

# Simulatsioonid küberruumis: varjud seintel

Piret Viires

Artiklis vaadeldakse tegelikkuse ja illusiooni vahetõlget globaalses küberruumis. Teoreetiliseks raamiks on võetud Jean Baudrillard'i hüperreaalsuse- ja simulatsiooniteooriad, mille sobivust katsetatakse küberruumi analüüsimisel. Käsitletud on arvutitehnoloogia arengu erinevatel etappidel loodud kujutluslikke maailmu (MUD-id, foorumid ja jututoad, virtuaalne reaalsus). Lähemalt analüüsitakse nn. sünteetilisi maailmu ja eriti virtuaalmaailma "Second Life". Arutluskäigust järeldub, et arvutitehnoloogia arengu tulemusena tekkinud küberruum on Baudrillard'i mõistes hüperreaalne keskkond. Küberruumis tegutsevad küberkommunuid elavad oma simulatsioone täis kujutluslikku elu ja objektid, millega nad kokku puutuvad, on simulaakrumid.

"Mis on tõeline? Kuidas sa defineerid reaalsust?" küsib Morpheus vendade Wachowskite filmis "Matrix" peategelaselt Neolt. Neo ega keegi teine filmi tegelastest sellele otsust vastust ei anna. Küsimused, mis aeg-ajalt juhtuvad tabama sedalaadi probleemide üle mõtlevat inimest, on viidud "Matrixis" äärmuseni. Mis on tegelik? Kas meid ümbritsev maailm on tõeline? Mis on illusioon? Mis on tõesem, uni või ärkvelolek? "Matrixis" on kogu igapäevaselt eksisteeriv maailm illusioon, ettekujutus, virtuaalne reaalsus. Ja tõde on kusagil mujal.

"Tere tulemast reaalsuse kõrbe," ütleb Morpheus Neole, kui too on astunud üle piiri, mis lahutab illusiooni ja reaalsust.

"Reaalsuse kõrb" on tsiteeritud Jean Baudrillard'ilt, tema raamatust "Simulaakrumid ja simulatsioon". Maailmas, kus domineerivad hüperreaalsus ja simulatsioonid, on reaalsusest säilinud vaid pudemed kõrbes, mis on "reaalsuse enda kõrb".<sup>1</sup> Baudrillard'i simulatsiooni ja hüperreaalsuse teooria on osutunud sobivaks, et selle abil analüüsida illusiooni, imaginaarsuse, suhtelise tõe ja olematu reaalsuse temaatikat. Baudrillard näitab, kuidas reaalsuse on asendanud hüperreaalsus, "simulatsiooni simulaakrumid, mis põhinevad informatsioonil, mudelil, küberneetilisel mängul".<sup>2</sup>

"Matrixis" on igapäevane maailm Baudrillard'i mõistes hüperreaalne,<sup>3</sup> tegelikkus on vaid varjud seintel ja filmiloogika järgi pole selles maailmas sees olles võimalik reaalsust näha.

"Matrix" on film, kunstiteos. Samamoodi käsitlevad virtuaalsete ja kujutluslike maailmade temaatikat teisedki ulmefilmid ja ulmekirjandus. Seda tüüpi teostes on keskne küsimus reaalsusest ja illusioonist, tõest ja simulatsioonist, piirialadest tõe ja kujutluse vahel, nende piiride ületamise võimalikkusest. Probleem tõstatatakse ja vastust otsitakse kunstilisi väljendusvahendeid kasutades.

Siinses artiklis on pööratud tähelepanu seevastu neile piirialadele reaalsuse ja illusiooni vahel, mida ei saa pidada otseselt kunstiteoseks. Vaadeldud on tegelikkuse ja illu-

<sup>1</sup> J. Baudrillard, *Simulaakrumid ja simulatsioon*. Tlk. L. Tomasberg. Tallinn: Kunst, 1999, lk. 8.

<sup>2</sup> J. Baudrillard, *Simulaakrumid ja simulatsioon*, lk. 175.

<sup>3</sup> Vt. ka W. Merrin, "Did You Ever Eat Tasty Wheat?": Baudrillard and The Matrix. – *Scope: An Online Journal of Film Studies*, May 2003. – <http://www.nottingham.ac.uk/film/journal/articles/did-you-ever-eat.htm>.

siooni vahekorda keskkonnas, mis kaasneb postmodernse kõrgtehnoloogilise ühiskonnaga ja mis on saanud osaks meie igapäevaelust, nimelt küberruumis. Näidatud on võimalusi, kuidas küberruumis saab ületada reaalsuse ja hüperreaalsuse vahelist piiri, astuda illusioonide maailma, elada asendusel, näha varjusid seintel. “Reaalsust” käsitletakse nn. tavamõistusest lähtuvalt, “sellena, mis on tegelikult olemas”.

Teoreetiliseks raamiks on võetud Jean Baudrillard’i hüperreaalsuse ja simulatsiooniteooriad ning on katsetatud, kuidas need sobivad arvutitehnoloogia abil tekkinud küberruumi analüüsimiseks. Baudrillard’i vaateid on nähtud artiklis teataval määral prognostilistena: nii mõnigi tema seisukoht on leidnud väljundi hilisemates tehnoloogilistes arengutes.

Artiklis otsitakse vastust küsimusele, kas arvutitehnoloogia on andnud midagi juurde igavesele probleemile tõe ja kujutluse vahekorra. Kas tehnoloogia võimaldab materialiseerida illusioone ja unistusi? Mis oleks selliste tehnoloogia abil loodud illusioonide eripära?

Artiklit tuleks võtta sissejuhatuseks teemasse, mis võimaldab süvenenumaid ja põhjalikumaid käsitlusi, ja siin on markeeritud ainult esialgsed võimalikud lähenemisvariantid. Kuna teoreetilises plaanis lähtub artikkel Baudrillard’ist, siis on püütud püsida ka tema mõistestikus.

## 1.

Tänapäeva postmodernset ühiskonda on iseloomustatud sõnadega tarbimisühiskond, hüliskapitalistlik ühiskond, meediaühiskond, vaatamänguühiskond jne. Postmodernse ühiskonna lahutamatuks osaks on ka kõrgtehnoloogilisest arengust tingitud muutused, millest üks on arvutitehnoloogia arengu tulemusel tekkinud uus ühiskondlik ja kultuuriline nähtus – globaalne küberruum.

Mitmed postmodernset ühiskonda analüüsivad teoreetikud tõstavad esile tehnoloogia ja eriti arvutitehnoloogia osa. Juba Ihab Hassan tõi oma varasemates postmodernismi käsitlustes, nagu “POSTmodernISM: A Paracritical Bibliography” (1971), välja postmodernismi ühe tunnuseks tehnologismi ja pööras tähelepanu ka arvutitele.<sup>4</sup> Hilisemates käsitlustes möönab Hassan, et tänapäeva postmodernne ühiskond on tehnoloogiast läbi põimunud, ning rõhutab just interneti rolli eri gruppide ja eri ideoloogiate vahelises kommunikatsioonis.<sup>5</sup>

Samuti rõhutab Jean-François Lyotard teoses “La Condition postmoderne” (1979) kaasaja ühiskonna arvutikesksust ja informatsioonitehnoloogia dominantsust, leides, et arvutite levikul on teadmiste ringlusele samasugune mõju nagu varasemal ajal inimeste liikumisel ning hiljem helide ja piltkujutiste levikul.<sup>6</sup>

Oluline on, et 1979. aastal, teose “La Condition postmoderne” ilmumise ajal, polnud veel ei arvutivõrke ega interneti. Seega ehkki Lyotard’il puudus teadmine internetist, kogu maailma ühendavast võrgustikust, ennustab ta oma teoses arengut just sedalaadi ühiskonna suunas. Lausa prohvetlik on aga Lyotard’i üleskutse, et avalikkusele tuleks anda ligipääs andmebaasidele, sest arvutikeskses ühiskonnas on informatsioon võim.<sup>7</sup> Kümme aastat

4 I. Hassan, *Paracriticisms: Seven Speculations of the Times*. Urbana, Chicago, London: University of Illinois Press, 1975, lk. 54–55.

5 I. Hassan, *The Postmodern Turn: Essays in Postmodern Theory and Culture*. Second Edition. Christchurch: Cybereditions, 2001, lk. 13.

6 J.-F. Lyotard, *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Manchester: Manchester University Press, 1999, lk. 4.

7 J.-F. Lyotard, *The Postmodern Condition*, lk. 14–17; vt. ka *The Routledge Companion to Postmodernism*. Ed. S. Sim. London, New York: Routledge, 2001, lk. 284.

tat hiljem saigi Lyotard'i üleskutse interneti loomisega vastuse ja arvutivõrgustikust sai üks kiiremini arenevaid tehnoloogilisi saavutusi maailmas.

Nagu öeldud, on siinse artikli rõhuasetus Jean Baudrillard'i vaadatel. Oma varasemates kirjutistes tundis Baudrillard huvi, kuidas kirjeldada tarbimisühiskonna toimemehhanisme. Näiteks teosega "Le Système des objets" (1968) andis Baudrillard olulise panuse tarbimisühiskonna semiootilisse analüüsi.<sup>8</sup> Baudrillard'i jaoks ei ole tarbimisühiskonnas kaubad ega tooted lihtsalt esemed, vaid neil on teatud lisaväärtus: nad on märgid, millel on sümboolne väärtus. Seega ei ole tarbimine mitte lihtsalt ostu-müügiakt, vaid märgiline tegevus.<sup>9</sup> Baudrillard'i järgi ei osteta mitte toodet, vaid selle toote märgilist väärtust, mis siis meid teistest tarbijatest eristab.<sup>10</sup>

Oma peateostes arendabki Baudrillard edasi teemaderingi reaalsuse, imaginaarsuse, sümboli ja märgi vahekordadest. Raamatus "Simulacres et simulation" ("Simulaakrumid ja simulatsioon", 1981) defineerib ta kaasaegset postmodernset ajastut kui simulatsioonijastut. Simulatsioonides eristab Baudrillard kolme astet: esimese astme simulatsioonides on reaalsuse representatsioon selge – tegemist võib olla näiteks kunstiteosega (raamatu või maaliga); teise astme simulatsioon on keerulisem – reaalsuse ja representatsiooni piirid on ähmastunud, nt. territooriumi kujutav kaart on muutunud sama reaalseks nagu territoorium ise. Kuid nendest võimalustest läheb veel kaugemale kolmanda astme simulatsioon, mis toodab hüperreaalsust. Nimelt loovad hüperreaalsust reaalsuse mudelid, millel puudub originaal või tegelik reaalne vaste. Seega, kolmanda astme simulatsiooni puhul ei eksisteeri reaalsust enam mingilgi kujul, mudel eelneb tegelikkusele.<sup>11</sup> Hüperreaalsus on Baudrillard'i jaoks seega maailm ilma reaalsuseta, kuid samas ei ole ta mit-

tereaalne, vaid reaalsust asendav, reaalsem kui reaalsus ise.<sup>12</sup>

Hüperreaalses maailmas domineerivad simulaakrumid – reaalsete asjade või sündmuste koopiad, millel puudub originaal. Need on objektid või sündmused, mis eelnevad tõelistele asjadele ning varjavad reaalse asja puudumist.<sup>13</sup> Postmodernset ühiskonda määratlebki Baudrillard hüperreaalsuse ja simulaakrumide kaudu. Põhjuseks on ennekõike see, et kaasaegse ühiskonna keskmes on meediatehnoloogia, mille abil on võimalik luua reaalsuse aseainet – hüperreaalsust, imaginaarseid kujutisi. Meediatehnoloogia (eriti televisioon) hägustab piiri reaalsuse ja simuleeritud reaalsuse vahel.<sup>14</sup> Kaasaegset ühiskonda kontrollib "uuskapitalistlik kübernetiline kord", mis avaldub ennekõike meedia kujul. Just nimelt elektrooniline meedia on see, mille kaudu on reaalsus asendunud hüperreaalsusega ja seetõttu on hüperreaalsus meie kontrolli alt väljas.<sup>15</sup>

Baudrillard'i teooriate paatos on kokkuvõttes mõnevõrra düstoopiline: postmodernne ühiskond tundub tema käsitluses väljapääsu ja sihita. Nii toob Hans Bertens esile Baudrillard'i 1984. aasta intervjuus esitatud seisukoha: "Postmodernsus on mäng jäänustega, mis on pärast lagunemist alles jäänud. Seepärast me olemegi "post" – ajalugu on

**8** Vt. H. Bertens, *The Idea of the Postmodern: A History*. London, New York: Routledge, 1995, lk. 146.

**9** Vt. R. J. Lane, *Jean Baudrillard*. London, New York: Routledge, 2000, lk. 80.

**10** Vt. H. Bertens, *The Idea of the Postmodern*, lk. 146.

**11** J. Baudrillard, *Simulaakrumid ja simulatsioon*, lk. 9–10; vt. ka R. J. Lane, *Jean Baudrillard*, lk. 86–87.

**12** J. Baudrillard, *Simulaakrumid ja simulatsioon*, lk. 15.

**13** Vt. J. Baudrillard, *Simulaakrumid ja simulatsioon*, lk. 8–9.

**14** Vt. ka J. Baudrillard, *Simulaakrumid ja simulatsioon*, lk. 46–54.

**15** Vt. H. Bertens, *The Idea of the Postmodern*, lk. 150.

peatunud, me oleme praegu post-ajaloos, mille puudub tähendus.”<sup>16</sup>

Baudrillard rakendas oma hüperreaalsuse ja simulaakrumide teooriat ka suurte ühiskondlike sündmuste puhul. Näiteks analüüsib ta 1991. aastal peetud Lahesõda hüperreaalsuse, postmodernsuse ja meedia (televiisiooni) tekitatud illusoorse seisukohast.<sup>17</sup> Samuti on Baudrillard vaadelnud 9. septembril 2001. aastal toimunud terrorirünnakut New Yorgi Maailma Kaubanduskeskuse kaksiktornidele hüperreaalsuse ja tegelikkuse vastuolu aspektist.<sup>18</sup>

Seega on Baudrillard'i jaoks keskseks probleemid, mis tegelevad reaalsusega, ettekujutusega, illusiooniga. Hüperreaalsust ja simulaakrume peab ta postmodernse ühiskonna võtmenähtusteks. Küsimus, mida Baudrillard esitab ja mille juurde ta pidevalt tagasi pöördub, on sama, mida esitas Morpheus Neole: “Mis on tõeline? Kuidas defineerida reaalsust?” Ühe vastusena leiab ta, et reaalsus on võimatu: “Ja paradoksaalsel kombel on reaalsus see, millest on saanud meie tõeline utopia – kuid niisugune utopia, mis ei kuulu enam võimalikkuse valda, utopia, millest võib veel ainult unistada nagu mõnest kaotatud asjast.”<sup>19</sup>

Kuigi Baudrillard ise ei ole küberruumi oma peateostes otseselt käsitleanud, on uurijaid, kes rakendavad tema teooriaid ka küberruumi puhul.<sup>20</sup> Tuleb siiski mõnda, et mõnes hilisemas teoses on Baudrillard virtuaalse reaalsuse teemat puudutanud,<sup>21</sup> ehkki samas ei ole ta seda otseselt seostanud arvitehnoloogiaga.

Oma olemuselt saaks küberruumi pidada postmodernseks nähtuseks. Tegemist on ülima fragmenteeritusega, võrgustikuga, mis seob informatsiooni ja inimesi ning mida võib iseloomustada Deleuze'ilt ja Guattarilt laenatud “risoomi” mõiste abil. Internetti võiks ki pidada postmodernse maailma võrdpil-

diks, kus ei ole suurt keskust, ei ole ühte tõe, “suurt narratiivi”, selle asemel on hulk indiviide, kes on arvutivõrgu kaudu üksteisega ühendatud, igaüks esindab omaenda “väikest narratiivi”, millest kokku tekib kübermaailm.

Baudrillard'i hüperreaalsuse näideteks on televisioon ja Disneyland. Disneylandis puudub ehitistel ja kujudel reaalsuses vaste, nad on “koopiad, millel kunagi pole olnud originaali”.<sup>22</sup> Televisioon vahendab aga vaatajale ekraanil kujutisi, kusjuures nende tegelikkuse määr pole kindel ega selge. Nii on illusioonid tekitatud konkreetse tehnoloogia abil – Disneylandi objektid on ehitatud ja televisiooni piltkujutised on loodud elektroonilise meedia abil.

Ka küberruum on loodud konkreetse tehnoloogia abil. Muidu võiks ju Baudrillard'i hüperreaalsuseks pidada ka und, niisama unistamist või raamatuid lugedes tekkivaid kujutluspilte. Kuid nii Disneylandi, televisiooni kui ka küberruumi puhul on tegemist tehnoloogilise illusiooniga – konkreetsete tehnoloogiliste vahendite abil on loodud ob-

16 J. Baudrillard, Interview: Game with Vestiges. – On the Beach 1984, Vol. 5 (Winter), lk. 25; vt. ka H. Bertens, The Idea of the Postmodern, lk. 155.

17 J. Baudrillard, The Gulf War did not Take Place. Bloomington: Indiana University Press, 1995; vt. S. Best, D. Kellner, The Postmodern Adventure: Science, Technology, and Cultural Studies at the Third Millennium. London: Routledge, 2001, lk. 72–81.

18 J. Baudrillard, The Spirit of Terrorism and Requiem for the Twin Towers. New York: Verso, 2002.

19 J. Baudrillard, Simulaakrumid ja simulatsioon, lk. 177.

20 Nt. M. Nunes, Jean Baudrillard in Cyberspace: Internet, Virtuality, and Postmodernity. – Style 1995 (Summer). – [http://findarticles.com/p/articles/mi\\_m2342/is\\_n2\\_v29/ai\\_17842031](http://findarticles.com/p/articles/mi_m2342/is_n2_v29/ai_17842031).

21 Vt. J. Baudrillard, Le Crime parfait. Paris: Galilée, 1995.

22 Vt. F. Jameson, Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism. London, New York: Verso, 1991, lk. 18.

jektid, ja nende kaudu omakorda on tekkinud hüperreaalsus.

Nii võikski üldistavalt öelda, et küberruum loob tehnoloogilist illusiooni. On erinevaid võimalusi, mis viisil seda teha saab, ja need võimalused on otseses sõltuvuses arvutitehnoloogia arengust.

## 2.

Arvatavasti ühtedeks esimesteks tehnoloogilisteks võimalusteks, mille abil sai arvuti abil simuleerida reaalsust või luua hüperreaalsust, olid tekstipõhised paljude kasutajatega *online*-rollimängud – MUD-id (*multi user dungeons*). Alguse saanud juba aastal 1979, olid nad vahendid, mille kaudu erinevad inimesed üheskoos küberruumis omaenda mängulist reaalsust löid. Et graafilist väljundit varasemates mängudes polnud, toimus kogu kommunikatsioon sõnade abil, teksti kirjutades. 1990. aastate kesksajast alates lisati seda tüüpi mängudele ka graafika ja esialgsed tekstipõhised rollimängud muutusid keerukamateks mängudeks üldnimega MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*).<sup>23</sup> Hüperreaalsust tekitasid MUD-ides ja MOO-des (*MUD object oriented*) mängijate kirjutatud tekst, samas muutus see mängus osalejatele teiseks reaalsuseks ja ka mänguroll võis võtta uue reaalsuse kuju, seguneda pärisreaalsusega või mingitel tingimustel seda asendada.

Mark Nunes on näinud just MUD-ide ja MOO-de puhul võimalust kasutada Baudrillard'i lähtuvat analüüsi, rõhutades, et tegemist on tekstipõhise hüperreaalsusega: "...arvutiekraan ei ületa ruumi; ta asendab ruumi minu ekraanil oleva maailma simulatsiooniga."<sup>24</sup> Ja artiklis, mis on kirjutatud juba 1995. aastal, näeb Nunes, et MOO-d on otustav ja saatustlik samm loomaks reaalsust, mis on "reaalsem kui reaalsus ise". Selles peitub ennustus, mis hiljem leiab ka tõestust

– virtuaalse reaalsuse ja sünteetiliste maailmade näol. Nunes leiab, et küberruumis on Baudrillard'i ideed viidud äärmuseni. Kätte on jõudnud ruumi lõpp küberruumi kaudu, teadmiste lõpp informatsiooni kaudu, kujutluse lõpp hüperreaalsuse kaudu.<sup>25</sup>

Teine tehnoloogiline võimalus on internet, mis sai alguse 1969. aastal ARPANET-ist ja on sellest alates tormiliselt arenenud. Lisaks kõikidele muudele funktsioonidele on internet ka kommunikatsioonivahend. Suhtlemine toimub nt. küberkommunides, enamasti aga tekstipõhistes foorumites ja jututubades. Samas on ka foorumites ja jututubades võimalik luua tegelikkusest erinevat reaalsust, osalejad võivad muuta oma identiteeti, esineda teises rollis, foorumitel võivad tekkida omad mikroühiskonnad, küberkommunid, mis tavaliselt on koondunud mõne huviala või -objekti ümber. Neis kommunides võivad kehtida omad reeglid ja võib juhtuda, et tunde ja päevi oma *online*-tuttavatega aega veetes võivad need suhted ja see ümbrus muutuda reaalsemateks ja tähtsamateks kui need, mis eksisteerivad tegelikus, reaalses elus. Näiteks bändidele pühendatud foorumites toimuvad vestlused ka isiklikel või muudel teemadel. Mõned sellised foorumite kommunid võivad kesta aastaid, niisamuti *online*-suhted ja -sõprussidemed. Rohkem keskenduvad üksikisikule blogid, kuid ka neile saavad lugejad lisada oma kommentaare. Keegi ei või aga kinnitada, kas blogis kirjeldatu on tegelik või on blogija väljamõeldis esitatud reaalsuse pähe. Ka selles foorumite, jututubade ja blogide maailmas võib näha hüperreaalsuse võimalust, isi-

23 Vt. C. Ondrejka, Changing Realities. User Creation, Communication, and Innovation in Digital Worlds. – Social Science Research Network, 19. I 2005. – <http://ssrn.com/abstract=799468>.

24 M. Nunes, Jean Baudrillard in Cyberspace.

25 M. Nunes, Jean Baudrillard in Cyberspace.

kud, kellena kasutajad esinevad, võivad olla simulatsioonid, tegelikkus, mida nad kirjelavad, võib olla mittereaalne. Tuleb muidugi mõnda, et arvatavasti enamikul juhtudest kasutajad oma identiteeti ei muuda, ehkki oma nime all osalejaid on vähe ning tavaliselt kasutatakse mõnda anonüümset ekraaninime.

Ühe momendina tuleks interneti juures märkida ka seda, et näiteks jututubades ja MSN-is kaotab tähenduse kõne ja kirjutamise eristus. Kirjutatud sõna hakkab funktsioneerima kõnena. Mark Nunes on näinud ka siin võimalust luua seos Baudrillard'iga ja leiab, et kirjutatud tekst muutub internetis kõne kolmanda astme simulatsiooniks.<sup>26</sup>

Kolmandaks reaalsust simuleerivaks tehnoloogiliseks võimaluseks saaks pidada virtuaalset reaalsust. Virtuaalset reaalsust loov tehnoloogia eksisteerib ka tegelikkuses ning datakiivri ja -kinnaste abil on sellesse küberruumi ühte eriliiki võimalik siseneda. Samas ometi kasutatakse virtuaalse reaalsuse tehnoloogiat suhteliselt spetsiifilistel kitsastel aladel (nt. sõja- ja autotööstuse simulatsioonid, tehnoloogilised katsetused) ja arvutikasutajate hulgas sellel laia levikut pole. Nii on virtuaalne reaalsus jäänud rohkem ulmeliseks nähtuseks, millest räägitakse näiteks küberpunkkirjanduses küllalt palju (nt. William Gibsoni "Neuromancer").

Nagu varem mainitud, Baudrillard ise virtuaalsele reaalsusele ei keskendu, ehkki toob selle mõiste sisse oma 1995. aastal ilmunud teoses "Le Crime parfait". Mark Poster nendib, et selles kontekstis näeb Baudrillard virtuaalset reaalsust neljanda astme simulaakrumina, mis on tänapäeva ühiskonnas muutumas kultuuriliseks dominandiks. Baudrillard'i simulatsiooniteooria ennustas sellist muutust ette ja maailm ongi muutunud selliseks, nagu Baudrillard oma töödega näitas.<sup>27</sup> Samas ei seosta Baudrillard virtuaalset reaalsust otseselt arvutitehnoloogiaga, vaid räägib üldiselt kujutistest ja ekraanidest ning Mark Foster kinnitab, et Baudrillard'i jaoks on "virtuaalne reaalsus" metafoor, millel pole otsest seost materiaalsete aparatuuridega ega tehnikaga.<sup>28</sup>

Baudrillard'i enda suhtumisest hoolimata saab virtuaalset reaalsust näha hüperreaalsusena *par excellence*. Selles puudub piir reaalsuse ja kujutluse vahel, küberruum tundub sama tõesena või tõesemgi kui tegelik ümbritsev maailm.<sup>29</sup>

Baudrillard'i enda suhtumisest hoolimata saab virtuaalset reaalsust näha hüperreaalsusena *par excellence*. Selles puudub piir reaalsuse ja kujutluse vahel, küberruum tundub sama tõesena või tõesemgi kui tegelik ümbritsev maailm.<sup>29</sup>

### 3.

Lisaks virtuaalsele reaalsusele on arvutitehnoloogia arenedes loodud veel neljas võimalus, mis erinevalt virtuaalse reaalsuse piiratud kasutusest on eriti viimastel aastatel levinud interneti kaudu kogu küberruumis. Tegemist on nn. sünteetiliste maailmadega (või virtuaalsete maailmadega).<sup>30</sup> Edward Castronova on näinud virtuaalsete maailmade tunnustena interaktiivsust (arvutiprogrammi kasutab samaaegselt suur hulk inimesi, kes saavad omavahel suhelda), füüsilisust (programmi kasutatakse nn. avataride<sup>31</sup> vahendu-

<sup>26</sup> M. Nunes, Jean Baudrillard in Cyberspace.

<sup>27</sup> M. Poster, *Seulemonde* Conversation with Professor Mark Poster, 1995. – <http://www.cas.usf.edu/journal/poster/mposter.html>.

<sup>28</sup> M. Poster, *Seulemonde* Conversation with Professor Mark Poster.

<sup>29</sup> Vt. ka *The Routledge Companion to Postmodernism*, lk. 378.

<sup>30</sup> Täna dotsent Kurmo Konsat, kes mind tutvustas sünteetiliste maailmade mõistega ja juhtis vajaliku kirjanduse juurde. Sünteetilistest maailmadest vt. ka E. Castronova, *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago Press, 2005.

<sup>31</sup> Mõiste *avatar* võttis 1985. aastal kasutusele Chip Morningstar. See tuleneb sanskritikeelsest sõnast *avatāra*, mis tähistab jumaluse inkarnatsiooni inimese või loomana. Küberruumis tähistab avatar liikuvat kolmedimensionaalset kujutist, mis esindab sel kujul programmi kasutajat.

sel, mis simuleerivad tegelikke inimkujusid), pidevust (programm toimib edasi ka siis, kui keegi teda ei kasuta, inimeste ja objektide tegevus ja kohad säilivad).<sup>32</sup>

Alguse said need maailmad 1986. aastal graafilisest virtuaalsest keskkonnast “Lucasfilm’s Habitat”. See oli esimene maailm, kus kasutaja esines avatarina, s.t. kasutaja polnud enam abstraktne ekraaninimi, vaid tal oli liikuv ja graafiline vorm. Oluliseks momentiks oli ka see, et loobuti seni tekstipõhistest arvutimängudes domineerinud fantaasiaelementidest. 1995. aastal loodud “Active Worlds” oli samm edasi: kasutajad said ise programmi abil luua endale esemeid, mille järele neil vajadus oli.<sup>33</sup>

Selline lähenemisviis arenes veelgi, kuni aastast 2003 üldkasutatav digitaalne maailm “Second Life”<sup>34</sup> jõudis järgmise etapini: kasutajad saavad selles maailmas ise luua kõikvõimalikke objekte, kasutades võimalikult väikesed detaile, s.t. kogu tehnoloogiline looming on viidud n.-ö. aatomitasandini.<sup>35</sup>

“Second Life’i” võib näha kombinatsioonina ja edasiarenguna eelnevalt loodud tehnoloogiatest – tekstipõhistest rollimängudest, internetist, virtuaalsest reaalsusest ja graafilisest *interface’ist*, kus kasutaja on esindatud avatari kujul.<sup>36</sup>

Seega on sünteetiliste maailmade puhul sisuliselt tegemist alternatiivmaailmadega, mis eristuvad tegelikust reaalsusest ja toimivad sellega paralleelselt. Juba sünteetilise maailma nimetuski “Second Life” – “Teine elu” – näitab, et kasutajale pakutakse tege- likkuse kõrval midagi muud, alternatiivset maailma, illusiooni.

Erinevalt varasematest fantaasiamängudest on “Second Life’i” maailm suhteliselt tavapäranne. Inimesed lihtsalt elavad seal, kogunevad, suhtlevad, käivad kohvikutes, loovad ja ehitavad erinevaid esemeid, mida omavahel müüakse ja ostetakse. “Second Life’is”

kehtib oma raha (Lindeni dollar), toimib kaubandus. Toimib ka suhtlemine erinevate kasutajate vahel, esialgu veel tekstipõhise *chat’i* abil, mis on edasiarendus tavapära *chat’i* dest ja foorumitest. Programmiarendajad püüavad aga luua suhtlusvõimalust suulise kõne abil, mis tõenäoliselt lähiajal ka realiseerub. Seega on “Second Life” enamasti selline nagu “esimene elu”, pärisreaalsus, peamised reeglidki on samad.

Ometi saab kasutaja luua olemasoleva piirides endale uue identiteedi ja näiteks täita unistusi, mis tal tegelikus maailmas tegemata on jäänud. Reaalsusele sarnane mõõde, fantaasiaelementide puudumine, annab sünteetilistele maailmadele erilise asendusmaailma tähenduse. Inimene võib elada sünteetilises maailmas mitte muinasjutuelu, vaid elu, mis tundub täiesti reaalne: sellel on peaaegu kõik reaalse elu elemendid, kuid samas on see kasutaja jaoks “teine elu”, illusioon, hüperreaalsus.

Sünteetiliste maailmade eeliseks virtuaalse reaalsuse ees saab pidada seda, et need on lihtsate tehniliste vahendite abil kättesaadavad. Vajalik on ainult harilik kiire internetiühendusega arvuti ja pole tarvis keerulist lisavarustust (kiiver, datakindad). Sellega on arvatavasti põhjendatav ka sünteetiliste maailmade üha laienev levik ja kasutajate hulga tõus. Artikli kirjutamise ajal näiteks oli “Second Life’is” 2 180 409 elanikku ja eksper- tite hinnangul see arv kasvab pidevalt.

32 E. Castronova, *Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier*. – CESifo Working Paper Series no. 618 (December 2001), lk. 6. – <http://ssrn.com/abstract=294828>.

33 C. Ondrejka, *Changing Realities*.

34 <http://www.secondlife.com>

35 C. Ondrejka, *Changing Realities*.

36 Vt. ka E. Castronova, *The Arden Institute: A Center for the Study of Synthetic Worlds*. Arden Institute Prospectus 3.0 November 2005. – <http://arden.indiana.edu/arden.pdf>; E. Castronova, *Virtual Worlds*.

Peale “Second Life’i” on ka teisi virtuaalseid maailmu, millest osa on mõeldud teismeliste ja lastele, osa aga täiskasvanutele ning kõikidele vanusegruppidele: “There”<sup>37</sup>, “Active Worlds”<sup>38</sup>, “America’s Army”<sup>39</sup>, “Sims Online”<sup>40</sup>, “Habbo Hotel”<sup>41</sup>, “VZones”<sup>42</sup> jt.

Edward Castronova näeb sünteetiliste maailmade plahvatuslikus populaarsuses suunda, kuhu ühiskond on tulevikus jõudmas, kuhu me juba olemegi sünteetiliste maailmade kaudu sisenenud ja kus virtuaalne ja reaalne segunevad teineteisega.<sup>43</sup>

Siin võib vast Baudrillard’i simulaakrumi ja hüperreaalsuse teooria tõestust ja rakendatavust näha eredaimal kujul. Terve “Second Life” on üleni suur simulatsioon, äärmuseni viidud edasiareng Disneylandist, Baudrillard’i hüperreaalsuse võtmenäitest. Sünteetilises maailmas liiguvad avatarid on simulaakrumid, koopiad, millel pole kunagi olnud originaali. Tegelikult reaalsusega ühendab neid ainult kasutajate teadvus. Kuid samas võib juhtuda, et viibides pikalt simuleeritud maailmas, kaotab kasutaja seosed tegeliku reaalsusega ja teda esindav avatar suhtlebki teiste avataridega ainult sünteetilise virtuaalse maailma raamistikus, ilma et välismaailm teda mõjutaks. Seda võiks võrrelda “Matrixis” eksisteeriva virtuaalse maailmaga, kus elanikel puudub teadmine tegeliku reaalsuse kohta, mis virtuaalse maailma taga on. Nii võib ka pikaajalisel “teist elu” elaval kasutajal tekkida illusioon, et “teine elu” ongi see päris elu ja “päris elu” ei ole enam tõene ega oluline.

Objektid, majad, raha – kõik “Second Life’is” kasutatavad vahendid on samuti simulaakrumid, mis luuakse sünteetilise maailma sees, kus neil on väärtus ja otstarve. Kurioosne on aga see, et sünteetilise maailma mõningaid virtuaalseid objekte (muuhulgas ka sünteetilises maailmas kehtivat virtuaalset raha) müüakse ja ostetakse reaalses elus,

pärisraha eest. Castronova sõnade järgi hakavad sel juhul küberruumid kokku sulama kommuunide ja turgudega väljaspool küberruumi.<sup>44</sup>

Nii muutub illusoorus, simulaakrum reaalsest elust ülemaks ja reaalses maailmas kehtiv väärtus vahetatakse illusiooni vastu, mille ainuke kasutusvõimalus ongi hüperreaalsuses, illusoorse maailmas.

Seda hüperreaalsust rõhutatakse nii sünteetiliste maailmade reklaammaterjalides kui ka kasutajate tehtud videoklippides. Näiteks videoklipis “Prepare yourself”<sup>45</sup> küsitakse: “What if there was a world, where you could be anyone, do anything, and experience total freedom?” Sealsamas kinnitatakse: “That world exists. Prepare yourself for your second life. Create your own world. [---] Live in your dreams.”

Seega võib näha, et küberruumis toimiv elu, küberruumid ja erinevad virtuaalsed maailmad, mis küberruumis eksisteerivad, moodustavad uue, teisese reaalsuse. Sünteetilised maailmad pakuvad reaalsuse asemel illusiooni, asenduselu. Küberruumi simulaakrumid võivad olla tõsemadki kui tegelikkuse objektid, hüperreaalsuses valitsevad ideed ja emotsioonid kaaluvad üle tegeliku, esmase reaalsuse.

Sünteetiliste maailmade olemasolu ja levik kinnitavad aga veel kord Baudrillard’i teooriatest tulenevat järeldust, et hüperreaalsus on muutumas kultuuriliseks dominandiks. Miks aga inimesed eelistavad elada il-

37 <http://www.there.com>

38 <http://www.activeworlds.com>

39 <http://www.americasarmy.com>

40 <http://www.thesimonline.com>

41 <http://www.habbohotel.com>

42 <http://www.vzones.com>

43 E. Castronova, *The Arden Institute*, lk. 1.

44 E. Castronova, *The Arden Institute*, lk. 4.

45 <http://secondlife.com/community/media.php>



lusoorsuses ja hüperreaalses maailmas tege-  
likkuse asemel, on keerukam inimteadvuse  
probleem. Võib-olla on selle põhjuseks hirm,  
kartus oma tegeliku elu ja ümbritseva reaalsuse  
ees ning illusooruses leitav põgenemine  
ja unustus.

#### 4.

Tulles tagasi artikli algul esitatud küsimuse  
juurde, kas arvutitehnoloogia on andnud mi-  
dagi juurde igavesele küsimusele tõe ja ku-  
jutluse vahekorra, võiks pakkuda järg-  
nevaid vastuseid.

Küberruumis loodud simulaakrumid on  
tehnoloogilised, ilma arvutitehnoloogiata neid  
sellisel kujul ei eksisteeriks. Seega on nad  
materiaalsemad, “käegakatsutavamad” kui  
lihtne unistamine või raamatute lugemisel  
tekkivate kujutluspiltide jälgimine. Nii on  
küberruumis toimiv asendusühiskond tehnoloogi-  
line ühiskond, mis on arenenud alates  
tekstipõhistest *online*-mängudest, foorumitest  
ja jututubade küberkommuniteedidest selliste ra-  
fineeritud, keerukate ja detailsete variühiskon-  
dadeni, nagu seda on “Second Life”.

Teiseks momendiks tehnoloogiliste asen-  
dusühiskondade juures on kollektiivsus – sa-  
mas ruumis saavad üheaegselt teoks paljude  
erinevate inimeste unistused. Paljude inimes-  
te samaaegne tegutsemine avaldab loomuli-  
kult ka vastastikust mõju ja virtuaalse ühis-  
konna areng ja samuti kujutluste transformee-  
rumine ei sõltu enam üksikisikust, vaid kogu  
kollektiivi käitumisest. Selle vastandina võiks  
näha näiteks raamatu lugemisel tekkivat unis-  
tamist individuaalse toiminguna.

Seega võiks mõõnda, et arvutitehnoloogia  
on aidanud inimestel oma kujutlusi ma-  
terialiseerida, anda neile kuju, neid jagada  
ja teiste kujutlusi jälgida. Arvutitehnoloogia  
on aidanud inimestel unistusi tõesemateks  
muuta ja niimoodi vähendada lõhet tõe ja ku-  
jutluse vahel.

Siinses artiklis toodud mõttekäigud ja näi-  
ted on vaid markeeringud, kuhu suunas seda  
teemat käsitledes oleks võimalik liikuda. Baud-  
rillard’i simulatsiooniteooria on üks kohaseid  
abivahendeid küberruumis leiduvate virtuaal-  
sete maailmade analüüsimiseks.

Nii saakski kokkuvõttena järeldada, et ar-  
vutitehnoloogia arengu tulemusena tekkinud  
küberruum on Baudrillard’i mõistes hüper-  
reaalne keskkond. Küberruumis tegutsevad  
küberkommuniteedid elavad oma simulatsioo-  
ne täis kujutluslikku elu ja objektid, millega  
nad kokku puutuvad, mida nad loovad, ka-  
sutavad ja vahetavad, on simulaakrumid.

Teisisõnu võiks öelda, et küberruumi saab  
näha ka hiiglasliku varjude maailmana, kus  
reaalsust asendavad ainult simulaakrumid,  
illusioonid, varjud seintel. Niisiis jääb ka siin  
vastuseta Morpheuse küsimus Neole “Mis on  
tõeline? Kuidas sa defineerid reaalsust?”

## Simulations in Cyberspace: Shadows on the walls

### Summary

This article examines the relationship between reality and illusion in global cyberspace, and presents possibilities of crossing the border between reality and hyperreality in cyberspace. Jean Baudrillard's theories of hyperreality and simulation constitute the theoretical framework, and these theories are tested to see whether they are suitable for analysing cyberspace. Baudrillard's views are regarded in this article as somewhat prognostic – quite a few of his viewpoints have found outlets in later technological developments. The current article should be taken as an introduction to a topic that makes possible a more profound and thorough treatment, as here only the initial possible variants of approach are delineated.

The questions to which the article seeks an answer are: has computer technology contributed anything to the eternal question of the relationship between truth and imagination? Does technology make it possible to materialise illusions and dreams? What would be the peculiarity of illusions created by means of such technology?

As the article focuses on Jean Baudrillard's theory of hyperreality, a general survey is given of his views. The emphasis is on one of Baudrillard's main works, 'Simulacres et simulation' (1981). Here, Baudrillard defines the contemporary postmodern era as an era of simulation, characterised by hyperreality. The hyper-real world is dominated by simulacra – copies of real things or events that do not have an original. Baudrillard's theories concentrate on problems that tackle reality, imagination and illusion, and he regards hyperreality and simulacra as the key phenomena of postmodern society.

Cyberspace, one result of the high technological development of postmodern society, could essentially be regarded as a postmodern phenomenon. Cyberspace is extreme fragmentation, a network that unites information and people. The Internet can be seen as the embodiment of the postmodern world, lacking one big centre, one single truth, the 'great narrative' – instead there are a number of individual elements.

As cyberspace was created by means of a specific technology, we could generalise and say that cyberspace produces a technological illusion. There are various ways to do this and these ways are directly dependent on the development of computer technology.

This article examines four different possibilities.

1. Some of the first technological possibilities that enabled the computer to simulate reality or create hyperreality were text-based online role plays with many users – MUDs (*multi user dungeons*). Hyperreality was created by the texts and words written by the players. At the same time it became another reality for the participants in the game, and the role, too, could acquire the shape of a new reality, merge with true reality or in some cases replace it.

2. The other technological possibility is the Internet, which, in addition to all other functions, is also a means of communication. Communication on the Internet takes place in cyber communities, mostly in text-based forums and chat rooms. However, it is also possible to create a reality different from true reality in the latter two: the participants can change their identities, and forums may produce their own micro-societies, cyber communities that usually gather around some object or area of interest. We can therefore say that the world of forums, chat rooms and blogs contains possibilities of hyperreality;

the users present personnas which could easily be simulations, and the described reality may not be real.

3. The third technological possibility of simulating reality is virtual reality. The technology of virtual reality also exists in reality and requires elaborate technical equipment: data helmets and gloves. But as virtual reality spreads only in limited areas (the war industry etc.), it remains a science-fiction phenomenon for the common user. At the same time, we could say that virtual reality could be regarded as hyperreality *par excellence*. There is no border between reality and imagination: cyberspace seems just as real or even more so than the actual surrounding world.

4. In addition to virtual reality, developing computer technology has produced a fourth possibility. Unlike the limited usage of virtual reality, it has spread via the Internet throughout the entire cyberspace, especially in recent years, because the user only needs an ordinary computer with Internet access. These are the 'synthetic worlds' (or 'virtual worlds'). According to Edward Castronova, the features of virtual worlds are interactivity (the computer programme is simultaneously used by a large number of people who can communicate with one another), physicality (the programme is used via 'avatars', which simulate real human characters), and persistence (the programme continues to run even when nobody is using it, and the activity and locations of people and objects are preserved). This article briefly introduces the peculiarity of synthetic worlds, focusing on the virtual world 'Second Life'.

'Second Life' can be regarded as a combination and development of previous technologies – text-based role plays, the Internet, virtual reality and graphic interface, where the user is represented in the shape of an avata-

tar. Unlike earlier fantasy games, the world of 'Second Life' is relatively normal. People just live there, come together, communicate, sit in cafès, and create and construct various objects to be bought and sold. This world is thus quite similar to actual reality, 'the first life'; even the main rules are the same. The user can, nevertheless, create a new identity for himself within the existing possibilities and fulfil dreams that he failed to achieve in the real world. The dimension resembling reality and the lack of fantasy elements grant synthetic worlds the status of a special replacement world. In a synthetic world, man can lead, not the life of a fairy tale, but a seemingly totally real life, which possesses nearly all the elements of real life, but nevertheless remains for the user a 'second life', an illusion, hyperreality.

The confirmation and applicability of Baudrillard's theory of simulacra and hyperreality can be here observed in a more vivid form. The entire 'Second Life' is one big simulation, Disneyland developed to the extreme – the key example of Baudrillard's hyperreality. The avatars moving around in a synthetic world are simulacra, copies, which have never had an original. They are connected to actual reality only via the consciousness of the users. Illusion and simulacra in 'Second Life' thus become superior to real life, and the existing values of the real world are replaced by illusion, which can only be used in hyperreality, in an illusory world.

We can, therefore, observe that life functioning in cyberspace, cyber communities and various virtual worlds of cyberspace all form a new and different reality. Instead of reality, synthetic worlds offer illusion, surrogate life. The cyberspace simulacra can in fact be more truthful than the objects of reality; ideas and emotions reigning in hyperreality overshadow the actual, primary reality.

---

The question of whether computer technology has added something to the eternal issue of the relationship between truth and imagination can be answered as follows.

Simulacra created in cyberspace are technological. The surrogate society operating in cyberspace is a technological society, which has developed through text-based online games, forums and chat rooms into refined, elaborate and detailed cyber commune shadow societies, such as 'Second Life'.

Another aspect of technological surrogate societies is collectivism: the dreams of many people are being realised in the same space simultaneously. The concurrent activity of many people naturally has a reciprocal effect, and the development of a virtual society, and thus the transformation of imagination, no longer depend on an individual, but on the behaviour of the entire group of people.

We could thus claim that computer technology has helped people to materialise their fantasies and give them shape. Computer technology also makes it possible to share your fantasies and watch those of others.

We could, therefore, conclude that Baudrillard's simulation theory is indeed suitable for analysing the virtual worlds in cyberspace. It can be claimed that cyberspace, emerging as a result of developing computer technology, is a hyperreal environment in Baudrillard's sense. Cyber communities, operating in cyberspace, live their simulation-filled imaginary lives and the objects they encounter, create, use and exchange are simulacra.

*Translated by Tiina Randviir  
proof-read by Richard Adang*