna urejevalna pravila med deležniki. Na normativni razvoj vplivajo digitalni mehanizmi, po čemer se način nastajanja spletne družbe razlikuje od zunajspletne družbene reprodukcije: prisotnost urejevalnih algoritmov, določujoča pravila delovanja – *igre* – ki jih uporabniki ponotranjijo, in tehnične omejitve interakcije v digitalnem okolju zahtevajo drugačen in digitalnemu svetu prilagojen prehod od dinamičnega medsebojnega koordiniranja do (simetričnih) konvencionalnih normativnih struktur.⁴⁸

Pri tem se je smiselno ponovno ozreti k zapuščini spisa *H kritiki nasilja*, vendar tokrat z druge perspektive. Derrida v svoji reinterpretaciji Benjaminovega esaja, podani v delu *Sila prava*, izpostavlja, da se pravo kot simetrični princip proizvajanj in vzdrževanja enakosti nahaja v paradoksalnem odnosu s pravičnostjo kot načelom, ki zahteva prevzem odgovornosti za neskončnega Drugega in prepoznanje o singularnosti vsakega primera sodbe. Pravo je tako torej v svoji uporabi obremenjeno s konceptualnimi aporijami, ki jih je moč razumeti kot abstrakcije nemožnosti pravične odločitve: pri tem se razkriva notranje nasprotje med svobodo odločitve, ki mora biti avtonomna, da je lahko pravična, in zahtevo po univerzalizaciji pravil, ki jim je treba slediti – med iterativno nedoločljivostjo zakona in singularnostjo, ki jo predpostavlja pravičnost. Pravo preganja »duh neodločljivega« in (pravna) odločitev je vselej tudi dejanje

⁴⁸ Pri tem zahteva po sprejemu in internalizaciji pravil virtualnega delovanja predvideva nastop svojevrstnega učinka panoptikuma, o čemer sem govoril že v prejšnjem poglavju: uporabniškega medsebojnega preverjanja in prilagoditve, ki narekuje sestop s stopnje simetričnih moralnih odnosov na raven primarnih razmerij.

nasilja v težnji po dosegu končnega stanja čiste enakosti oziroma simetrije, ki pa je tudi v idealnem smislu vendarle zgolj neskončno postajanje ali asimptota pravičnosti (Derrida 1992).⁴⁹

To vsekakor pomeni, da je občutljivost za singularnost razmerij med posamezniki pomembna pritiklina razvoja modelov, ki sicer predpostavljajo simetričnost med nosilci pravic na stopnji pravil konvencionalne in postkonvencionalne pravičnosti. Razumevanje pomena singularnosti etičnih zahtev in obligacij, ki ne temeljijo zgolj na simetričnih določilih pravičnosti, predstavlja popravek razvoju moralne in pravne strukture v družbi, ki se delno ozira proti kritiki, ki jo je Carol Gilligan namenila Kohlbergovi hierarhični razvrstitvi stopenj moralnega razvoja.

Po drugi strani pa drži, da številčnost mikrosvetov z lastnimi pravili že po sebi povečuje kompleksnost normativnega urejanja na spletu. Prav zato potrebuje trden model derivacije moralnih pravil iz posplošitve množice vedenjskih interesov in vrednostnih vidikov, ki se ob upoštevanju notranje povezanosti normativnih elementov smiselno navezuje na pravila, ki temeljijo na paradigmah idealnih komunikacijskih odnosov; čeprav je omejeno v svojem delovanju, se je na tej stopnji smiselno navezati na načelo univerzalizacije U pri Habermasovi diskurzivni etiki, po katerem je »pravilo [je] veljavno natanko tedaj, ko bi lahko vsi udeleženi brez prisile skupno sprejeli predvidljive posledice in stranske učinke njenega splošnega upoštevanja za interese in vrednotne usmeritve vsakega posameznika.« (Habermas 1996, 42)

Končno pa standardizacija moralnih pravil v spletnem okolju nakazuje na potrebo po pravni zapolnitvi prostora v segmentih, kjer etično vrednotenje in moralne obveze ne zadostujejo. Področje kriminalnih dejavnosti – ki jih virtualna intenzifikacija spletne izkušnje utegne narediti še pogostejše in bolj občutene, kar izražajo nedavne situacije, kakršen je primer virtualnega posilstva – ter

⁴⁹ To obenem pomeni tudi, da je trenutek sodbe in s tem odločitve tudi trenutek norosti, ki v zasledovanju pravičnosti nasprotuje konvencijam in mehanistični subsumpciji pravila pod enotno matrico. Smiselno je poudariti bližino tega pogleda Kierkegaardovemu razumevanja razsežnosti odločitve, ki sem jo izpostavljal v prejšnjem delu knjige.

varstva avtorskih pravic v nepreglednem svetu soprisotnosti agresivno učelih se modelov umetne inteligence in uporabnikov z vse manj dostopa do lastnine nad digitalnimi produkti izražata zahtevo, da tudi v razmeroma odprtem spletnem svetu potrebujemo območja čvrste pravne ureditve.⁵⁰

Obstaja del internetne krajine, ki ga je zaradi siceršnje nepreglednosti, potrebe po zaščiti akterjev in nevarnosti zlorab moč na ustrezen način regulirati ob razvoju celostne pravne strukture, ki pa v optimalne pogledu izhaja iz osnov razumevanja človeške družbenosti, notranjih pravil spletnega delovanja in medosebnih norm interakcije, ki se povezujejo tako z etičnimi premisami prepoznavanja človeške posebnosti kot doseženim stanjem moralnega konsenza na osnovi razumevanja pravil spletne komunikacije.

Dve odprti vprašanji ostaneta pri tem: kako zadostimo zahtevam svetovnega spleta, ki, imenu primerno, teži proti globalnemu urejanju odnosov in s tem univerzalni jurisdikciji, ki pa obenem zahteva polnomočnost državnega prava? Tudi če pustimo geopolitična nesorazmerja moči in vrednostno neusklajenost različnih sistemov vnevar, je prehod od notranjih standardov moralnega ravnanja do polno zavezujočih regulativov ter, končno, integralnega internetnega prava, ki je obenem nedržaven in vsedržaven, zagonetna in, vsaj za zdaj, težko izvedljiva.

Drugo vprašanje pa se navezuje na status nečloveških oziroma transhumanih elementov na svetovnem spletu. O etiki ter moralnem in pravnem statusu umetne inteligence – učечеge se stroja – se

⁵⁰ Pri tem je poučen primer razumevanja izvora pravnih problemov v nacistični Nemčiji. Kakor kažejo raziskave Franza L. Neumanna, Otta Kirchheimerja in Herlinde Pauer-Studer o teoriji in praksi prava v nacistični Nemčiji, je moč zavrniti splošno uveljavljeno prepričanje (ki ga med drugim izražata avtorja, kot sta Radbruch ali Fuller), da je bil poglavitni dejavnik, ki je omogočil grozodejstva znotraj nacističnega pravnega sistema, pozitivistični pravni sistem, ki ni imel varovalk pred samovoljo oblasti ter ni upošteval potrebe po vnosu določujoče moralne vsebine v pravo; to se spaja s širšo kritiko pozitivizma, kolikor slednji zanika normativno osredotočenost na pravičnost (glej denimo Pauer-Studer 2012). Omenjene raziskave prikazujejo ravno obratno sliko, po kateri je bila ravno prepustnost za politično voljo in njena moralna določila, ki pa so se visoko ideologizirane ozračju izpridila ter v pravo vnesla kontingentnost in uklanjanje pritiskom oblasti, tisti element, ki je upustošil pravno krajino. Nezmožnost pravnega sistema v weimarski republiki, da bi s čvrsto demokratično strukturo vzpostavil pravno državo (torej funkcionalni in trajni red na osnovi zakonitosti prava), je tako omogočila političnim interesom, da so se bistveno lažje vzpostavili in dominirali v družbi.

iz prostorskih in tematskih razlogov nisem konkretnje razpisal, a podaja pomembno topiko, ki je in bo tudi v nadaljnje vse relevantnejša. A obenem odpira podvprašanje: se ta razmislek ne navezuje tudi na hibridno formo človeškega *mene*, sebstva, ki me v obliki avatarja predstavlja na spletu – in obenem ni zgolj virtualna podvojitev moje eksistence, temveč tudi s spletnimi orodji modificirana, s pravili iger aficirana, ter znanji in mehanizmi umetne inteligence predrugačena entiteta? Na podlagi tega pomisleka moramo odpreti poslednjo temeljno tematiko tega dela.

Ne glede na to, ali subjekt spletnega izkustva vidimo kot igralca z ohranjenimi vajeimi v rokah ali le kot tarčo predikativne analitike ali referenco podatkovne baze platform pa je na tem mestu vredno izpostaviti, da je v tako kompromitiranem spletnem okolju, kakršen je današnji internet, zagovarjanje normativne nevtralnosti pogosto brezbrizno – in nevarno.

KDO SEM JAZ DANES, KAJ SMO MI JUTRIŠNJEGA DNE?

Digitalizacija je že dolgotrajen proces, ki je močno spremenil človeški individualni in družbeni obstoj. Sodeč po hitrosti in ritmu trenutnih sprememb bi digitalno spletno okolje kaj kmalu lahko močno spremenilo svojo naravo in korenito poseglo v potek ter oblike človeške družbe in celostnega delovanja.

Ideja metaverzuma je v minulih letih zapustila (zgoj) domeno znanstvene fantastike in postaja vse bolj stvaren del splošnega procesa digitalizacije oziroma razvoja virtualne stvarnosti. Z bliskovitim razvojem tehnologije na spletu ne delujejo več le izolirani posamezniki in podjetja, temveč se vse bolj širi (virtualna) družba. V tem pogledu se vse bolj izpostavlja potencialni metaverzum, ki predstavlja interaktivno virtualno družbo oziroma svet, ki bodisi posnema, je oblikovan po fizičnem svetu ali se mu zdi podoben, pri čemer so za njegovo delovanje odgovorna (samoučеща se) umetna inteligenca, virtualni valutni sistem in varnostne tehnologije, kakršna je *blockchain*. Metaverzum postaja vedno bolj obravnavan kot razširitev svetovnega spleta, ki ima potencial, da radikalno spremeni virtualno izkušnjo ljudi in hkrati vpliva na razumevanje človekovega obstoja in vrstnih specifik.⁵¹

Predhodno sem lociral imaginarno razsežnost v organskih oziroma fizičnih družbah; ta komponenta je še toliko bolj očitna v razmerju do virtualne družbe. Tu se ne gre zgolj za dejanje umetne vzpostavitve (persistentnega) sveta na podlagi ustvarjalnih določil, ki istočasno zahtevajo reproduktivno sintezo pričakovanj in karakteristik deležnikov, ki bodo *bivali* v njem, ter optimizacijo

⁵¹ Glej denimo Hussain 2023.

obstoječe predstave, temveč tudi lastnosti, ki niso razberljive na prvi pogled. Tako se v tem smislu imaginarna dimenzija nanaša tudi na proceduralno in celo konceptualno odprtost metaverzuma, ki se še uresničuje in notranje razvija na podlagi predhodnih (algoritemskih) vnosov in sprememb na podlagi povratnih informacij interaktivnih uporabnikov. Prav tako pa se imaginarno povezuje s strukturno značilnostjo *igre*, ki jo je moč smiselno uporabiti ob razlagi funkcionalnega ustroja metaverzuma.

Hans-Georg Gadamer, ki velja za eno izmed vodilnih referenc v razpravah o naravi človeškega razumevanja in interpretacije, v raziskavi o statusu resnice v umetniškem delu uporabi analogijo igre. Metafora *igranja igre* se uporablja za poudarjanje primarnosti dogajanja v skupnosti, ki ga izzovejo umetniška dela, pred pristopom, ki izpostavlja subjektivno doživljanje estetske zavesti v maniri postkantovske estetike. Za igranje igre se morajo udeleženci strinjati z njenimi posebnimi pravili. Gadamer predlaga, da nam lahko umetniško delo pove nekaj več, da poseduje intrinzično kakovost, ki nas lahko vzgaja in preobraža. Kot takšno nas vabi, da opazujemo spektakel, ki ga vzbudi umetniško delo in ki se igra pred nami. Dinamični dogodek igre in zgodovinski značaj hermenevtične izkušnje (stapljanje obzorij v tradiciji) skupaj zaznamujeta Gadamerjevo vizijo filozofske hermenevtike; zdi se, da sta humanistična hermenevtika in estetika precej neločljivi področji, igra pa elementarni način predstavljanja dinamike razumevajoče interpretacije (Gadamer 2001, 93–100).

Tovrstno analogijo igre je moč nadvse koristno uporabiti pri raziskavi ustroja virtualne družbe. Najprej je treba priznati specifično naravo virtualnih platform, ki so zasnovane s skrbjo za enostavno uporabo, interaktivnost, in kar je najpomembnejše, s strukturnimi posebnostmi igranja oziroma simulacije, ki ustreza začetkom predzgodbe multiverzuma v večigralskih videoigrah. Strukturno igre v virtualnih interaktivnih svetov je tako primerjati s hermenevtičnim razumevanjem igre: v trenutni viziji metaverzuma se slednji obravnava kot virtualni oder, ki ohranja razmerje s fizičnim svetom in prevzame določene

funkcionalnosti, kakršne so bančništvo, nakupovanje in celostna medosebna interakcija, čeprav slednja poteka preko zastopništva digitalnih avatarjev.

Metaverzum lahko najuspešnejše deluje kot na osnovi interakcije njegovih udeležencev (vključujoč umetno inteligenco) progresivno razvijajoč se obstojni svet, saj je konceptualno odvisen od voljne udeležbe digitaliziranih agentov v njegovem digitalnem svetu in v skladu z njegovimi inherentnimi pravili; tukaj lahko metaverzum obravnavamo obenem kot digitalno krajino oziroma platformo, na kateri se vrši delovanje, in kot celoten sistem virtualnih dejavnosti, digitalnih agentov in vzorcev interakcije, ki jih vežejo posebna pravila in strukturni elementi, ki spominjajo na predstavo, ki jo podaja igra (svet), ki je tako kot umetniško delo pri Gadamerju nujno performativne narave in se izraža kot komunikativen in skupnostni dogodek, ne pa zgolj kot objekt.

Ustrezno bi lahko metaverzum obravnavali kot vnaprej strukturirani obstojni (*persistentni*) svet, ki se razvija v skladu z notranjim učenjem na podlagi vzorcev delovanja njegovih udeležencev; dinamika sprememb je v tem primeru vsaj delno odvisna od kooperativnih in skupnih prizadevanj voljnih udeležencev spletnega sistema ter normativnega odseva vrednostno obloženih dejanj.

Vsekakor je potrebno opozoriti, da je tovrstni organski razrast družbotvornih elementov in notranje normativnost (vsaj delno) zaprtega sistema le ena od možnosti; prav tako, če ne še bolj verjeten, je vpliv avtorjev sistema, lastnikov oziroma operatorjev. Začetni stadiji možnih razvitih metaverzumov že nakazujejo na težnjo tehnogigantov po obvladovanju normativnih in ekonomskih vidikov virtualnih svetov pod njihovim okriljem.⁵² V tem primeru ideologija pogosto kontaminira operacijsko jedro podsistema, ki vodi interakcijo oziroma delovanje specifičnega svet, kar privede do v prejšnjem poglavju izpostavljenega učinka disimulacije notranjih mehanizmov in razmerij v ustvarjeni družbi.

⁵² Prim. denimo tožbi, ki sta jih bila v zadnjem obdobju deležna Apple in Alphabet (Google).

A vendar ponuja virtualni svet ob nevarnosti ideološkega pritiska tudi obet sledenja utopičnim predstavam o vzorneje urejeni družbi. Kolikor utopična (ne)resničnost deluje kot prostor obvladane *epoché*, zadržanja predstave stvarnosti, kjer s pomočjo produktivne imaginacije na podlagi reproduktivnega prepoznavanja vrednostne panorame družbe razmišljamo o boljši prihodnosti, je ideja utopija kompatibilna z ustvarjanjem virtualne družbe. Pri tem ne gre le za strukturo igre kot elementarni stroj meta-verzuma; spletni deležniki oziroma igralci pri tem kot digitalna sestava, ki imajo možnost preseganja fizičnih omejitev, ponovitev oziroma dodatnih možnosti razrešitev ob storjenih napakah, pregleda nad dogajanjem in dostopa do orodij umetne inteligence, vstopajo v virtualni prostor kot entitete, ki nemara lažje oblikujejo kreativno os družbene prihodnosti od njihovih fizičnih ustreznikov (Kocarev in Koteska 2020). Izkušnja presežnega pri takšni dejavnosti se kategorialno ne razlikuje od religiozne, pri čemer vlogo vsebinskega presežka igra potencia razvoja umetne inteligence – ali zgolj korporacija, ki skrb za razvoj programa virtualnega okolja.⁵³

Vsekakor je moč zaključiti, da bo imel v predvideni umetno ustvarjeni družbi bržčas veliko vlogo družbeni imaginarij, ki ga bo vzpostavljala še nedoločena, od fizičnega sveta ločena in spletnemu okolju prilagajajoča se tehnologija v ozadju virtualne družbe. Ni odveč poudariti, da je treba za celostno razumevanje načinov vzpostavitve, samopredstavitve, prednosti in nevarnosti tovrstnega virtualnega sveta razviti ustrezen kritično-hermenevtični aparat, ki bi omogočal čim jasnejše prepoznavanje lastnosti družbe prihodnosti. To pa morda najlažje omogoči filozofija, ki se ne brani prepletanja produktivne in reproduktivne imaginacije v težnji po razumevanju sveta: kritična teorija družbe s poudarjeno hermenevtično zavestjo.

⁵³ Kot omenjam že na predhodnih mestih in dodatno tematiziram v nadaljevanju, se je seveda vredno vprašati, če ni takšno spletno okolje še bolj od fizičnega sveta dovzetno za oblastne vplive, ki pronicajo skozi elemente popularne kulture, kakršne opisujeta Adorno in Horkheimer v Dialektiki razsvetljenstva, ali ideologijo reprezentacije oziroma reprodukcije spektakla, na katero denimo opozarja Debord v Družbi spektakla.

Pojem avatarja, ki predstavlja materializacijo sebstva v spletu, izhaja iz hinduizma, kjer izražanja stvarno – svetno – utelešenje božanstva. V spletnem okolju se izraz nanaša na digitalno reprezentacijo jaza, ki vstopa v spletno posredovana razmerja in udeležuje dejavnosti, kot so večigralske igre, družbena omrežja, metaverzumi in internetni forumi. Pri tem se digitalna subjektivnost avatarja izpostavlja v obliki spremenjene, kompleksne zavesti, ki se, kakor bomo videli, prej povezuje s konceptom *posthumanega agenta* kot zgolj digitalne preslikave utelešenega sebstva.

Razvoj svetovnega spleta in tehnologij virtualne resničnosti je omogočil, da se lahko spletno zastopstvo posameznika razkrija v številnih oblikah: denimo kot zgolj besedilna (uporabniško ime ali podpis v elektronski pošti), simbolna (čustveni simboli ali profilne slike) ali kompleksno-integralna podoba s tridimenzionalno reprezentacijo sebstva v virtualnem okolju. V kontekstu digitalnega sveta se tako metafora avatarja nanaša na realizacijo virtualne identitete; v tem pogledu lahko na integralnost digitalne reprezentacije sebstva gledamo z vidika modalnosti, pri čemer najbolj celosten izraz omogoča nastop v kompleksnih virtualnih okoljih, kakršne so večigralske spletne igre ali metaverzumi. Z razmahom platform, ki ponujajo globoko izkušnjo virtualnega sveta – denimo *Second Life*, *Roblox* ali *VRChat* – se je tudi povečala stopnja prepredenosti svetovnega spleta z elementi, ki privabljajo celovite primere digitalnih sebstev. Le-ti vstopajo v svet intenzivnih izkustev tridimenzionalnega virtualnega prostora, bivanjske simulacije, družbene interakcije ali eksperimentiranja z različnimi vidiki osebne identitete. Uporabniki imajo v virtualnih okoljih neposreden dostop do orodij, s katerim lahko oblikujejo večplastne digitalne identitete, ki se utegnejo precej razlikovati od izhodiščnih perspektiv *fizičnega* sebstva.

Razlogi, zakaj se jaz v spletnem okolju izraža drugače od sebstva zunajspletne reference, so raznoliki in kompleksni. Vsekakor na to vpliva že sama narava spletnega okolja, ki je vse bolj podvržena logiki platformnega oziroma nadzornega kapitalizma, ki subjekte

spletnega delovanja počasi in pogosto prikrito reificira kot podatkovne točke ali razvide vedenjskih profilov, kar pogojuje in omejuje razvoj spletne identitete. Po drugi strani pa določene značilnosti spletnega prostora, kakršne so učinek *praktične nesmrtnosti* ali vzpostavitev specifične normativne strukture, ki se pogosto močno razlikuje od ustreznih v fizičnem okolju, krepijo občutek svobode pri razvoju osebnosti in omogočajo kompleksno in raznoliko gradnjo spletne identitete, ki se prilagaja različnim virtualnim kontekstom (prim. Kocarev in Koteska 2020).

Vsekakor razmerje med fizično uporabnico in njeno virtualno reprezentacijo odpira številna psihološka, sociološka in etična vprašanja. Pri tem so na tla vedenjske, praktične in družbene spremembe, ki jih lastnosti digitalnega sebstva vnašajo v razumevanje sveta in njegovih deležnikov. Vse bolj se tako izpostavlja pomen *Protejevega učinka*, po katerem imajo izkušnje, ki jih omogoča utelešenje v svetu virtualne resničnosti, povraten in razviden vpliv na človeško delovanje v zunajspletnem okolju (Mystakidis 2022). Posameznica utegne ob konstrukciji modusov spletne predstavitve spreminjati poteze lastnega vedenja, spoznanja ali videza; fenomen povratnega učinka virtualnega udejstvovanja se na družbeni ravni kaže v predruženju medosebnih odnosov, posplošenju kulturnih identitet, v spremembah političnega delovanja in družbene komunikacije: o tem bom pisal tudi na poslednjih straneh knjige.

S sofisticiranostjo tehnoloških orodij za izgradnjo virtualnih svetov in avatarjev se vse bolj zamegljuje vloga izhodiščne reference kot samostojnega elementa pri snovanju identitete, k razvoju katere izdatno pripomore vse naprednejša umetna inteligenca, sledilne naprave, senzorji gibanja in govorni modeli za realistično utelešenje sebstva v virtualne prostor. Pri tem primarna identiteta in virtualni učinek vstopata v svojevrstno medprostorje, kjer se prepleta fizično in strojno oplemenitenost; nejasnost tovrstne virtualne eksistence še stopnjuje potencialna prisotnost avatarjev, s katerima upravlja umetna inteligenca in so v podobi *neigralnih avatarjev* že dolgo prisotni v svetu večigralskih spletnih iger. Vse te spremembe razpirajo kompleksna vprašanja o avtentičnosti in lastništvu spletne

identitete ter odgovornosti za dejanja v virtualnem prostoru, pa tudi o zavesti in etičnih perspektivah digitalne eksistence.

Na digitalni avatar se lahko gleda kot na performativno realizacijo subjekta, čigar identiteta ni trdna, temveč se preoblikuje oziroma znova proizvaja v razmerju do različnih kontekstov, načinov izražanja in svetno-družbenih ogrodij. Tovrstne animacije v digitalnem prostoru vključujejo izbiro videza avatarja, sporazumevalni stil, uporabljanje digitalnih simbolov in vstopanje v različna razmerja medoseobne interakcije. V teh premisah se tako avatar kot izvorni uporabnik konstruirata soodvisno kot digitalni subjekt ob posredovanju digitalne premostitve delovanja različnih komponent. Na tak način se avatar razkriva kot entiteta, ki ni zgolj virtualni dvojnik zunajspletne identitete, temveč je s slednjo v kompleksnem prepletu in medsebojnem prežemanju.

Obenem s konstruiranjem enovite digitalne identitete je moč zapaziti tudi tendenco (zgolj) navidezno nasprotnega delovanja, kjer pride do videza *razcepitve jaza* na različne perspektive osebnosti v podobi priložnostnih avatarjev. Vendar tu ne gre nujno za fikcije oziroma lažne elemente, temveč se v njih pogosto odražajo globoke plasti osebne identitete, ki se zaradi strukturnih omejitev ali etičnih vidikov v fizičnem okolju ne morejo udejanjiti – denimo zavoljo bližine posebnega drugega, neizogibljive umrljivosti ali pomanjkanja časa in prostora za razumno refleksijo dejanja.

V tem primeru spletno okolje podaja pomembna dopolnila razumevanju pritiklin sodobne družbe, kar poudarjam ob izpostavitvi koncepta utopije ter razmerja med produktivno in reproduktivno imaginacijo v spoznavnem in normativnem pregledu družbe; temu se priključuje tudi praktični učinek razširjene zavesti avatarja, ki ni zgolj digitalna ponovitev sebstva, temveč s pomočjo distanciacije v novo, spletno (id(entiteto preusmerjena zavest. Seveda pa to poraja zgoraj omenjeno vprašanje samolastnosti oziroma avtentičnosti spletne identitete – ali ta manj, podobno ali celo bolj ustreza prvobitni osebni identitete, ki se vendarle tudi ob telesno vpetem bivanju v fizičnem svetu pogosto odraža kot proizvod različnih silnic, na katere posameznica pogosto nima vpliva? Je digitalna

identiteta bolj ali manj avtonomna – mar narava obstoja v svetu virtualnih platform vpliva na razvoj subjekta kot oblastni mehanizmi zunajspletne družbe?

Nedvomno bodo odgovori na tovrstna vprašanja tvorila vsebinsko ozadje relevantnih debat prihodnosti. Vsekakor pa virtualno okolje z zlivanjem senzoričnih informacij in simulacijo telesne dejavnosti prinaša v digitalni svet pomemben doprinos k občutju bivanjske integritete. Ta izkušnja se odraža pri številnih dejavnostih, ki izkoriščajo prepletenost fizičnega in virtualnega okolja: razumevanju distorziranega izkustva jaza oziroma disociacije ob intenzivnem udejstvovanju v digitalnem svetu ali pri terapijah s pomočjo orodij virtualne resničnosti.

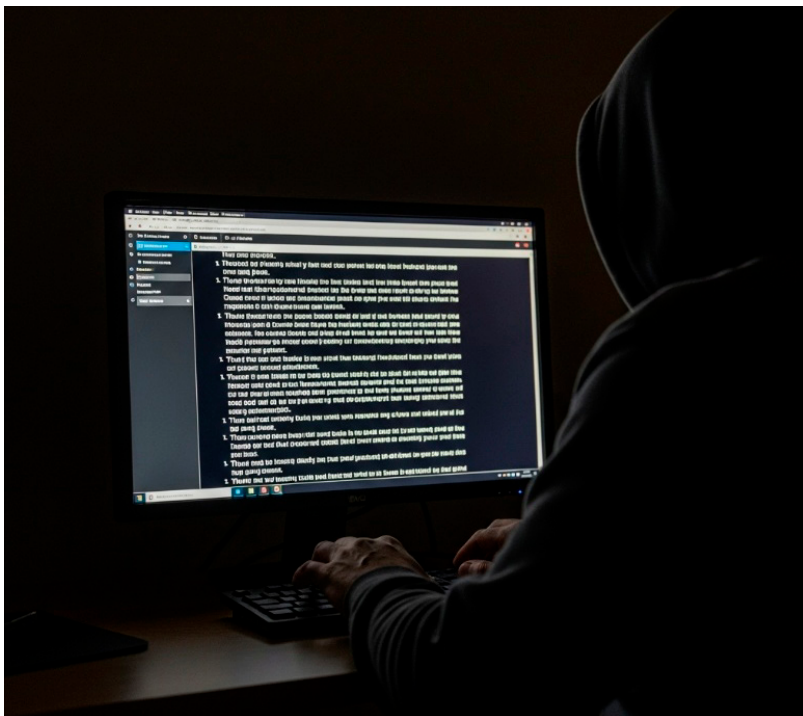
V tem primeru gre pri virtualizaciji za digitalno simulacijo resničnosti, ki ima pogosto učinek presežnega utelešenja. S tem uporabnica ni več le igralka ali opazovalka v digitalnih svetovih, temveč vsaj na predružbeni ravni postane tvorna sila digitalne eksistence in vzpostavitev vrednostnih določil v *medavatarskih* odnosih. Se pa s tem spoznanjem vrnemo k premisleku iz prejšnjega poglavja: kako se prevajajo moralne norme in vrednostna stališča na prvinskih ravneh v svet, ki ga obvladujejo pravno-politični mehanizmi; in obenem – kako znotraj teh kontekstov opisati nosilca normativnih dejanj, kolikor gre za odtis človeka, ki ga zaznamuje zabris jasnih meja med biološko danostjo, strojno simulacijo, izvirno subjektivnostjo in njeno digitalno reprezentacijo?⁵⁴

SPREMEMBE V DRUŽBENI IN POLITIČNI KOMUNIKACIJI, REIFICIRANE METAFORE IN DRUŽBENE PATOLOGIJE

Kot je navedeno v prvem poglavju tega dela, digitalne spremembe niso prinesle le tehnološkega napredka in novih družbenih oblik, temveč so tudi globoko spremenile načine in pričakovanja javnega, zlasti političnega diskurza. Od sredine drugega desetletja 21. st. je prišlo do občutnega porasta razširjenosti in deregulacije agresivnega (družbenega) medijskega izražanja, ki lahko vsebuje

⁵⁴ Pričujoče poglavje se delno nanaša na raziskave v Ouhnni et al. 2025 in Mystakidis 2022.

sovražni govor, vključno z rasizmom, žaljkami in ciljno diskriminacijo določenih skupin in ljudi, zlasti v družbah, kjer se vlade nagibajo k avtokratski vladavini in je demokracija ogrožena. Na povečanje sovražnega govora so vplivali kritični dogodki in obdobja nestabilnosti, kot so evropska migracijska kriza, kriza zaradi COVID-19, geopolitične napetosti, spremembe v delovanju družbenih omrežij in vzpon rasne politike (BBC News 2017; Hickey, Fessler, Lerman in Burghard 2025).



V zadnjem času se je zelo razpasel sovražni, diskriminatorni in celo dehumanizirajoči govor, ki se pogosto razbere tudi v sporočilih vidnih predstavnikov politične oblasti na različnih omrežjih. Slika je simbolična. Ustvarjena je bila z umetno inteligenco Google Gemini.

Družbena omrežja so nosila največji vpliv sprememb paradigme uporabe javnega jezika. Sodobna družbena in politična komunikacija, ki morda ponuja vpogled v komunikacijske in normative strukture hipotetičnih virtualnih družbenih svetov, že vsebuje številne značilnosti digitalne preobrazbe delov družbe, npr. gamifikacijo interakcij, široko uporabo orodij umetne inteligence,

informacijsko napihnjeno, ki lahko vodi do težav z verodostojnostjo na splošno, in uvedbo alternativnih rešitev glede volitev in političnega ravnanja, ki imajo lahko daljnosežne posledice. V tem okolju se zdi večja nevarnost pojava vprašljivih političnih praks, izkrivljanj in tistega, kar lahko imenujemo družbene patologije – stanja, ki povzročajo stisko in prekinitev družbene mreže, pri čemer vplivajo tako na individualne kot kolektivne akterje, čeprav gre za zgolj družbene pojave.

Glede na anketo iz leta 2017 je za skoraj tri četrtine anketiranih ameriških anketirancev »politična korektnost storila več za utišanje pomembnih razprav, ki jih naša družba potrebuje«, medtem ko jih je več kot polovica odgovorila, da bi morala biti dovoljena njena uporaba v javnosti (Ekins 2017). Večina anketirancev je izjavila, da je včasih težko ločiti sovražni govor od nežaljivega. Nedavno povečanje števila primerov, intenzifikacija in do neke mere celo normalizacija žaljivega in sovražnega govora, ki je sledila vzponu novih strankarskih družbenih platform, kot sta Truth Social in X pod vodstvom Elona Muska, je morda le še dodatno zabrisala meje med tem, kaj je javno tolerirano v političnem in družbenem diskurzu (Hickey, Fessler, Lerman in Burghard 2025); takšni družbeni mediji so bili prepoznani tudi kot središče dezinformacij in lažnih novic (Vosoughi, Roy in Alal 2018). Tako kot sovražni govor, usmerjen proti določenim vzrokom in skupinam ljudi, lahko tudi lažne novice in pripovedi ustrezajo populistični politiki in načelom vladajoče ideologije.

Zdi se, da je ena od prevladujočih metod za doseganje učinkov prevlade in projekcije moči v družbi z govornimi dejanji uporaba pogosto politično nabitih metafor z reificiranimi pomeni, ki jih je mogoče strateško uporabiti in poudariti, da bi vplivali na določeno čustveno stališče ali izzvali določen odziv. Tukaj lahko dinamični in kontekstualni koncepti dobijo specifičen pomen, ki ustreza govorcu, vendar so lahko kontekstualno neprimerni ali pretirani. Takšna raba se lahko popredmetijo v določeni komunikacijski (življenjski) obliki ali kontekstu. Zaradi performativne narave jezika in intenzivnosti (sovražne) uporabe jezika lahko spremembe glede

dovoljene ali normalizirane komunikacije vodijo do resnih posledic, kot so poskusi dehumanizacije skupin ljudi – primer tega so lahko načini govora, usmerjeni proti Palestincem po začetku nedavno sprožene bližnjevzhodne krize od leta 2023 naprej.

Na neki način sta lahko pri razumevanju trenutne situacije koristna dva pristopa k razumevanju (družbene) narave jezika: prvič, Wittgensteinov koncept jezikovnih iger v raznolikih in monadično zaprtih oblikah življenja kot povratni klic k družbeni naravi jezika, ki morda ni neobčutljiv na učinke dominacije in manipulacije, zlasti na določene jezikovne igre znotraj zaprtih kulturnih obzorij (Wittgenstein 2009); tukaj lahko posebnosti uporabe jezika pomagajo odkriti pomene, ki jih poustvarja jezik v družbi, in motivacijo izrabe le-tega.

Drugič, lahko se vrnemo k Nietzschejevemu razumevanju jezika, kakor je podano v delu *O resnici in laži v nemoralnem smislu*, po katerem se figurativni jezik kategorično ne razlikuje od dobesednega jezika, zlasti zaradi prevladujoče prisotnosti postvarjenih, »mrtvih« metafor, ki si prizadevajo za status objektivnega znanja, a so v resnici le tropi, saj so ljudje pozabili na njihov izvor (Nietzsche 2010, 30).⁵⁵ O tem sem seveda že pisal.

Zdi se, da se je v zadnjih letih, zlasti v kontekstu kontroverznih družbeno-političnih vprašanj ter dogodkov in dejavnosti, ki vzbujajo izrazito čustvene odzive, uporaba metafor, ki se uporabljajo za poudarjanje želenega sporočila, močno povečala; hkrati pa so pomeni, ki stojijo za metaforami, pogosto utrjeni in vzeti iz izvirnih kontekstov, medtem ko se jemljejo dobesedno – kljub temu da je splošno sprejeta razlaga lahko tendenčna in nepomembna za uporabljeno situacijo. Med nedavnim vzponom populistične politike je bilo veliko novih družbenih in političnih metafor rehabilitiranih za

⁵⁵ V zanimivi opazki Raymond Geuss trdi, da obstajajo ključne podobnosti med Nietzschejevim in Wittgensteinovim pristopom k jeziku, saj oba »zmanjšujeta razliko med dobesedno in metaforično rabo.« (Geuss 2009, 98) Primer tega bi lahko bila retorika Donalda Trumpe, ki je znan po svoji pogosti uporabi konceptualnih metafor v ideološke namene – kjer politična agenda zahteva primat v smislu resničnosti – in je morda prispeval k porastu diskriminatornega in celo razčlovečujočega govora. Glej Stern 2019; Jardina in Piston 2023. Zaradi performativne narave jezika se lahko agresivni jezik hitro spremeni v agresivno dejanje.

javno uporabo, nekatere od njih pa so postale del ideološke agende in se pojavljajo kot postulati, katerih resničnostna vrednost je sprejeta kot samoumevna. Tukaj je lahko Nietzschejevo spoznavno razprto pojmovanje jezika, ki temelji na konceptih, utemeljenih na reificiranih metaforah, razkrivajoče. Čeprav ima lahko uporaba metafor, usmerjenih proti domnevnim sovražnikom, in njihov vpliv na govor, ki ogroža tradicionalne perspektive o resnici, negativne posledice za družbeno in politično kohezijo, pa resnična nevarnost spremenjenih načinov javnega komuniciranja leži v normalizaciji ali celo promociji metafor – in prek njih specifik usmerjenega govora, ki ga spodbujajo – ki posredujejo sovražna sporočila, omalovažujejo in končno dehumanizirajo določene (posplošene) skupine ali posameznike. Med nedavnimi zelo javno odmevnimi vojaškimi spopadi je bilo trpljenje tistih, ki so bili neposredno prizadeti ob njih, morda še okrepljeno z vse bolj agresivno retoriko, ki je spremljala povzročanje fizičnih bolečin.

Takšna sprememba in delna reifikacija (javnega) jezika lahko nakazujeta bolj kompleksen in manj očiten pojav postvarjenja, ki prežema najbolj elementarne oblike človeškega delovanja; in čeprav trenutnih družbenih razmer, vključno z naraščajočo dehumanizacijo in vse bolj razširjenim ter manj reguliranim sovražnim govorom ter kršenjem moralnih standardov, še ni mogoče jemati kot znake popolnoma razvite družbene patologije te vrste, bi lahko zavedanje o grozeči grožnji takšnega delovanja delovalo kot dobrodošel opozorilni klic.

Ker smo v osnovi družbena bitja, je vredno poudariti pomen Heideggerjevega koncepta biti-z [Mitsein] kot temeljnega načina bivanja v svetu, ki ga je, kot sem že omenil, na primer razvijal Jean-Luc Nancy. Tu se avtentični obstoj vzpostavlja v recipročnem odnosu z porazdelitvijo družbenih danosti. Simbolično se ne izražajo le kognitivna, normativna in kulturna tradicija družbe, temveč se družbene institucije projicirajo tudi skozi mrežo simbolnih mediacij kot relativno stabilni in trajni vzorci družbenega delovanja, pravnih odnosov in zavesti, političnih programov, avtoritativnih družbenih simbolov in ideoloških praks.

Lukács je, črpajoč namige iz Marxovih konceptov odtujenosti in blagovnega fetišizma, opisal postvarjenje kot splošno (patološko) stanje zavesti, ki se je pojavilo zaradi delovanja kapitalističnega gospodarskega sistema, kjer se (kompleksni) družbeni odnosi obravnavajo kot stvari (Lukács 1971).

Vendar pa lahko postvaritev razumemo tudi v širšem smislu, kjer jo lahko uporabimo za (ohranjanje) radikalnih stališč, kot so dehumanizacija, zakoreninjena diskriminacija določenih skupin in posameznikov ali odvzem pravnega ali političnega statusa nezaželenim državljanom.

Za Martina Heideggerja koncept skrbi [Sorge] predstavlja temeljni človekov odnos do sveta, ki predhodi vsaki znanstveni obravnavi in objektivizaciji okolja in odnosov v njem: človeško delovanje je vedno vnaprej določeno s praktičnim angažiranjem v svetu, v katerega je vržen. Iz poudarka na eksistencialnosti skrbi in Lukáčsovega koncepta postvarjenja nemški filozof prepoznavanja Axel Honneth izpelje primarnost prepoznavanja kot arhetipa odprtosti do sveta, drugega in sebe kot pogoja za socialno pravičnost in solidarnost. Čeprav je bil njegov poskus utemeljitve političnega in družbenega priznanja v ontološkem in antropološkem konceptu primarnega priznanja in postvarjenja deležen nekaj kritik (Honneth 2008, 97–143), je za naš primer relevantno, da bi bilo morda smiselno vzpostaviti povezavo med brezosebno odtujenostjo v operativni strukturi kapitalizma in neprepoznavanjem sebe in drugega v sferi življenjskega sveta.

Ta teorija se ni izkazala kot ustrezna za zaslombo kritične teorije digitalne dobe – na podlagi raziskav tretjega poglavja in izpostavitve doprinosa pojma imaginacije k spoznavnemu in normativnemu razumevanju sodobne družbe pa je moč pogledati proti drugačnemu teoretskemu ogrodju. V okviru *Tanner Lectures* je leta 2005 Honneth poskušal podati antropološko utemeljitev koncepta pripoznavanja, pri čemer se opira na raziskavo, ki namerava produktivno vključiti hermenevitične, psihološke in pragmatistične pojme skrbi in priznanja v kritično razumevanje (reificiranih) družbenih odnosov. Na podlagi Lukáčsovega razumevanja reifikacije kot splošne značilnosti družbe, v kateri prevladujejo dehumanizirani

in objektivizirani ter nezgodovinski družbeni procesi in družbeni odnosi, se Honneth posveča socialni patologiji reifikacije kot skrajni obliki pozabljanja izvirnega, temeljnega prepoznavanja. V nasprotju z vseobsegajočim patološkim stanjem družbe pri Lukácsu je njegovo razumevanje reifikacije omejeno na skrajne oblike pozabljanja temeljnega – simpatičnega in afektivnega – prepoznavanja drugega, ki predhodi objektiviziranemu in znanstvenemu pogledu na sebe, drugega in svet (Honneth 2008, 17–85). Kljub temu je morda koristno črpati namige iz povezave med postvarjenostjo v ožjem in širšem smislu, kjer se lahko nanaša na spreminjanje komunikacijskih vzorcev, ter procese dehumanizacije in zlasti posledične napačne prepoznave. Glede na izkušnje z vzponom družbenih medijev in njihovim vplivom na politični diskurz in družbena stališča so digitalne družbe prihodnosti lahko še posebej dovzetne za problematične komunikacijske in družbene prakse, ki lahko vodijo do patoloških stanj, če ne bomo mogli videti, kako se težave razvijajo.

Vendar pa so prav družbene patologije, kolikor niso zgolj neustrezno psihološko razumevanje, temveč – in tukaj se posebej sklicujem na prej omenjeno postvarjenost – tudi družbene motnje v obliki okostenelosti ekonomskih, moralnih in političnih odnosov ter kot posledica nepravilne družbene in ekonomske porazdelitve, tiste, ki nas lahko zaskrbijo in morda razkrijejo optimalno usmerjenost normativnih pričakovanj družbenih akterjev.

V zvezi s tem je morda modro poiskati nekaj napotkov v filozofiji, ki je pomembno prispevala k našemu razumevanju rabe jezika in bi nam lahko pomagala bolje razumeti sebe in drugega z ohranjanjem osredotočenosti na ustrezno temo – kljub morebitnim spremenjenim pogojem in novemu znanju, doseženemu s konstruktivnim ponavljanjem. Včasih celo z dinamiko, ki razkriva potrditev življenja v času tehnološkega preboja in z oživljanjem metafor, ki so postale mrtve in bi jih lahko zmotno razumeli kot izjave resnice.

Prehod je potreben – s kompleksnimi, prej omenjenimi spremembami prilagojeni in dovršeni kritični teoriji za digitalno dobo. Kaj pa nas čaka v digitalnem jutri?

Metaverzum kot pojem in koncept je v zadnjem desetletju vse bolj prisoten v diskurzih tehnološkega razvoja, popularne kulture in ekonomskih strategij prihodnosti. Čeprav se pogosto predstavljaše vedno kot futuristična utopija, je dejstvo njegove potencialne – virtualne – prisotnosti kot perspektiva bodoče družbe in pogosto distopični ideološki aparat še kako relevantno.

KRITIČNA TEORIJA DIGITALNE DOBE: SODOBNI TEHNOLOŠKI NADZOR, NORMATIVI SPLETNIH SKUPNOSTI IN SUBJEKTIVNOST V PRIMEŽU NOVIH OBLIK KOMUNIKACIJE

Splošna digitalizacija in razvoj spletnih skupnosti v virtualnem ter spoznavno in vrednostno pretežno nejasnem okolju sta med drugim prinesla preobrazbo družbenih struktur, načinov komunikacije ter obdelave in posredovanja podatkov, in končno načinov oblikovanja subjektivnosti v svetu, kjer spletni avatar ni le preprosta virtualna preslikava fizične subjektne reference. Razumevanje teh sprememb zahteva prevetren znanstveni aparat, ki v ozir vzame pomen tako spoznavnih kot normativnih razsežnosti in njunega prežemanja, zaradi česar je spoznavanje resničnosti internetnega sveta kompromitirano brez vpogleda v normativno strukturo predmeta raziskave, vrednostno razumevanje pa ključno prepleteno z označevalci spoznavnih premis.

Čeprav ustrezno kompleksen hermenevtični uvid podaja pomemben doprinos vsaki raziskavi o stanju digitalne družbe in sveta, pa je treba za celosten vpogled v ogrodje družbe digitalne dobe upoštevati preplet opisnih in normativnih raziskav, ki razkrivajo morebitno prisotnost in formativno vlogo ideoloških in strukturnih mehanizmov družbenega nadzora ter manipulacije z vidno vsebino, kar je še posebej pomembno v okolju, kjer se subjektiviteta odvisno vzpostavlja kot le ena izmed možnosti, ki jih sooblikujejo platformске omejitve, spletni normativi in algoritmični povratni vplivi.

V tem pogledu je teoretsko ploden doprinos kritične teorije, ki ohranja historično perspektivo in ostane budna pred vsemi mehanizmi, ki s premočrtnostjo navidezno naturalizirane ideologije

mehčajo voljo in zmožnost posameznikov in skupnosti, da spregleda in vzpostavi odpor proti postvarjajoči logiki procesov sodobne platformske kulture; pot k poglobljeni kritiki družbenih razmer se prične z ustreznim prepoznavanjem ozadja in strategij problematičnih vzorcev delovanja mehanizmov, ki učinkujejo na razvoj postvarjenih razmerij in kulturnih tendenc, ter kontekstualnim razumevanjem razmerja med ideologijo in zgodovinsko družbeno stvarnostjo (prim. Adorno 1981, 29–31). Vsekakor se zdi, da je v digitalni dobi, kjer so potencialno *patološki* vzorci delovanja vtakani ne le v oblastniško ideologijo, temveč v platformske strukture kot neobhodne temelje spletnega delovanja in so pogosto neločljivi kot nujnih elementov v sestavi sistemov, ki omogočajo spletno interakcijo, kritičen vpogled v jedro delovanja novega sistema spletne družbe še vedno aktualen.

Zagotovo je moč trditi, da je vsaj v določenih ozirih svet interneta še potenciral problematične tendence tega, kar je prvi generaciji frankfurtske šole pomenilo delo kulturne industrije in postvarja-joče ideologije. Če je za tradicionalne medije denimo še značilna prisotnost preverljivih, četudi včasih labilnih elementov, ki skrbijo za formalno in vsebinsko standardizacijo – denimo uredniki in institucionalne norme – se ogrodje digitalnih platform, ki podaja okvir vsebinskega nanašanja, reproducira preko algoritmičnega določanja, pri katerem je vidnost praviloma v domeni metričnih kazalcev angažiranosti in ne dejavnikov kot so dejstvena ustreznost ali družbena funkcija.⁵⁶ Ta premik je moč imenovati premik k strukturi komunikacijskih kanalov, vezanih na stanje pozornosti in angažmaja; tendence prehoda k tovrstnim ekosistemom, ki se povezujejo v široke mreže internetnih vsebin, je bilo mogoče denimo opazovati ob nastopu *trumpizma* v Združenih državah Amerike, *brevitovske* retorike v Združenem kraljestvu, politično naelektrjenih zarotniških gibanjih po vsej Evropi. Internetna javnost se tu raz-

⁵⁶ V preteklih letih se je za logiko spletnega poročanja, kjer je resnica pogosto sekundarnega pomena in so informacije često lažne, nepopolne ali zavajajoče, razširil nekoliko nenatančen izraz postresnično (ali *postdejstveno*) delovanje. Pri tem pa je treba poudariti, da to, da je nekaj postdejstveno ne pomeni, da dejstva prenehajo obstajati *per se*, pač pa, da težnja korespondence z resnico izgubi svojo vezno moč v javnem diskurzu. Namesto tega se primarno se informiranje primarno oglašuje s čustvi, identitetnimi prepoznavanji in specifičnimi (denimo konspirativni) narativi, ki postanejo vodilni nosilci prepričevanja.

vija v obratni smeri od tradicionalnejših družbeno-političnih sfer, in sicer od interesno vodenih, normativno čvrsto strukturiranih mikroskupnosti³⁷ do visoko ideologiziranega, le šibko povezanega mnoštva v mreži svetovnega spleta, kjer imajo pogosto vodilno vlogo elementi diskurza, ki izhaja iz posebej čustveno angažiranih, agresivnih in neposredno nagovarjajočih lokalitet.

Ker so algoritmi spletnega omrežja v sozvočju s tendencami po strogo racionalizirani nevtralnosti in avtomatiziranem ponavljanju, ki tvori mehanizem spletne vidnosti, praviloma brezbrizni do neobjektivnih kriterijev, kakršni so etični standardi ali včasih celo človekove pravice, je spletni svet še posebej dovzeten za oblastniško izkoriščanje in nastop postvarjenih razmerij. Virtualno okolje sicer širi obseg tega, kar lahko postane družbeno in politično možno – vendar ne prepričuje uporabe potencialno problematičnih kriterijev za doseg ciljev, kar posredno destabilizira kategorije, kot so resnica, avtoriteta in sebstvo. Dodatno problemsko plast v zadnjem obdobju predstavlja vzpon velikih jezikovnih modelov, ki proizvajajo odvisne pomene, ki so pogosto podrejeni tehnični reprodukciji spoznanja in tržni optimizaciji delovanja. Sistem, ki ga sovzpostavljajo, ustvarja svoj smisel, vendar je pri tem bistveno, *tehnično* ravnodušen do perspektivne resnice – in do človeškega trpljenja – čeprav lahko sintetizira predloge v specifična občutja in s tem poustvarja učinke skrbi.

Končno je svet spletnih izkustev le navidežno odprt. Uporabniki imajo možnost, da oblikujejo svoje avatarje, se prosto udeležujejo dejavnosti in raziskujejo spletne vsebine, a le znotraj spletne infrastrukture, ki jo sodoločajo platformsko vodeni algoritmi s svojimi ideološkimi matricami, pogosto strukturiranimi na temeljih tržnih in političnih teženj. V tem pogledu je svoboda izbire in delovanja v digitalnem prostoru za uporabnike formalno zagotovljena, ni pa nujno tudi vsebinska – zato je pogosto iluzorna in svet, *metaverzum*, distopičen. V tem okolju podaja s hermenevtičnimi uvidi dopolnjena kritična teorija oporo pred izgubo nadzora – kar je vselej preteča nevarnost v digitalnem jutranjiku.

³⁷ Le-te pogosto služijo kot referenčni prostori s svojimi normami resnice, avtoritetami ter lastnimi čustveno-spoznavnimi in jezikovnimi slovniciami.

PROTI ZAKLJUČKU: IMAGINACIJA V VIRTUALNEM SVETU MED UTOPIJO IN DISTOPIJO

Živimo v svetu, ki ga vse bolj zaznamuje odvisnost od virtualnih sistemov, ter kjer relevantni fenomeni digitalizacije, kakršni so obogatena in virtualna resničnost, navidezno velika svoboda virtualnega govora in delovanja ter narativnost virtualiziranih utopičnih svetov, ponujajo trenutno večinoma spekulativne, a dobrodošle epistemološke vpogleda v možni »virtualni jutri«.

Čeprav je prišlo do povečanega razumevanja, povpraševanja in razvoja procesov in komponent (vključno z elementi navidezne resničnosti in obogatene resničnosti), ki izboljšujejo digitalno izkušnjo, je digitalizacija že dolgotrajen proces, ki je globoko spremenil posameznika in družbo. Predvsem slednja bi lahko bila v bližnji prihodnosti deležna še posebej korenitih preobrazb; medtem ko je internet v takšni ali drugačni obliki prisoten že od poslednjih desetletij prejšnjega stoletja, priljubljene storitve sporočanja in družbena omrežja pa so se začeli pojavljati že v poznih devetdesetih letih prejšnjega stoletja, so za zdaj najkompleksnejši prispevki k ustvarjanju tega, čemur bi lahko rekli digitalna družba, prišli po razvoju sistemov virtualne resničnosti in začetku implementacije zamisli o metaverzumu; najprej v razmeroma omejenih okoljih množičnih večigralskih spletnih video iger ali iger, ki vsebujejo *persistentno veselje*. Danes se na metaverzum vse bolj gleda kot na internetno razširitev, ki lahko drastično spremeni virtualno in fizično izkušnjo ljudi.

Spekulativna digitalna družba metaverzuma poudarja interakcijo med deležniki, ki temelji na visoko (pred)strukturiranem

značaju in prostovoljnem okviru sodelovanja, kar omogoča lažjo regulacijo in koordinacijo udeležencev – digitalnih avatarjev. V tem primeru je digitalni avatar digitalna (računalniška) predstavitev fizične osebe v virtualnem svetu, ki v virtualnem okolju nadomešča fizično osebo. Tu je treba opozoriti, da so digitalne družbe sicer odvisne od interakcije in vzajemnih prizadevanj udeležencev, vendar se le-te dogajajo na ogrodju *igri* podobne dejavnosti, ki ima upravitelje platforme, ki so sprejeli osnovna usmerjevalna pravila in način delovanja algoritmov oziroma umetne inteligence. To odpira pomembna etična in pravna vprašanja, ampak tudi, kar je na tem mestu še pomembnejše, tudi vprašanje statusa resnice v metaverzumu. Ni moč zanikati, da niso metaverzumi še posebej občutljivi na ideološka izkrivljanja in negativne učinke problematičnih razmerij moči, ki lahko vplivajo na objektivnost in zanesljivost podatkov. V zvezi s tem je knjiga prikazala potrebo po odgovorni kritični teoriji, ki združuje razlago in vrednotenje družbenih razmer v kompleksnem preiskovalnem aparatu za naš »virtualni jutri«.

Čeprav za zdaj obstaja še kot precej nedoločna oblika možne prihodnje družbe in prej teorija kot praksa, koncept metaverzuma prinaša pomembna vprašanja, ki se vežejo na posledice digitalnega preboja, digitalne narave družbe in, končno, razumevanja družbene narave človeka *eo ipso*. Vsekakor pa kot eden izmed vodilnih elementov digitalnega prehoda, ki dopolnjuje družbeno stvarnost, v slednjo vnaša probleme, s katerimi se bomo soočili morda še prej od realnih pričakovanj.

Še pred tako kompleksnimi in celostnimi rešitvami za izzive digitalnega sveta je potrebno videti, da je dvojna narava posameznika – kot spletnega in obenem družbenega agenta – že zdaj do mere soodvisna in spremenjena na podlagi vpliva digitalnih sprememb. Tako spletno okolje obenem poraja politično in normativno obetavno sozavedanje, ki lahko služi kot motor koordinacije metaverzuma, in problematičen razvoj spletnih kultur oziroma oblik izražanja, ki z veliko hitrostjo širjenja reproducirajo sovražni govor, prenašajo nepreverjena dejstva (lažne novice), in s politično ostrino propagirajo ideološke vzorce; slednje je v minu-

lih letih dodobra predrugačilo politiko, družbeno komunikacijo tako v fizičnem kot virtualnem okolju, ter odnos do znanosti in objektivnosti resnice. Četudi morda spletno okolje resnici – ki, če smo do nje pošteni, ne bo vrnilo ugleda, ki ga je dejansko izgubila najkasneje že ob nastopu hermenevitične filozofije in poststrukturalizma – in bo na njene težnje pogosto odgovorilo z izvirnimi tipi še neprepoznanega digitalnega nasilja, pa nam virtualna prihodnost ponuja vsaj upanje, da nekoč vstopi v družbo, utemeljeno na znanstvenem in normativnem upravičenju. Upanje tako tli – čeprav je za zdaj v veliki meri vezano na utopijo, ki se morda ne more, morebiti niti ne sme v celoti uresničiti.

- Adorno, Theodor W. 1981. *Prisms*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Adorno, Theodor W. 2004. *Negative Dialectics*. London in New York: Routledge.
- Agarwal, Vibhor in Nishanth Sastry. 2022. »Way back then`: A Data-driven View of 25+ years of Web Evolution.« Vzpostavljeno 16. februarja. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2202.08239>.
- Agüera y Arcas, Blaise. 2022. »Do Large Language Models Understand Us?« *Daedalus* 151 (2): 183–197.
- Amore, Louise. 2020. *Cloud Ethics: Algorithms and the Attributes of Ourselves and Others*. Durham and London: Duke University Press.
- Arendt, Hannah. 1954. »Diskussionsbeitrag.« V *Totalitarianism: Proceedings of a Conference Held at the American Academy of Arts and Sciences, March 1953*, uredil Carl J. Friedrich. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- ASML. 2025. »Moore's Law.« Dostopano 18. junija. <https://www.asml.com/en/technology/all-about-microchips/moores-law>.
- BBC News. 2017. »Divisive political rhetoric a danger to the world, Amnesty says.« Nazadnje spremenjeno 22. februarja. <https://www.bbc.com/news/world-39048293>.
- BBC News. 2025. »Court strikes down US net neutrality rules.« Nazadnje spremenjeno 2. januarja. <https://www.bbc.com/news/articles/c4gl417l757o>.
- Bitvint. 2025. »The Video Game Crash of 1983: What Really Happened & Its Lasting Impact.« Dostopano 18. junija. <https://bitvint.com/pages/video-game-crash>.

- Benjamin, Walter. »H kritiki nasilja«. 2002. *Razpol: glasilo Freudovskega polja* 40 (12): 119–142.
- Bonifacic, Igor. 2019. »French court rules Steam games must be able to be resold.« *Engadget*, 20. september. <https://www.engadget.com/2019-09-19-french-court-valve-steam-resold.html>.
- Caddy, Becca. 2025. »Should we be worried about the rise of AI slop?« *TechRadar*, 5. marec. <https://www.techradar.com/computing/artificial-intelligence/ai-slop-is-taking-over-the-internet-and-ive-had-enough-of-it>.
- Castoriadis, Cornelius. 1997. *The Imaginary Institution of Society*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Castoriadis, Cornelius. 1997. »The Logic of Magmas and the Question of Autonomy.« V *The Castoriadis Reader*, uredil David Ames Curtis. Malden, MA in Oxford: Blackwell Publishing.
- Cavell, Stanley. 1990. *Conditions Handsome and Unhandsome: The Constitution of Emersonian Perfectionism: The Carus Lectures, 1988*. Chicago in London: University of Chicago Press.
- Christen, Markus. 2019. »Does the Digitalization of Science Affect Scientific Virtues?« V *Virtue and the Practice of Science: Multidisciplinary Perspectives*, uredili Celia Deane-Drummond, Thomas A. Stapleford, and Darcia Narvaez. Notre Dame: Pressbooks.
- Critchley, Simon. 1999. *The Ethics of Deconstruction: Derrida and Levinas*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Colder Carras, Michelle, Mathew Bergendahl in Alain B. Labrique. 2021. »Community Case Study: Stack Up's Overwatch Program, an Online Suicide Prevention and Peer Support Program for Video Gamers.« *Frontiers in Psychology* 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.575224>.
- CURIA. 2023. »Online video games: the General Court confirms that geo-blocking of activation keys for the Steam platform infringed EU competition law.« Objavljeno 27. septembra. <https://curia.europa.eu/jcms/upload/docs/application/pdf/2023-09/cp230147en.pdf>.

- Davis, Rowenna. 2009. »Welcome to the new gold mines.« *The Guardian*, 4. marec. <https://www.theguardian.com/technology/2009/mar/05/virtual-world-china>.
- Debord, Guy. 2014. *The Society of the Spectacle*. Berkeley, CA: Bureau of Public Secrets.
- Deleuze, Gilles. 1991. *Bergsonism*. New York: Zone Books.
- Deleuze, Gilles. 1995. *Difference and Repetition*. New York: Columbia University Press.
- Derrida, Jacques. 1992. »Force of Law: The Mystical Foundation of Authority«. V *Deconstruction and the Possibility of Justice*, uredili Drucilla Cornell, Michel Rosenfeld in David Gray Carlson. New York in London: Routledge.
- Dionisio, John David N., William G. Burns III in Richard Gilbert. 2013. »3D Virtual Worlds and the Metaverse: Current Status and Future Possibilities.« *ACM Computing Surveys (CSUR)* 45 (3): 1–38.
- Donovan, Joan, Emily Dreyfuss in Brian Friedberg. 2022. *Meme Wars: The Untold Story of the Online Battles Upending Democracy in America*. New York: Bloomsbury Publishing.
- Dworkin, Ronald. 1986. *Law's Empire*. Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press.
- EBSCO. 2025. »Tomlinson Sends the First E-Mail.« Dostopano 18. junija. <https://www.ebsco.com/research-starters/history/tomlinson-sends-first-e-mail>.
- Ekins, Emily. 2017. »The State of Free Speech and Tolerance in America.« *Cato Institute*, 1. oktober. <https://www.cato.org/survey-reports/state-free-speech-tolerance-america#survey-methodology>.
- EPIC. 2023. »Supreme Court Avoids Major Section 230 Ruling in Case About Digital Platforms Recommending Terrorist Content.« Objavljeno 18. maja. <https://epic.org/supreme-court-avoids-major-section-230-ruling-in-case-about-digital-platforms-recommending-terrorist-content/>.

• EUR-Lex. 2025. »Open internet and net neutrality.« Dostopano 18. junija. <https://eur-lex.europa.eu/EN/legal-content/glossary/open-internet-and-net-neutrality.html>.

• European Publishers Council. 2025. »EPC applauds US court ruling against Google monopoly in online advertising.« Dostopano 18. junija. <https://www.epceurope.eu/post/epc-applauds-us-court-ruling-against-google-monopoly-in-online-advertising>.

• Evropska unija. 2016. »Uredba (EU) 2016/679 Evropskega parlamenta in Sveta z dne 27. aprila 2016 o varstvu posameznikov pri obdelavi osebnih podatkov in o prostem pretoku takih podatkov ter o razveljavitvi direktive 95/46/ES (Splošna uredba o varstvu podatkov).« *Uradni list Evropske unije* 119: 1–88.

• Feldman, Stephen Matthew. 2010. »Problem of Critique: Triangulating Habermas, Derrida, and Gadamer within Metamodernism.« *Faculty Articles* 98: 1–35. https://scholarship.law.uwyo.edu/faculty_articles/98.

• Forst, Rainer. 2014. *Justification and Critique: Towards a Critical Theory of Politics*. Cambridge: Polity Press.

• Fraser, Nancy in Axel Honneth. 2003. *Redistribution or Recognition?: A Political-Philosophical Exchange*. London in New York: Verso.

• Fuchs, Christian. 2014. *Social Media: A Critical Introduction*. Los Angeles, London, New Delhi, Singapur in Washington DC: SAGE.

• Fuller, Lon L. 2015. *Moralnost prava*. Ljubljana: GV založba.

• Gadamer, Hans-Georg. 2001. *Resnica in metoda*. Ljubljana: LUD Literatura.

• Gallagher, Shaun in Daniel D. Hutto, D. 2008. »Understanding others through primary interaction and narrative practice.« V *The Shared Mind: Perspectives on Intersubjectivity*, uredili Jordan Zlatev, Timothy P. Racine, Chris Sinha in Esa Itkonen. Amsterdam: John Benjamins.

• Geuss, Raymond. 2009. *Outside Ethics*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

• Geertz, Clifford. 1973. »Ideology as a Cultural System.« V Clifford Geertz, *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. New York: Basic Books.

• Grice, Herbert Paul. 1969. »Utterer's Meaning and Intention.« *The Philosophical Review* 78 (2): 147–177.

• Grondin, Jean. 2000. »Play, Festival, and Ritual in Gadamer: On the Theme of the Immemorial in His Later Works.« V *Language and Linguisticality in Gadamer's Hermeneutics*, uredil Lawrence Kennedy Schmidt. Lanham, MD: Lexington Books.

• Habermas, Jürgen. 1987. *The Theory of Communicative Action, Volume Two: Lifeworld and System: A Critique of Functionalist Reason*. Boston: Beacon Press.

• Habermas, Jürgen. 1990. *Moral Consciousness and Communicative Action*. Cambridge, MA.

• Habermas, Jürgen. 1996. *Between Facts and Norms: Contributions to a Discourse Theory of Law and Democracy*. Cambridge, MA: The MIT Press.

• Habermas, Jürgen. 1996. *The Inclusion of the Other*. Cambridge, MA: The MIT Press.

• Hardwick, Taylor, Marcus Carter, Stephanie Harkin, Tianyi ZhangShao in Ben Egliston. 2025. „They're Scamming Me": How Children Experience and Conceptualize Harm in Game Monetization.« *SSRN*. Vzpostavljeno 4. marca. <https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.5164006>.

• Hart, H. L. A. 1994. *Koncept prava*. Ljubljana: Študentska organizacija Univerze v Ljubljani.

• Hauben, Ronda. 2003. »Celebrating the Birthday of the Internet.« *Telepolis*, 23. januar. <https://www.telepolis.de/article/Celebrating-the-Birthday-of-the-Internet-3428133.html?>

• Heidegger, Martin. 1997. *Phenomenological Interpretation of Kant's Critique of Pure Reason*. Bloomington in Indianapolis: Indiana University Press.

- Hickey, Daniel, Daniel M. T. Fessler, Kristina Lerman in Keith Burghard. 2025. »X under Musk's leadership: Substantial hate and no reduction in inauthentic activity.« *PLOS ONE* 20 (2). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0313293>.
- Honneth, Axel. 1996. *The Struggle for Recognition: The Moral Grammar of Social Conflicts*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Honneth, Axel. 2004. »Recognition and Justice: Outline of a Plural Theory of Justice.« *Acta Sociologica* 47 (4): 351–364.
- Honneth, Axel. 2007. *Disrespect: The Normative Foundations of Critical Theory*. Cambridge in Malden, MA: Polity Press.
- Honneth, Axel. 2008. *Reification: A New Look at an Old Idea*, uredil Martin Jay. New York: Oxford University Press.
- Honneth, Alex. 2009. *Pathologies of Reason: On the Legacy of Critical Theory*. New York: Columbia University Press.
- Honneth, Axel. 2016. *Ideja socializma: poskus aktualizacije*. Ljubljana: Krtina.
- Horkeimer, Max in Theodor W. Adorno. 2006. *Dialektika razsvetljenstva*. Ljubljana: Studia humanitatis.
- Hussain, Sayyad. 2023. »Metaverse for education – Virtual or real?« *Frontiers in Education* 8. <https://doi.org/10.3389/fe-duc.2023.1177429>.
- Ingram, David. 1983. »The Historical Genesis of the Gadamer/Habermas Controversy.« *Auslegung: A Journal of Philosophy* 10 (1/2): 86–151.
- Ioannidis, Stelios A. K. in Alexios • Patapios Kontis. 2023. »The 4 Epochs of the Metaverse.« *Journal of Metaverse* 3 (2): 152–165.
- Jardina, Ashley in Spencer Piston. 2023. »Trickle-down racism: Trump's effect on whites' racist dehumanizing attitudes.« *Current Research in Ecological and Social Psychology* 5. <https://doi.org/10.1016/j.cresp.2023.100158>.

- Jeremy Norman's HistoryofInformation.com. 2025. »Magnavox Odyssey, the First Home Video Game Console, Uses a TV Screen as a Display.« Dostopano 18. junija. <https://historyofinformation.com/detail.php?id=2327>.
- Kant, Immanuel in Hans Reiss (ur.) 1991. *Kant: Political Writings*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kant, Immanuel. 1998. *Critique of Pure Reason*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kant, Immanuel. 1999. *Kritika razsodne moči*. Ljubljana: Založba ZRC.
- Kearney, Richard. 1988. *The Wake of Imagination: Toward a Postmodern Culture*. London: Routledge.
- Kemp, Simon. 2025. »Digital 2025: Global Overview Report.« *DataReportal*, 5. februar. <https://datareportal.com/reports/digital-2025-global-overview-report>.
- Kierkegaard, Sören A. 1987. *Filozofske drobtinice ali Drobec filozofije*. Ljubljana: Slovenska matica.
- Kocarev, Ljupco in Jasna Koteska. 2020. »Digital Me Ontology and Ethics.« *ArXiv*. Vzpostavljeno 22. decembra. <https://arxiv.org/abs/2012.14325>.
- LeBerthon, Bry. »Russian YouTuber Stas Reeflay Accused Of Killing Girlfriend Valentina Grigoryeva During Livestream.« *uInterview.com*, 4. december. <https://uinterview.com/news/russian-youtuber-stas-reeflay-accused-of-killing-girlfriend-valentina-grigoryeva-during-livestream/>.
- Lefort, Claude. 1978. »Esquisse d'une genèse de l'idéologie dans les sociétés modernes.« V Claude Lefort, *Essais d'anthropologie politique*. Pariz: Gallimard.
- Leiner, Barry M., Vinton G. Cerf, David D. Clark, Robert E. Kahn, Leonard Kleinrock, Daniel C. Lynch, Jon Postel, Lawrence G. Roberts in Stephen S. Wolff. 2009. »A brief history of the internet.« *Computer Communication Review* 39 (5): 22–31.

- Levy, Steven. 2022. »Neal Stephenson Named the Metaverse. Now, He's Building It.« *Wired*, 16. september. <https://www.wired.com/story/plaintext-neal-stephenson-named-the-metaverse-now-hes-building-it/>.
- Lukács, Georg. 1971. »Reification and the Consciousness of the Proletariat.« V Georg Lukács, *History and Class Consciousness: Studies in Marxist Dialectics*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Lukasik, Stephen J. 2011. »Why the Arpanet was Built.« *IEEE Annals of the History of Computing* 33 (3): 4–21.
- Marx, Karl in Friedrich Engels, Boris Zihelr (urednik). 1971. *Izbrana dela II*. Ljubljana: Cankarjeva založba.
- McCullough, Brian. 2018. »A revealing look at the dot-com bubble of 2000 — and how it shapes our lives today.« *TED*, 4. december. <https://ideas.ted.com/an-eye-opening-look-at-the-dot-com-bubble-of-2000-and-how-it-shapes-our-lives-today/>.
- Mead, George Herbert. 1997. *Um, sebstvo, družba*. Ljubljana: Krtina.
- Mendelson, Jack. 1979. »The Habermas-Gadamer Debate.« *New German Critique* 18: 44–73.
- Menke, Christoph. 2013. »Die ‚andre Form‘ der Herrschaft: Marx' Kritik des Rechts«. V *Nach Marx: Philosophie, Kritik, Praxis*, uredila Rahel Jaeggi in Daniel Loick. Berlin: Suhrkamp.
- Menke, Christoph. 2018. »Law and Violence«. V *Law and Violence: Christoph Menke in Dialogue*. Manchester: Manchester University Press.
- Michelizza, Mija. 2008. »Jezik SMS-jev in SMS-komunikacija.« *Jeziškoslovni zapiski* 14 (1): 151–166.
- Moore, Gordon E. 1998. »Cramming More Components onto Integrated Circuits.« *Proceedings of the IEEE* 86 (1): 82–85.
- Morningstar, Chip in F. Randall Farmer. 1991. »The Lessons of Lucasfilm's Habitat.« V *Cyberspace: First Steps*, uredil Michael Benedikt. Cambridge, MA: The MIT Press.

- Mystakidis, Stylianos. 2022. »Metaverse.« *Encyclopedia* 2 (1): 486–497. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>.
- Nancy, Jean-Luc. 2012. *Singularno pluralna bit; Lepota*. Ljubljana: KUD Apokalipsa.
- Neumann, Franz L. 2017. »Anxiety and Politics.« *tripleC: Communication, Capitalism & Critique* 15 (2): 612–636.
- Nietzsche, Friedrich. 1989. *On the Genealogy of Morals and Ecce Homo*, uredil Walter Kaufmann. New York: Vintage Books.
- Nietzsche, Friedrich. 2006. *Thus Spoke Zarathustra: A Book For All and None*. Cambridge in New York: Cambridge University Press.
- Nietzsche, Friedrich. 2010. »On Truth and Lies in a Nonmoral Sense.« V *On Truth and Untruth: Selected Writings*. New York: Harper Perennial. – Nietzsche – slo. Verzije
- NPR. 2014. »A Killer's Manifesto Reveals Wide Reach Of Misogyny Online.« Objavljeno 27. maja. <https://www.npr.org/2014/05/27/316452303/a-killers-manifesto-reveals-wide-reach-of-misogyny-online>.
- Ontario Court of Justice. 2025. »R. v. Elliott, 2016 ONCJ 35.« Dostopano 18. junija. <https://www.canlii.org/en/on/on/oncj/doc/2016/2016oncj35/2016oncj35.pdf>.
- Ouhnni, Hamid, Acim Btissam, Belhiah Meryam, Karim El Bouchti, Zaoui Seghroucheni Yassine, Souad Najoua Lagmiri, Benachir Rigalma in Soumia Ziti. 2025. »The evolution of virtual identity: a systematic review of avatar customization technologies and their behavioral effects in VR environments.« *Frontiers in Virtual Reality* 6. <https://doi.org/10.3389/frvir.2025.1496128>.
- Özsungur, Fahri, ur. 2022. *Handbook of Research on Digital Violence and Discrimination Studies*. Hershey: IGI Global.
- Pauer-Studer, Herlinde. 2012. »Law and Morality under Evil Conditions. The SS Judge Konrad Morgen.« *Jurisprudence* 3 (2): 367–390.

- Putnam, Hilary. 1987. *The Many Faces of Realism*. Chicago in La Salle, IL: Open Court Publishing Company.
- Računalniški muzej. 2025. »Računalniška omrežja: Prve internetne povezave.« Dostopano 18. junija. <https://www.racunalniski-muzej.si/racunalniska-omrezja-prve-internetne-povezave/>.
- Reveilhac, Maud in Davide Morselli. 2023. »The Impact of Social Media Use for Elected Parliamentarians: Evidence from Politicians' Use of Twitter During the Last Two Swiss Legislatures.« *Swiss Political Science Review* 29 (1): 96–119.
- Ricoeur, Paul. 1970. *Freud and Philosophy: An Essay on Interpretation*. New Haven in London: Yale University Press.
- Ricoeur, Paul. 1979. »The function of fiction in shaping reality.« *Man and World* 12 (2): 123–141.
- Ricoeur, Paul, George H. Taylor (urednik). 1986. *Lectures on Ideology and Utopia*. New York: Columbia University Press.
- Risser, James. 1997. *Hermeneutics and the Voice of the Other*. Albany: State University of New York Press.
- Saygin, Ayse Pinar, Thierry Chaminade, Hiroshi Ishiguro, Jon Driver in Chris Frith. 2012. »The thing that should not be: predictive coding and the uncanny valley in perceiving human and humanoid robot actions.« *Social Cognitive and Affective Neuroscience* 7 (4), 413–422.
- Schaub, Jörg. 2015. »Misdevelopments, Pathologies, and Normative Revolutions: Normative Reconstruction as Method of Critical Theory.« *Critical Horizons* 16 (2): 107–130.
- Seibert, William. 2017. »Virtual Reality Then: A Look Back at the Nintendo Virtual Boy.« TechSpot, December 21. <https://www.techspot.com/article/1085-nintendo-virtual-boy/>.
- Shannon, C. E. 1948. »A Mathematical Theory of Communication.« *The Bell System Technical Journal* 27 (3): 379–423.
- Srnicek, Nick. 2017. *Platform Capitalism*. Cambridge in Malden, MA: Polity Press.

- Stern, Donnel B. 2019. »Constructivism in the Age of Trump: Truth, Lies, and Knowing the Difference.« *Psychoanalytic Dialogues* 29 (2): 189–196.
- Stroud, Matt. 2014. »These six lawsuits shaped the internet.« *The Verge*, 14. avgust. <https://www.theverge.com/2014/8/19/6044679/the-six-lawsuits-that-shaped-the-internet>.
- Telegraf. 2001. »Mobitelov slovar mini slovenščine.« *Finance*, 7. september. <https://www.finance.si/finance/mobitelov-slovar-mini-slovenscine/a/10298>.
- The Leaflet. 2025. »Bartz v. Anthropic: All you need to know about the largest copyright settlement in history.« Objavljeno 27. septembra. <https://theleaflet.in/digital-rights/law-and-technology/bartz-v-anthropic-all-you-need-to-know-about-the-largest-copyright-settlement-in-history>.
- Thompson, John B. 1982. »Ideology and the Social Imaginary: An Appraisal of Castoriadis and Lefort.« *Theory and Society* 11 (5): 659–681.
- Thompson, Matt. 2025. »Is The Gaming Industry Bigger Than Films and Music?« Access Creative College, zadnjič urejeno 16. julija. <https://www.accesscreative.ac.uk/blog/is-the-gaming-industry-bigger-than-films-and-music/>.
- Tomasello, Michael. 2001. *The Cultural Origins of Human Cognition*. Cambridge, London: Harvard University Press.
- Tomasello, Michael, Malinda Carpenter, Josep Call, Tanya Behne in Henrike Moll. 2005. »Understanding and sharing intentions: the origins of cultural cognition.« *Behavioral and Brain Sciences* 28 (5), 675–691.
- Turkle, Sherry. 2011. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.
- UpCounsel. 2025. »Internet Laws: Key Regulations and Emerging Issues.« Nazadnje urejeno 4. avgusta. <https://www.up-counsel.com/internet-law>.

- Varufakis, Janis. 2024. *Tehnofevdalizem: kaj je pokončalo kapitalizem*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Vergano, Dan. 2025. »Science Tells Us the U.S. Is Heading toward a Dictatorship.« *Scientific American*, 14. maj. <https://www.scientificamerican.com/article/science-tells-us-the-u-s-is-heading-toward-a-dictatorship/>.
- Vosoughi, Soroush, Deb Roy in Sinan Alal. 2018. »The spread of true and false news online.« *Science* 359 (6380): 1146–1151.
- Walzer, Michael. 1984. *Spheres of Justice: A Defense of Pluralism and Equality*. New York: Basic Books.
- Winston, Brian. 1998. *Media Technology and Society: A History from the Telegraph to the Internet*. London in New York: Routledge.
- X. 2025. »Counting characters when composing Tweets.« Dostopano 10. maja. <https://docs.x.com/resources/fundamentals/counting-characters>.
- Warnke, Georgia. 1987. *Gadamer: Hermeneutics, Tradition, and Reason*. Cambridge: Polity Press.
- Wittgenstein, Ludwig. 2009. *Philosophische Untersuchungen/Philosophical Investigations, 4th Edition*. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell.
- Young, Iris Marion. 2007. »Recognition of Love's Labor: Considering Axel Honneth's Feminism.« V *Recognition and Power: Axel Honneth and the Tradition of Critical Social Theory*, uredila Bert van den Brink in David Owen. Cambridge: Cambridge University Press.
- Zuboff, Shoshana. 2019. *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. New York: PublicAffairs.

Gašper Pirc v delu *Virtualni svetovi in vrednote digitalne prihodnosti* raziskuje lastnosti sodobne družbe, ki jo vse bolj obvladujeta oz. definirata tehnološki razvoj in transformacija družbe v nove oblike socializacije. Pirc s pomočjo filozofskih teorij 2. in 3. generacije frankfurtske šole kritične teorije družbe in filozofske hermenevtike v svojem delu raziskuje družbeno normativnost in spremembe le-te na podlagi tehnoloških sprememb in novih oblik resničnosti oziroma družbenih formacij. V knjigi Pirc izpostavlja uvid, da digitalne spremembe pomembno vplivajo na naše razumevanje normativnosti in nam preko premen družbenih vrednost podajajo nove vpoglede v naravo družbenosti kot ene od bistvenih značilnosti človeškosti.

Pomembno vlogo v Pirčevem delu igra pojem imaginacije; Pirc smiselno povezuje problem družbenih sprememb in sprememb v vrednotenju v družbi s problemi ideologije, utopije in družbenega imaginarija.

Predložena monografija prinaša vidne metodološke in terminološke novosti v slovenski znanstveni prostor; poleg uporabljanja izvirnega kritičnega hermenevtičnega znanstvenega aparata Pirc uvaja specifične rešitve za terminološke zagate, ki jih prinaša nova tehnologija (denimo v primeru značilnosti metaverzuma in virtualne resničnosti), ki je znanstveni prostor v Sloveniji še ni zadosti razčlenil. Knjiga je tudi posebno relevantna za razvoj znanstvene kulture na področju povezave tehnologije in normativnosti, kar ima v času, ko bi moralo biti etično ovrednotenje tehnologije ena od prioritet tudi v znanost, še posebno vlogo.

Poleg razumevanja normativnosti digitalnega sveta je v monografiji podan tudi ambiciozen in obetajoč poizkus vzpostavitve mo-

dela normativnega upravičenja, ki teži k izogibu težav, s katerimi se spopadajo modeli kakšni so Honnethova teorija pripoznanja ali Habermasova diskurzivna etika. Prav zaradi povezave kompleksnega vrednostnega razumevanja družbe in poizkusa prepoznavne dinamike družbenih in tehnoloških sprememb se monografija lahko izrazi kot pomembno dopolnilo slovenskemu znanstvenemu prostoru in predstavlja relevantno oporno točko za prihodnje raziskovanje vse pomembnejše tematike.

(prof. dr. Darko Štrajn)

Delo Virtualni svetovi in vrednote digitalne prihodnosti avtorja dr. Gašperja Pirca predstavlja pomembno delo v relevantnem času na področju razumevanja vrednostnih struktur družbe, ki jo vse bolj definirata digitalizacija in virtualna resničnost. Avtor v svojem delu opisuje vrednostno strukturo družbe, pri kateri imajo digitalne strukture, virtualna resničnost in spletno okolje vse večjo vlogo. Avtor meni, da današnjih vrednot ne moremo več misliti brez razumevanja digitalnih prvin, ki odločilno določajo družbo in naše delovanje v njej. Zanimiv je avtorjev hermenevtični pristop, na podlagi katerega je zmožen z opazovanjem značilnosti digitalizirane družbe pojasniti temeljne vidike človeške družbenosti na osnovi kritične družbene teorije. Avtor temeljito oriše trenutne družbene razmere v času digitalne (r)evolucije in t.i. »normativno strukturo« družbe, ki jo predstavlja s pomočjo hermenevtične interpretacije, komunikativnih vzorcev socialne reprodukcije, in teorije pripoznanja. Delo je izjemno aktualno, saj se neposredno nanaša na dinamiko hitrih sprememb v družbi in problematizira vse večje družbeno pospeševanje in celostno predruugačenje delovanja s pomočjo splošno digitalizacije. Avtor neposredno problematizira sodobne in pričakovane pojave kot so digitalizacija znanosti in humanistike, oplemenitena resničnost in projekt metaverzuma, ter jih gleda skozi prizmo vrednotenja in njihovih etičnih pritikin.

Delo je ena prvih kompleksnih študij teh relevantnih pojavov na področju humanistike v Sloveniji in v slovenščino prinaša pomembne nove terminološke uvide in leksiko, ki je bila pred pojavom novih digitalnih struktur pri nas, zlasti v humanistiki, še skoraj ali v

celoti nepoznana (denimo pojem Von Neumannove arhitekture ali značilnih potez metaverzuma kot potencialne virtualne družbene krajine).

Delo v slovenski prostor prinaša pomembna spoznanja na polju spoznavne filozofije, filozofije družbe, politične filozofije in etike oz. moralne filozofije. Avtor model metaverzuma kot (utopične) virtualne krajine uporablja v namen raziskave temeljev družbenega vrednotenja in sporočanja, ki omogoča družbeno reprodukcijo, kar je novost v slovenskem znanstvenem svetu, obenem pa tudi zelo

relevanten uvid, ki nam s pomočjo predvidevanja prihodnjega razvoja podaja pomembne informacije o življenju v trenutnem času. Avtor ob opazovanju (digitalizirane) družbe razvija kompleksno teorijo moralnega upravičevanja, ki sledi raziskovanju monografije *Kritična hermenevtika*, na katero se obravnavano delo ustrezno nanaša; ob tem pa so obravnavani problemi še bolj cestno raziskani in relevantni za naš čas, ki je čas vse večje globalne napetosti. Tudi zato meni, da bi delo lahko postalo pomemben del slovenske znanstvene kulture.

(prof. dr. Mojca Ramšak)



ALMA MATER
EUROPAEA
UNIVERZA



"Četudi za zdaj obstaja še kot precej nedoločna oblika možne prihodnje družbe in prej teorija kot praksa, koncept metaverzuma prinaša pomembna vprašanja, ki se vežejo na posledice digitalnega preboja, digitalne narave družbe in, končno, razumevanja družbene narave človeka nasploh. Vsekakor pa kot eden vodilnih elementov digitalnega prehoda, ki dopolnjuje družbeno stvarnost, v slednjo vnaša probleme, s katerimi se bomo soočili morda še prej od realnih pričakovanj."

