

Sloboda virtálnej identity

(Autor: Mojmir Fendek)

Prvá virtuálna osobnosť

Keď človek počuje slovo virtuálny, môže sa mylne domnievať, že nutne ide o vlastnosť nejak súvisiacu s počítačmi a internetom. V skutočnosti to nemusí byť vždy tak. Ukázalo sa, že veľa ľudí si mylí pojmy “elektronický” a “virtuálny”. Aj keď nemáte nič dočinenia s počítačmi, čo je v súčasnosti stále ťažšie predstaviteľné, existuje váš virtuálny dvojník. Po príchode na svet je človeku priradené rodné číslo, t.j. jednoznačný identifikátor (sú výnimky, tie sú však následkom chýb). O človeku sa potom začnú viesť veľmi rôznorodé záznamy a práve rodné číslo je potom používané ako prepojovací článok medzi reálnym človekom a jeho virtuálnou identitou (záznamy o človeku). Samozrejme, viac záznamov si vyžaduje viac identifikátorov, preto máme aj občianske preukazy, preukazy poistenca, vodičské preukazy... V tomto prípade je existencia našej virtuálnej identity nezávislá na našej vôli, existuje, lebo štát (alebo iné subjekty) potrebujú čosi vedieť o svojich obyvateľoch. Taktiež je veľmi žiadúce, aby naša virtuálna identita bola zhodná s tou reálnou, alebo pokiaľ existujú nejaké rozdiely, aby boli vo veľmi krátkom čase utrasené. Ako príklad môžem uviesť jeden svoj zážitok. Vplyvom nejakých udalostí som skončil na pohotovosti s bodnou ranou na dlani a bolo ma treba zaočkovať (protitetanovka). Po očkovaní mi vystavili papier o tom a mal som to čo najskôr odniesť svojej obvodnej lekárke, aby si zaktualizovala moje záznamy. Ale keďže som nemal čas a ani chuť tam ísť, tak to trvalo tri týždne, kým som to tam odniesol. Teda moja reálna identita a moja virtuálna identita boli tri týždne odlišné.

Zhrnutie: tento typ virtuálnej identity je povinný pre všetkých a reálna a virtuálna identita konvergujú (nemusia byť nutne stále zhodné, ale v konečnom čase rozdiely miznú).

Virtuálna identita na chate

Po rozšírení, zrýchlení a zlacnení internetu sa ukázalo byť veľmi výhodné použiť toto médium na spočiatku asynchrónnu (e-mail), neskôr synchrónnu komunikáciu (chat). Keď s niekým chcete (potrebujete) komunikovať, zrejme vás ešte predtým zaujíma kto to je. Takže obidvaja (alebo viacerí) účastníci komunikácie musia vystupovať pod nejakou virtuálnou identitou. Ale keďže sa nejedná o také citlivé informácie, ako napríklad medicínske záznamy, nie je potrebné účastníkov nejak špeciálne autentifikovať, t.j. nikto nebude kontrolovať, či Fero je naozaj Fero a nie Janka. Síce to asi nebol pôvodný zámer, ale chat umožnil divergenciu reálnej a virtuálnej osobnosti. Na prvý pohľad môže tento fakt vzbudzovať otázky typu “A prečo by to niekto robil?”. Túto otázku si však kládli aj ľudia, ktorí vytvárali prvé akademické siete pred prvým veľkým útokom červa (počítačový vírus). Niektorým ľuďom, je ich pritom nemalý počet, sa toto “predstieranie” veľmi zapáčilo a berú to ako nový druh zábavy. Zábava zrejme spočíva v tom, že predstierajú, že sú tým, čo chceli vždy byť (a možno je táto predstava veľmi vzdialená skutočnosti). Dôvod môže byť ale aj iný, napríklad herci vlastne svojim povoláním predstierajú, že sú niekto iný a tvrdia že ich to baví, takže môže ísť o istú formu elektronického herectva.

Zhrnutie: do využívania týchto služieb internetu vás nikto nenúti, takže na rozdiel od predchádzajúceho typu (spomenutého vyššie) je tento typ virtuálnej identity nepovinný. Rozdiely medzi reálnou a virtuálnou identitou sa zväčšujú, avšak stále sa pohybujú niekde medzi konvergenciou a divergenciou.

Virtuálna identita v hrách – RPG

Chat nebol dostačujúci, lebo zahŕňa len písomnú formu komunikácie. Ľudia vedia komunikovať aj iným spôsobom. Ďalšie formy komunikácie sú verbálna (slová), pomocou gesta (vizuálna), verbálna neslovná (zvuky, signály). Chat bol časom rozšírený o zvukovú komunikáciu, čo stále nestačilo, prípadne nevyhovovalo (keď 40 ročný chlap predstiera, že je 15 ročné dievča, má problém vysvetlovať, prečo má hlas aký má). Rozšírenie, zlacnenie a zrýchlenie internetu malo vplyv aj na vznik, vývoj žánrov počítačových hier (o tom som prednášal na multimédiach – viac na <http://delo.dcs.fmph.uniba.sk/~fendek/referat.ppt>). Dôsledkom bol vznik žánru MMORPG, čo je skratka od Massive Multiplayer On-line Role Playing Game. Prvé tri pojmy hovoria o spôsobe hrania, teda po internete, v masívnych počtoch (stovky až tisíce hráčov na jednom serveri), pre túto tematiku je zaujímavejšia druhá časť názvu – RPG. Role Playing Game znamená hra, v ktorej hráte nejakú rolu (postavu). Vznik tohto žánru maximalizoval rozdiely medzi reálnou a virtuálnou identitou, lebo keďže väčšina RPG hier má fantasy tematiku, vaša virtuálna identita už nemusí byť nutne ani človek. Tento fakt posúva hranice predstierania v porovnaní s chatom o úroveň vyššie. V hre je možné nielen napísať o svojej virtuálnej identite nejaké textové údaje (meno, priezvisko, prezývku, vek...), ale je možné vybrať si vzhľad, pohlavie, rasu (nie nutne človek!), schopnosti... Ako dôsledok je vznik ľudí mnou nazývaný "virtuálny transvestiti". Vskutku totiž nemám nič proti RPG, teda asi by som nemal problém hrať nejakú ženskú postavu, ale pripadá mi prinajmenšom čudné, keď vrámci dialógu v hre človek hovorí o sebe ako o opačnom pohlaví (teda napríklad je chlap, hrá ženskú postavu a hovorí o sebe ako o žene). MMORPG hry často podporujú okrem písomnej komunikácie aj verbálnu (slovnú aj neslovnú), vizuálnu dokonca zvukovú – predvolenú, čo je komunikácia nie vlastným hlasom, ale posielanie zvukových správ, ktoré sú k dispozícii (obvykle sú to krátke správy – žiadosti (need niečo) alebo základné veci (yes, no, thank you, you're welcome)).

Zhrnutie: nepovinný typ virtuálnej identity, reálna a virtuálna identita nutne divergujú, vskutku je takmer nemožné konvergovať. Mohli by sme to nazvať úplnou slobodou virtuálnej identity.