



VšĮ SOCIALINIŲ MOKSLŲ KOLEGIJA

INTERNETO ĮTAKA ŠIUOLAIKINEI VISUOMENEI

Mokslinės konferencijos medžiaga
2009

ISBN 978-9955-648-03-1

Knygos sudarytoja: Dalia Linkuviene
Straipsniai pateikiami neredaguoti

ISBN 978-9955-648-03-1
© Socialinių mokslų kolegija, 2009

TURINYS

<i>Doc. Jurgis SAMULEVIČIUS</i>	
Interneto žiniasklaidos rinka Lietuvoje.....	4
<i>Audrius VAIČIKAUSKAS</i>	
Google sistemos teikiamos galimybės	10
<i>Aidas ADOMKUS</i>	
<i>Birutė RATAITĖ</i>	
Wiki sistemos naudojimo privalumai ir trūkumai.....	16
<i>Deimante KALVAITIENE</i>	
Electronic money and its usage in the European Union	21
<i>Alvydas MICKUS</i>	
<i>Jūratė MICKUVIENĖ</i>	
Interneto įtaka kalbos raidai	30
<i>Kristina ONAITYTĖ</i>	
Ekonomiškai aktyvių vidutinio amžiaus grupės asmenų kompiuterinio raštingumo ugdymo programos (naudojantis Europos Sąjungos parama) Telsių rajone analizė	34
<i>Remigijus VENCKUS</i>	
Medijų mirtis, susitikimas su vaiduokliais ir psichoanalizė virtualioje erdvėje	48
<i>Nina KUITIENĖ</i>	
<i>Vilma STASKEVIČIENĖ</i>	
Virtualiosios aplinkos įtaka paauglio asmenybei.....	54
<i>Nina KUITIENĖ</i>	
<i>Edita KAČINSKIENĖ</i>	
Internetinių kompiuterinių žaidimų įtaka moksleivių dešimčiai elgesiui	63
<i>Saulė MUSTEIKIENĖ</i>	
<i>Lina TANKELEVIČIENĖ</i>	
Tinklaraščio taikymas ankstyvajame mokykliniame ugdyme: atvejo analizė	71
<i>Daiva STATKUVIENĖ</i>	
Interneto naudojimas užsienio kalbos paskaitose – mokymo kokybės užtikrinimas?	79
<i>Siga GALDIKIENĖ</i>	
<i>Rima MIKALIŪNIENĖ</i>	
Virtualios mokymo aplinkos WebCT diegimas: problemos ir perspektyvos	87
<i>Rita PALČIAUSKIENĖ</i>	
Interneto įtaka šiuolaikinėje visuomenėje ir mokymo procese	93
<i>Katarzyna SZYPUŁA-SAJON</i>	
Moodle as a b-learning tool in teaching English at Poznan School of Banking	98

Remigijus VENCKUS
Vilniaus dailės akademija, Šiaulių universitetas

Medijų mirtis, susitikimas su vaiduokliais ir psichoanalizė virtualioje erdvėje

Anotacija

Šiame straipsnyje, remiantis filosofo Jacques Derrida dekonstrukcijos teorijomis analizuojama virtuali interneto erdvė. Čia interneto erdvė atskleidžiama kaip destruktivi kitų medijų atžvilgiu, manipuliuojanti vartotojų sąmone. Virtuali erdvė save pateikia kaip realybės analogą. Interneto erdvės formos tampa realybės vaiduokliu, o kontaktas su vaiduokliu yra panašus į psichoanalizės seansą.

Pagrindinės sąvokos: virtuali erdvė, medijos, dekonstrukcija, psichoanalizė

Annotation

This article, based on the philosopher Jacques Derrida Deconstruction theories. Author of the article analyzing the Internet virtual space. Here, the Internet space as the malicious disclosure of other media, as the manipulation instrument of the minds of consumers. Virtual space present themselves as an analogue of reality. Internet becomes a reality the form of a ghost, and the contact with him, like a psychoanalysis session.

Key words: virtual space, the media, deconstruction, psychoanalysis

Įvadas

Šiame straipsnyje analizuojamos ir interneto tyrimui adaptuojamos posstruktūralistinės filosofijos atstovo Jacques Derrida'os (1930-2004) kino dekonstravimo teorijos. Teorijų analizei taip pat padeda įvairūs meno teoretikų pastebėjimai. Atveriamos interneto erdvei būdingos galios ir valdžios sistemos. Manipuliacijos žmonėmis strategija interneto erdvę leidžia suvokti kaip siaubingą galios ir smurto aparatą.

Taigi šis straipsnis yra filosofo siūlomos dekonstrukcijos strategijos teorinė refleksija. Literatūros analizė, kaip pagrindinis metodas, suponuoja straipsnio tikslą – išanalizuoti, išplėtoti ir pagrįsti J. Derrida siūlomą dekonstravimo strategiją.

Interneto dekonstrukcijos samprata ir strategijos

Pirmasis dekonstrukcijos tyrimų strategiją pradėjo plėtoti postruktūralistinės filosofijos atstovas Jacques Derrida. Jo vykdoma dekonstrukcija įsitvirtino kasdienėje kalboje. Ji buvo naudojama rašytinių ir vaizduojamųjų kūrinių analizei. Pirmiausia analizuoti filosofiniai ir literatūriniai tekstai, vėliau vaizduojamosios dailės bei kino kūriniai. Tekstų interpretacijose interpretavimo strategija nukreipiama prieš Europinę logocentristinę tradiciją. Filosofas savo tekstuose ne tik tęsia europinę mintį, bet ir oponuoja bei interpretuoja įvairių teoretikų, tokių kaip Platono (422-347 pr. m. e), René Descartes'o (1596-1650), Martin'o Heidegger'io (1889-1976), Sigmund'o Freud'o (1856-1939), Friedrich'o Nietzsche's (1844-1900), Edmund'o G. A. Husserl'io (1859-1938) teorijoms. J. Derrida'os teorinei veiklai lėmė ne tik Europos, bet ir angloamerikietišką filosofinės minties raidą. Dekonstrukcijos taikymo galimybės taip pat išsiplėtė.

Dekonstrukcijos procesuose, kaip ir psichoanalizės seanso metu, labai svarbu atverti regimuosius klodus ir pažvelgti į tai, kas slypi už jų. Vykdamas interneto dekonstravimą, paviršutiniai internetinės kultūros klodai atrodo visiškai nepavojingi, taikūs ir nėra jokio tikslo jų atverti. Tačiau pažvelgus giliau galime pastebėti, kad po regimybės beveik visada slypi galia ir valdžia, kurios įtakos zonų plėtimo dėka interneto vartotojas tampa interneto sistemos dalimi. Įsitraukimo būdu vartotojas praranda savąjį Aš, kuris yra tiesiogiai susietas su tikrąja, gyvenamąja realybe. Taip pat prarandami tamprūs saitai su tikrove. Savasis Aš tampa virtualios erdvės nomadu. Jam nuolat iškyla jo asmens reikšmės ir vertės klausimas. Čia, kaip ir psichoanalizės seanso metu, mokslininkams, tiriantiems internetinės – virtualios tikrovės fenomeną, verta sugriauti akivaizdybes, kurios maskuoja valdžios ir galios tikslus bei asmens įtraukimo ir išitraukimo metodus. Reikia paminėti, kad akivaizdybės griaunamos ne tam, kad jas panaikintų, bet tam, kad perprastų jų struktūros ir veikimo principus. Po interneto dekonstravimo proceso galima pasiūlyti naują interneto fenomeno ir jo sukurtos tikrovės suvokimą, taip pat specialiai atkreipti dėmesį ir išspręsti opias, iš pirmo žvilgsnio ne labai pastebimas identiteto kaitos ir santykio su gyvenamąja ir išgalvota aplinka problemas. Vadinas, svarbu pasiekti ir demaskuoti vidinį sistemos pamatą, išsiaiškinus, kaip ir kodėl veikia sistemos segmentai. Taip pat galima bandyti kovoti su reprezentacijos normomis, su valdžios ir galios strategijomis. Nagrinėjant interneto erdvę, kaip ir bet kokią žmogaus veiklos sistemą, iš pat pradžių reikia aprašyti tai, kas

glūdi ir sąveikauja paviršiuje. Po to galima bandyti prasibrauti giliau. Dekonstrukcijos proceso metu kiekvienas segmentas išdalinamas ir analizuojamas atskirai. Tik išdalinti segmentai leidžia atskleisti, kaip jie veikia ir sudaro sistemą. Draudimai ir galios yra panaikinami, o paslaptys nebetenka savo paslaptiškumo bruožų. Taigi galima teigti, kad taip neutralizuojama išankstinė tvarka ir įtakos strategijos. Jei sistema nepasiduoda analizei, tuomet dekonstrukcija tampa agresyvesne. Supriešinami tie elementai, kurių įprastomis situacijomis ir vadovaujantis nusistovėjusiais tyrimo metodais negalime supriešinti. Vadinasi, draudimai panaikinami visiškai. Ši J. Derrida strategija ypač aktuali analizuojant virtualią tikrovę, formuojamą medijų ir jų tvarkos principų. Remiantis filosofo teorinėmis išvalgomis ir atliekant interneto analizę, pravartu išvėlyti dalykus, nebūtinai reikšmingus tik humanitariniam žinojimui. Čia galime pastebėti politinių ir socialinių vertybių kaitos problemas. Internetinė erdvė tampa tarpdisciplininių tyrimų lauko dalimi. Vadinasi, interpretacija nėra viena, o ir jos kryptis yra nenuspėjama arba sistemiškai iš anksto numatoma. Anot J. Derrida'os, šios interpretavimo galimybės vadinamos žaismu. Tai nėra žaidimas, turintis pradžią, pabaigą ir tikslą. Čia žaismas atsiveria kaip niekada nesibaigiantis ir nenuspėjamas procesas. Kadangi interpretacijos kryptis ne visada aiškiai nuspėjama, dėl to galima manyti, kad ji panaikina aštirus prieštaravimus. Tai, kas prieštarauja konvencijoms, nebėra prieštaravimas, o atsiveria kaip nuolankus interpretacijos tarnas. Dėl to analizuojami struktūros elementai įgauna naujas reikšmes. Nusistovėję terminai tampa pasenusiais ir pakeičiami naujais, pasiūlytais dekonstrukcijos. Taip pat nėra pasitikima tradiciją žyminčiais vardais. Kadangi egzistuoja pagrindinio pamato siekis, dėl to interpretacija negali vystytis iki begalybės. Ji veikia iki tol, kol atrandamas nagrinėjamos sistemos fundamentas ir kilmė. Artėjant prie pamatinių struktūrų, senosios nebetenka prasmės net ir tuomet, kai dekonstrukcija nesugeba pasiūlyti ir sukonstruoti naujo tyrimo metodo. Galima pastebėti, kad dekonstrukcija panaši į internetą, ji sudaryta iš daugybės skirtingų tyrimo metodų. Ji nėra vieno šio metodo neišryškina kaip pagrindinio. Interneto erdvė neturi centro, kaip ir dekonstrukcija neturi savotišką centrą atstojančio metodo. Nors kartais ir galima bandyti užčiuopti centrą, tačiau interneto erdvė yra pakankamai mobili, labai greitai besikeičianti ir niekada negrįžtanti atgal. Čia nėra viena struktūra ir nėra viena sistema nebėra reikšmingos ir teisingos, visos tampa integruotos į virtualią erdvę. Taip galia ir valdžia niautralizuojama, o internetinė erdvė atsiskleidžia kaip becentrė ir pliurali. Tokie pat tampa ir interneto vartotojai, ištraukę į virtualią erdvę. Vartotojai greitai keičia savo tapatybę, apsimetinėja tuo, kuo niekada nebuvo ir nėra. Vadinasi, interneto erdvė tampa ne tik žaidimu, bet įvairių virtualių visuomenių ir kultūros produktų kūrimo bei savojo identiteto formavimo zona.

Kino, fotografijos ir knygos medijų pėdsakai virtualioje interneto erdvėje

J. Derrida tyrinėjo ne tik filosofijos tekstus, kalbą, istoriją ir politiką, bet ir įvairius meno kūrinius bei meno procesuose gimstančius fenomenus. Jei internetą suvoksime kaip meno kūrinių ir menininkų kūrybos erdvę, tuomet labai didelę svarbą įgauna J. Derrida meno dekonstrukcijos modelis. Galima išskirti keturis J. Derrida'os estetikos ir meno tyrimų etapus:

1. XX a. 7 dešimtmetis – fenomenologinė, struktūrinė estetika.
2. XX a. 8 dešimtmetis – poststruktūralistinė estetika.
3. XX a. 9-10 dešimtmetis – literatūros filosofija.
4. XXI a. 1 dešimtmetis (2002-2004) – kinematografijos analizė.

Vėlyvuosiu kūrybos periodu filosofas susidomėjo kinematografijos fenomenu. Galima daryti prielaidą, kad ši minties kryptis atsirado tuomet, kai 2002 m. mokslininkas nusifilmavo dokumentiniame filme apie save. Kino filme žiūrovas glaustai supažindinamas su mokslininko kasdienybe ir jo teoriniu palikimu. Taip pat aptariami gyvenimo faktai[1]. J. Derrida kinematografijos dekonstravimo teorija šiame straipsnyje ypač svarbi. Čia filosofo teorijos adaptuojamos interneto erdvės analizei. Šiame straipsnyje, kaip ir J. Derrida'os tekstuose, svarbu atskleisti pagrindines interneto erdvės funkcijas ir sandarą reglamentuojančius elementus bei visos sistemos sandarą. Vykdam analizę svarbu nubrėžti interneto erdvės ir kitų medijų santykius. Virtualios erdvės kūrimui labai aktualios fotografijos ir knygos medijos. Visa tikrovė kuriama realybės atvaizdų ir tekstų apie realybę dėka. Fotografija virtualią erdvę priartina prie mūsų gyvenamosios tikrovės ir atvirkščiai. Vadinasi, fotogeniški realybės atvaizdai verčia tikėti arba pasitikėti ekrane regimais ženklais lygiai taip, kaip ir kino ekrane ir tikroje gyvenamojoje realybėje. Čia kaip psichoanalizės seanso metu ženklų pavidalais iškeliamos užmirštos erdvės, įvykiai arba žmonės. Sukurta tikrovės iliuzija suformuoja niekada neregėtų erdvių išpūdžius. Internetinių fotoalbumų ir tiesioginių transliacijų metu galima lankytis pasaulio vietose, kuriuose dar niekuomet nebuvome. Vėliau, apsilankę toje pačioje, bet jau tikroje erdvėje, patiriame savotišką dežaviu jausmą. Nors fotografijos medija interneto erdvėje svarbiausia, vis dėlto išpuikusiam žiūrovui vien šios statiškos tikrovės atplaišos – fotografijos nebeužtenka. Minimalistinė animacija, kaip ir minimalistiniai kelių fotografijų dėka sukurti judesiai, vis labiau pakeri žiūrovą.

Internetė, kaip ir kine, seniausiu protėviu galima laikyti knygą. Jos puslapių tekstuose aprašyti realybės reiškiniai pakinta, mutuoja, fragmentuojasi, tampa nuorodomis į kitus reiškinius. Mutacijos dėka knygos skaitymas tampa labai nenuoseklus, neturintis pradžios ir pabaigos. Galima skaityti ir nebaigti skaitymo, galima skaityti santraukas, bet ne visą knygą, arba imtinai perskaityti fragmentus arba tik tekstų pavadinimus.

Tapybai virtualioje erdvėje iškyla dar didesnis pavojus – ji tampa ne tik fragmentiška, bet ir savotiška puslapio tarsi knygos teksto iliustracija. Tapyba čia veikia kaip tarpas tarp fotografijos ir teksto. Jauniausia medija yra video ir animacija. Jai video iš dalies siesime su kinematografija, tuomet galima teigti, kad pati kinematografija integruojama į virtualią erdvę. Žvelgdami į monitoriaus ekraną grįžtame prie ankstesnių medijų. Šis grįžimas neutralizuoja ankstesnes medijas. Pakeičiamos ne tik jų įprastinės formos, bet ir funkcijos. Kai kurios medijos nebėra įrankiai, jos tik puošybinės priemonės, padedančios sukurti tikrovės išpūdį. Vartotojas pats savarankiškai ir savanoriškai fragmentuoja medijas, kaip ir fragmentuoja pats save. Taigi senesnės medijos virsta vaiduokliais, nebegalinčiais ignoruoti interneto galios ir valdžios. Dėl šios priežasties interneto medija pradeda atsispindėti literatūros, fotografijos ir kino kūriniuose [3]. Kai internete randame kitų medijų pėdsakus, tuomet apibrėžiame interneto specifiką bei konstatuojame jo panašumus. Kai konstatuojami panašumai, tuomet medija kaip pėdsakas atlieka liudytojo funkciją. Jai internete iškyla medijos, kurios jau nebeegzistuoja mūsų tikrovėje, tuomet jos atlieka mirusio pėdsako vaidmenį. Nors mirtis susijusi su medijų neveiksmumu, tačiau virtualioje erdvėje jos atgyja labiau nei kitose. Bet kokiu atveju, interneto puslapiuose veikia labai daug įvairių pėdsakų, dėl to juos visus galima vadinti nurodančiaisiais į kitas medijas. Taigi atsiranda neišsenkamas nuorodų tinklas. Nurodantieji pėdsakai yra labiausiai paveikūs, nes jie gali sužavėti daugumą kūrinių vartotojų. Jei daugybė pėdsakų sugeba kurti tikslų vieningą poveikį ir jei tas poveikis veikia kaip susižavėjimas ir pasitikėjimas virtualia interneto medija, bet ne aklas išitraukimas į ją, tuomet pėdsakai veikia kaip vaistas [4]. Fotogeniškų formų dėka internete tarsi meno arenoje atgimsta šiuolaikinės medijos ir visos jos tampa postmedijomis. Joms nebereikia nei popieriaus, nei celiulioidinės juostos, nei muzikos instrumentų išgaunančių garsus. Ši postmedijų padėtis iš dalies kelia pavojų tradicinių medijų egzistencijai. Postmedijoje daug greičiau į regimąjį pasaulį integruojama fotogeniškumo galia ir valdžia. Tradicinės medijos tampa vaiduokliais. Jos greičiau kopijuojamos, restauruojamos, platinamos ir archyvuojamos. Atsiranda realybei neadekvatūs greičiai ir neįprastai staigūs praeities ir dabarties kitimai. Normali daiktų egzistencija nutraukiama, daiktai paverčiami virtualios erdvės įkaitais. Medijos tuo pačiu metu veikia kaip mirusios ir gyvos, pasakojančios ir nebylios. Tačiau naršymo internete metu labiausiai išskiriamos tos medijos, kurios aktualios ir šiuo metu egzistuoja realiame žmonių pasaulyje. Čia atsirandančiame medijų sukeitimo dėka mirusios gali sugrįžti ir vaidentis bei dėl savo tikrumo galynėtis su gyvosiomis. Vadinasi, virtualioje erdvėje šalia gyvybės visada egzistuoja mirtis. Gyvybė aktuali tuomet, kai patikime reginiu, kai manome, jog regimi daiktai yra tapatūs tikrovės daiktams. Praeities įvykiai ir medijos beveik visada tampa dabarties dalimi. Siekiant papildyti šią mintį galime perinterpretuoti Roland'o Barthes'o pastebėjimus apie fotografiją, kad fotografija, sąlygodama kino judesio atsiradimus, save pasmerkė mirčiai. Taigi šiuo atveju galima teigti, kad knygos, fotografijos, video medijos, sąlygojusios interneto medijos atsiradimą ir tobulėjimą virtualios erdvės atžvilgiu, turėjo pasirinkti mirtį. Tiesa, sustabarėjusių vaizdų netikėtas judėjimas ekrane mums gražina mirusiuosius. O kai ekrane regimas vaizdas pakerti virtualios erdvės vartotoją, tuomet fotografija iškyla kaip fotogeniškumas, ne visiškai išstumtas iš virtualiosios regimybės [5].

Tikėjimas ir pasitikėjimas kino vaizdais

Tiek J. Derrida'os, tiek L. Mulvey teorijose galime pastebėti vieną pagrindinių kino meno tikslų – skatinti tikėjimą ir pasitikėjimą. Šis tikslas iš kino perkeliamas į virtualią interneto erdvę. Čia žmogus ne tik priverčiamas pasitikėti regimais vaizdais, bet jis pats savo veiksmais sąlygoja kitų ir savęs įtikinimą. Tikėjimo kūrimo metu pėdsakai atrenkami į tam tikras grupes. Nuodijančių pėdsakų nebėra daug ir dėl to interneto erdvėje medijos pradeda veikti kaip kvaišalas. Kvaišalai – nuodai ne nuodija, o gydo arba kuria gydymo iliuziją. Vartotojas pasitiki reginiu ir dėl to atrodo, kad interneto, kaip ir kino erdvė įgauna objektyvų tikrovės refleksijos statusą. Monitoriuje tarsi Platono oloje spindi, bet neatsispindi viliojantys ir pažinimo verti reginiai. Reginiais ne tik žavimasi, bet kartais net padedama juos dievinti. Tikėjimas yra sąlygojamas ir technikos raidos. Dėl to, analizuodami tikėjimą, esame priversti gerai susipažinti ir su vaizdo formavimo technologijomis. Tikėjimas sustiprinamas tuomet, kai vartotojo atmintis reginius bando susieti su anksčiau matytais reginiais [6]. Interaktyvi erdvė yra nukreipta į masinį vartotoją. Nors individas, keliaudamas monitoriaus pagalba, interneto erdvėje ir sutinka daugybę struktūrų, panašių į jo gyvenamosios realybės struktūras, tačiau su jomis labai nesusidraugauja. Nors ir galima pastebėti kolektyvinių reakcijų į reginį, tačiau kelionės virtualia erdve metu iš tikro gilinama individo vienatvė. Tokiu būdu individas mokosi

būti vienas ir atsisakyti fizinės bendruomenės. Vartotojai taip pat tampa lygūs, neindividualizuoti interneto medijos atžvilgiu. Taigi tikėjimas ir vienatvė yra priklausomi nuo valdžios ir galios, sklindančios iš ekrano, bei nuo žiūrovo įgūdžių ištraukti į virtualią erdvę. Kai žavimasi internetiniu reginiu, tuomet virtuali erdvė patiriama kaip nuotykis. Tuo metu virtualūs ženklai pradeda valdyti ir pasisavinti individo praeitį, dabartį, ateitį. Jei čia iškyla socialiniai realybės konstruktai, tuomet interneto erdvė veikia kaip archyvas. Dėl galios ir valdžios stiprumo archyvas nėra nekaltas ir teisingas [7].

Vaiduokliai ir pavidalai

Internetinėje erdvėje visos struktūros ir realiai egzistuojantys objektai tampa vaiduokliais. Virtualioje erdvėje vaizduojamas žmogus ir jo veikla yra suvokiami kaip esantys čia – tikroje realybėje. Tačiau iš tikro nei vaizduojamo žmogaus, nei jo veiksmo realybėje nėra. Virtualios erdvės žmogus neturi tikro vardo ir socialinio vaidmens. Dėl to galima teigti, kad monitorius tik rodo realybės pėdsakus, bet ne pačią realybę. Monitoriuje eksponuojami vaizdai atlieka lango į pasaulį funkciją, bet tuo pačiu metu tie patys vaizdai nurodo, kad nėra nei lango, nei pasaulio. Ši paradoksali situacija rodo, kad monitorius yra vieta, kurioje susidaro vaiduokliai. Minimalios animacijos dėka monitoriuje regimi žmogaus kūnai nebėra žmogiški, jie greičiau kaip beasmeniai pavidalai, kartais net keliantys asociacijas su robotais. Stop kadras išasmenina kūną, jį paverčia daiktu. Visi realybės daiktai gali būti vadinami pavidalais, kurie primena, kad virtualioji erdvė kilo iš tikrosios realybės. Pavidalai palaiko ryšį su vaiduokliais ir padeda sukurti realumo išpūdį, sąlygoja laiko tėkmės ir nuotaikų pojūčius. Kai iliuzijos tikrumas nebekelia klausimų dėl monitoriuje regimos tikrovės autentiškumo, tuomet vaiduokliai užvaldo vartotojo mintis. Vartotojo atliekamos interpretacijos ir analizės (nors būna retai) dėka vaiduoklių galia sumenkinama. Tuomet užduodamas klausimas, kam reikalinga virtualioji erdvė ir jos vaiduokliai? Kaip ir kinematografijoje, taip ir virtualioje erdvėje, vaiduokliai kuriami dėl to, kad būtų patenkintas prigimtinis žmogaus noras bendrauti su vaiduokliais. Taip pat galima pastebėti, kad vaiduokliai egzistuoja kaip bendrinės realybės klišės [8]. Vis dėlto interaktyvios navigacijos dėka bendravimo normos su vaiduokliais gali būti nustatomos pačių vartotojų. Dėl tokios galimybės vaiduoklio galios labai priklauso nuo vartotojo norų. Vaiduoklis tampa virtualios erdvės ir vartotojo įkaitu. Santykiai su juo nėra adekvatūs žmogaus santykiams su savąja realybe. Jai vartotojas neįsitraukia į virtualios erdvės teikiamus vizualinius klaidžiojimo malonumus, tuomet vaiduoklio galios neutralizuojamos. Taigi virtualios erdvės vaiduoklis tampa pavojingu tik tuomet, jei jam paklūsta vartotojas [9]. Neribotų navigacijos galimybių dėka virtualios erdvės vartotojas naikina vientisą pasakojimą ir įgyja tam tikros galios, kuri pasireiškia tik iki ištraukimo momento. Taip pat galima pastebėti, kad monitorius, kaip ir kino ekranas, veikia lyg realybės slėptuvė. Tik virtualią erdvę suvokdami kaip virtualią, galime suvokti tikrąją savo realybę. Monitorius, kaip ir kino ekranas, dubliuoja mūsų tikrąjį pasaulį ir neigia jo buvimą. Dubliavimo vieta ir momentas apibūdinami *aklo lauko terminu*. Šis terminas nusako, kada ir kaip vyksta dubliavimas, interneto erdvės vartotojas nežino ir neįsitraukia [10].

Virtuali erdvė ir psichoanalizė

Bendravimas virtualioje erdvėje, komunikavimas su vaiduokliais ir pavidalais priveda prie virtualios erdvės kaip psichoanalizės seanso sampratos. Virtualioje erdvėje, kaip ir kino seanso metu pasinėrus į naująją realybę, išlaisvinama pasąmonė. Vaizdas monitoriuje užhipnotizuoja ir įtraukia. Hipnozės metu randami ženklai primena apie anksčiau išgyventą realybę ir įvykius. Tačiau virtualios erdvės hipnozė ne tik nurodo į praeitį, bet taip pat ir į ateitį. Anot J. Derrida, antrinių realybių, tokių kaip kinas arba internetas, sąlygojami psichoanalitiniai seansai yra populiariesni dėl to, kad jie gali įvykti ne iš anksto paskirtu, bet savanoriškai pasirinktu laiku, jie gali trukti tiek, kiek nori ir kur nori pats virtualios erdvės vartotojas. Dėl to šis psichoanalizės seansas tampa daug ekonomiškesnis nei įprastas bendravimas su psichoanalitiku [11].

Bendravimas virtualioje erdvėje ir klaidžiojimas įvairaus pobūdžio interneto svetainėse gali sukelti emocinę įtampą. Čia taip pat į realybę grįžta prisiminimai, patiriamas ilgesys ar neapykanta [12]. Ši situacija yra susieta su tikėjimu ir pasitikėjimu. Virtuali erdvė gali sukelti nenusipėjamas, iracionalias žiūrovų emocijas. Vartotojas tuo metu atsisako savikontrolės ir socialinės erdvės gniaužtų. Emocijos gali būti ne tik virtualios erdvės konstrukcijų sąlyga, bet ir kilti iš asmeninės vartotojo patirties. Virtuali erdvė ne tik sąlygoja, bet ir kontroliuoja emocijas. Egzistuoja vartotojo ir vaiduoklio intuityvus ryšys. Dėl šios situacijos vartotojas negali objektyviai įvardinti regimo vaizdo kaip vaiduoklio, bei nuspėti jo galią [13]. Vartotojas patiria savo asmenybės pokyčius, kurie ne tik tęsiasi tol, kol vyksta santykiavimas su virtualia erdvė, bet ir po virtualios erdvės vartojimo. Vadinasi, virtuali erdvė gali sąlygoti ir tolimesnius realybėje egzistuojančius žmogaus tapatybės, asmens raidos pokyčius. Galima pastebėti, kad vaiduoklių gyvenimas tęsiasi kažkur už

monitoriaus ribų [14]. Įsitraukimo į virtualią erdvę metu žmogaus kūnu tekantys gyvenimo jausmai ir pojūčiai virsta ne materialiais objektais, bet jo subjekto papildoma dalimi. Vartotojas įsikūnija virtualioje erdvėje ir kartais jaučia savo subjektyvų buvimą netikroje realybėje. Jis susitapatina su monitoriuje regimais vaiduokliais ir pats pradeda norėti save patirti kaip indą, pripildytą vaiduoklišku bruožu. Šioje situacijoje save bandoma pamatyti iš šalies. Atsiranda noras materialų pasaulį įtraukti į virtualią erdvę bei pavergti aplinkinius subjektus ir taip pagrįsti savo naująją vaiduoklišką identifikaciją bei įgyti nežabotą valdžią ir galią. Virtuali erdvė vizualizuoja pasaulį ir atlieka tarpininko tarp vaiduoklio ir subjekto vaidmenį. Atrodo, kad vartotojas visada geidžia būti regimu, reginčiu ir reaguojančiu [15]. Šioje geismų plejadoje nuolat kaitaliojasi materialus ir išgalvotas pasauliai.

Išvados

1. Virtuali erdvė manipuliuoja, naudojami, dekonstruoja ir demaskuoja įvairių medijų veikimo principus. Pasinaudodama medijų galiomis kurti naująją virtualią realybę, interneto erdvė medijas ne tik neutralizuoja – paverčia neveiksniomis ir puošybinėmis, bet tuo pačiu metu ir paskelbia medijų mirtį.

2. Virtuali erdvė įtraukdama ir užvaldydama savo vartoją išplečia galios ir valdžios teritoriją žmogaus gyvenamosios tikrovės sąskaita.

3. Valdymas ir užvaldymas yra tiesiogiai susieti su vartotojo tikėjimu ir pasitikėjimu virtualia erdve, o kartais ir besąlygišku, neginčytinu virtualios tikrovės tikrumu.

4. Virtualioje erdvėje grįžta pakitusios senos ir kartais jau nebenaudojamos medijos. Jos nebeatlieka savo ankstesnių funkcijų ir veikia kaip vaiduokliai. Tokiu būdu atskiriamos ir jungiamos virtualios realybės su tikrąja realybe.

5. Virtualių erdvių atsiradimą ir vystymąsi skatino nuolatinis žmonių noras grįžti į praeitį ir vėl susitikti su anksčiau gyvenusiais žmonėmis. Dėl to virtualioje erdvėje žmogiškosios būties socialiniai modeliai paverčiami vaiduokliais.

6. Įsitraukimo į virtualią erdvę metu vartotojas tarsi patiria savo praeito ir dabartinio gyvenimo modelius.

7. Virtuali erdvė yra galios ir valdžios principais pagrįstas despotiškas realybės dublikatų archyvas, kuriame sukaupti ne tik žmonių - vaiduoklių, bet ir daiktų - pavidalų modeliai.

Nuorodos

- [1] Filmo Derrida režisieriai: Amy Ziering Kofman, Kirby Dick
- [2] Деррида Ж, Человек мира. Санкт-Петербург. 2007. P. 111, 112
- [3] Barthes R. Leaving the Movie Theatre. *The Rustle of Language*. Oxford. 1986. P. 345-349. Mulvey L. *Death 24x a second: Stillness and teh Moving Images*. London. 2006. P. 57-63
- [4] Деррида Ж, Человек мира. Санкт-Петербург. 2007. P. 113 – 117, 125, 116
- [5] Ten pat P. 116, 117
- [6] Ten pat P. 111-118
- [7] Mulvey L. *Death 24x a second: Stillness and teh Moving Images*. London. 2006. P. 23-35, 157-158
- [8] Brunette P., Wills D. *Screen/Play: Derrida and Film Theory*. Princeton. 1989. P. 111
- [9] Деррида Ж, Человек мира. Санкт-Петербург. 2007. P. 112, 113
- [10] Ten pat P. 116.
- [11] Mulvey L. *Death 24x a second: Stillness and teh Moving Images*. London. 2006. P. 161-170
- [12] Žižek S. *Enjoy Your Symptom!: Jacques Lacan in Hollywood and Out*. New York. 1992. P. 40-46
- [13] Sobchack V. *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkley. 2004. P. 58-74, 147-150,
- [14] 177-182, 286-289, Morrey D. *Bodies That Matter' //Film Philosophy*. 2006, Nr. 10 (2). P. 18. Prieiga internete: <<http://www.film-philosophy.com/>> (žiūrėta 2009-04-17)

Remigijus VENCKUS

MEDIA DEATH, MEETING WITH THE GHOSTS AND PSYCHOANALYSIS IN VIRTUAL SPACE

Summary

The author of this article research Jacques Derrida deconstruction film theory. The film deconstruction theory adaptation of the strategy analysis of the Internet space, thus the extension of Deconstruction limits, and application

possibilities. Internet space is disclosed as destructive of traditional media respect. This change in the traditional media become no longer yourself, but similar to the ghosts. Internet space include forcing the viewer to rely on the certainty and efficiency, and not rarely a major change in their own virtual reality. For this reason, the Internet space and its products, and human perception with them looks like a psychoanalysis session.