

# Ursula Frohne

---

## Kartografia wirtualnego świata : koncepcja utopijna wobec struktur władzy w cyberprzestrzeni

---

Sztuka i Filozofia 41, 100-107

---

2012

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Ursula Frohne

**Kartografia wirtualnego świata.  
Koncepcja utopijna wobec struktur władzy w cyberprzestrzeni<sup>1</sup>**

*Mówiąc krótko, ludzie mogą stać się bogami (jeśli nie Bogiem). A wówczas,  
po co w świecie zubożonym i ograniczonym społecznie „polityka”  
pojmowana jako walka o władzę? Często zauważana w teoriach utopii  
pogarda dla polityki jest komplementarna względem utopijnego przekonania  
o doskonałości.  
Krishan Kumar<sup>2</sup>*

*Internet tworzy komunikacyjną społeczność, od której nikt nie ucieknie.  
Peter Weibel<sup>3</sup>*

Moje zainteresowanie wpływem powstania nowych technologii na kulturę rozwijało się za sprawą współpracy naukowej z ZKM/Centrum Sztuki i Mediów w Karlsruhe, począwszy od roku 1995. Kierunek moich zainteresowań badawczych przesunął się jednak w ostatnich latach ze współczesnych technologii obrazowania w kontekście sztuk wizualnych i ich konsekwencji dla muzealnictwa, czym zajmowałam się w ramach teorii i praktyki historyka sztuki, na analizowanie różnych aspektów reprezentacji w rzeczywistości mediów cyfrowych, a szczególnie Internetu i związanych z nim, zawieszonych pomiędzy kulturą a polityką, utopijnych obietnic. Badania, które prowadzę, skupiają się na konstruktach retorycznych obecnych w kulturze nowych mediów pojętych jako sfera swobodnego uczestnictwa także tych ludzi, którzy należą do niedoreprezentowanych frakcji globalnego społeczeństwa. Dynamiczną technologię komunikacji elektronicznej traktuję jako nieograniczony środek umożliwiający monitorowanie i dostęp do świata przy zachowaniu dystansu i oderwania od

■  
<sup>1</sup> Niniejszy tekst powstał z głosu w dyskusji przedstawionego podczas panelu na temat „Crossing Boundaries in Cyberspace? The Politics of «Body» and «Language» After the Emergence of New Media”, który odbył się w ramach konferencji CAA 2000 w Nowym Jorku i który współprowadziłam wraz z Christianem Katti. Wystąpienia panelowe zostały opublikowane w *Art Journal*, 59/4, 2000, ss. 8-37. Składam szczególne podziękowania Christianowi Katti, którego inspirujące uwagi zasilają dyskusje na ten temat.

Redakcja dziękuje Autorce za wyrażenie zgody na publikację tłumaczenia tekstu, który ukazał się pierwotnie w: *Olafur Eliasson, Surroundings Surrounded, Essays on Space and Science*, ed. P. Weibel, The MIT Press, Cambridge MA – London 2001.

<sup>2</sup> K. Kumar, *Utopianism*, Open University Press, Milton Keynes 1991, s. 29.

<sup>3</sup> Z wypowiedzi P. Weibela podczas sympozjum „Wie wird Künstlichkeit wirklich?“, MedienRaum Luxemburg, 22-23 września 2000.

jego społecznej rzeczywistości. Aby znaleźć odpowiedzi na pytanie o sposób reprezentacji świata w nowej sferze cyberprzestrzeni oraz o to, które części świata są monitorowane, będą używać metod interdyscyplinarnych, leżących na pograniczu historii (sztuki), socjologii, teorii mediów, teorii politycznych, postkolonializmu, gender studies oraz kulturoznawstwa.

Internet – medium o zasięgu globalnym – jest powszechnie charakteryzowany jako szansa o znaczeniu historycznym dla realizacji ogólnoswiatowego wirtualnego przekazu. Otwiera on przestrzeń dla złożonych dyskursów, które zostają zdecentralizowane, interaktywne, nieograniczone, nie-hierarchiczne, transmedialne i interkulturowe, służąc jako niedochodowy system wymiany informacji, który współtworzy społeczeństwo światowe i jest dla niego dostępny. Nicholas Negroponte, jeden z najwcześniejszych propagatorów Internetu, sformułował popularny frazes „tylko łączyć” określający idiomatyczne medium dla wszelkiego rodzaju utopijnych projekcji rzucanych na potencjał mediów cyfrowych i Internetu jako technologii komunikacji. Projekcje te włączają (choć nie ograniczają się do) możliwości stworzenia nowych forów dla budowania sieci społecznych i kulturowych oraz dyskursu politycznego, rozwijając tym samym świeżą dynamikę i strategię uczestnictwa oraz wnosząc nowe wymiary działań i demokracji w społeczeństwie obywatelskim. Podobna optymistyczna retoryka była na całym świecie kojarzona z humanizacją i oświeceniem, w takim sensie, że oto futurystyczne technologie reprezentacji kładą ideał równości w zasięgu całej wirtualnej społeczności cyberprzestrzeni, ponad granicami społecznymi, narodowymi lub ideologicznymi. Można tu wymienić Donnę Haraway i Sadie Plant jako dwa główne głosy w chórze sieciowych optymistów, którzy uważają wyobrazeniowy obszar cyberprzestrzeni za strategiczne forum dla socjalistyczno-feministycznej kultury i sferę wolną od podziału ról społecznych według płci, otwartą na eksperymenty z różnorodnymi modelami tożsamości, na łączenie komponentów ludzkich i technologicznych na bazie jednej przesłanki – „przyjemności” oraz umyślnego „pomieszania” dominujących oczekiwań odnośnie do tożsamości, co skutkowałoby powstaniem nowych przechodniczych i wielowymiarowych modeli symulacyjnych. Zarówno w teorii, jak i w praktyce Haraway i Plant pojmują struktury rizomatyczne w technice elektronicznej oraz mediach jako szczególnie kobiece strategie pracy i komunikacji o potencjale odwrócenia interesów patriarchalnych i przewyciężenia tradycyjnych ról społecznych poprzez kształtowanie alternatywnych wirtualnych społeczności pozostających poza ustalonymi systemami społecznymi.

Według Saskii Sassen natomiast cechy charakterystyczne dla publicznego wizerunku Internetu zostały ukształtowane przez kulturę hackerów, którzy propagowali radykalną decentralizację tego medium i rozwinęli programy gwarantujące swobodny dostęp do sieci. Dzisiejsze realia stoją w kontraście z tamtymi pionierskimi przedsięwzięciami na (wciąż otwartym) odcinku pierwszej fazy medium, jakim jest Internet: sieć stała się polem bitwy dla interesów przeważającej władzy i jej podziału. „Okazało się, że przestrzeń elektroniczna nie tylko służy za narzędzie komunikacji, ale że stała się także główną sceną

kumulacji kapitału i operacji na globalnym rynku kapitałowym”<sup>4</sup>. Mimo tego kierunku rozwoju, patos rewolucyjny charakteryzujący powszechne ujęcie cyberprzestrzeni jako synonimu nowej ery zdecentralizowanych struktur władzy i globalnej demokracji pozostaje niezmienny, a optymistyczne wizje sieci stały się powszechne dla jej użytkowników zarówno zaangażowanych, jak i obserwujących to, co się dzieje na arenie kultury. Generalnie cyberprzestrzeń służy za ekran, na który projektowane są nostalgiczne wizje ogólnoswiatowej przestrzeni dla „romantycznej ucieczki od zniewolenia i ubóstwa”<sup>5</sup>, co właśnie stanowi terytorium pożądane przez gospodarkę na rzecz najbardziej zhierarchizowanych interesów międzynarodowych korporacji. Wyrażając fascynację możliwościami technologicznymi sieci zainstalowanej w wielu lokalizacjach, wizje te powielają mity, ignorując społeczne, historyczne, polityczne i etyczne skutki, jakie wynikają z idiomatycznego znaczenia „łączności” oraz jej przemożnej skuteczności w integrowaniu, interaktywności i komunikacji. Jako artysta i teoretyk Olu Oguibe zwrócił uwagę, że „realia i uwarunkowania łączności są mimo to coraz bardziej skomplikowane i dopracowane” w takim sensie, że pojawia się „podział cyfrowy” pomiędzy „tymi, którzy należą do sieci i przez to są zdolni uczestniczyć w rozlicznych korzyściach, jakie ona oferuje oraz tymi, którzy nie mają możliwości spełnienia uwarunkowań łączności”<sup>6</sup>. Oprócz działającej infrastruktury telekomunikacyjnej oraz podstawowych warunków ekonomicznych i politycznych umożliwiających korzystanie z komputera podłączonego do sieci, istnieje także szereg oczywistych proto-warunków, które określają przywilej uczestnictwa jako dyspozycji społecznej i kulturowej.

Z perspektywy historia sztuki i teoretyka mediów cyberprzestrzeń wydaje się wymagać badań krytycznych, jako nowa sfera publiczna, gdzie interakcje społeczne i kontakty kulturalne, włączając projekty artystyczne, znajdują otwartą domenę, obejmującą potencjał uwolnienia się od ograniczeń naszej obecnej rzeczywistości społecznej. W moim podejściu traktuję nowoczesną komunikację i technologie obrazowania jako środki do odzyskania znaczenia i doświadczenia społeczności w takim kierunku, by komunikacja przekładała się bezpośrednio na komunę, a wizja wspólnoty elektronicznej na „dobre społeczeństwo”. W moich badaniach skupiam się na wymienionych wyżej utopijnych aspiracjach i sentymentach, jednak zamiast je akceptować na ich własnych warunkach, badam ich dyskursywny status i znaczenie dla świata, który obecnie zamieszkujemy. Pokusa utopii wyrażona w cytowanych na początku spostrzeżeniach Krishana Kumara zostanie omówiona krytycznie odnośnie do jej funkcji reprezentowania alternatywnej rzeczywistości „w świecie, który zbłądził”. Rozważane w ujęciu historycznym, ostatnie przesunięcie myśli utopijnej z „dawnych czasów” w „przestrzeń” włącza nostalgię kulturową – przy tym nie tyle w sensie retrospektywnego pragnienia powrotu do „niewinnej” ery

<sup>4</sup> S. Sassen, „Digitale Netzwerke und Macht”, w: *Globalisierung und Demokratie*, ed. H. Brunkhorst, M. Kettner, Suhrkamp Verlag, Frankfurt a. M. 2000, s. 330. Por. także S. Sassen, „Przestrzeń elektroniczna i władza”, w: *Globalizacja. Eseje o nowej mobilności ludzi i pieniędzy*, WUJ, Kraków 2007, ss. 163-180 (przyp. tłum.).

<sup>5</sup> Tamże, s. 338.

<sup>6</sup> O. Oguibe, „Connectivity and the Fate of the Unconnected”, w: *Telepolis*, 7 grudnia 1999, por. także [www.heise.de/tp/english/inhalt/co/6551/1.html](http://www.heise.de/tp/english/inhalt/co/6551/1.html) [data dostępu: 05.06.2013].

pre-technologicznej, ile pragnienia osiągnięcia jej autonomicznej domeny przy pomocy techniki. Ta domena stanowi kontinuum (niemal wsteczne w zakresie wywoływanych uczuć) z innymi nadrealnymi utopijnymi przestrzeniami, od konceptów osiemnastowiecznych po wesołe miasteczka i Biosferę II<sup>7</sup>. Natomiast spekulacje na temat rozczłonkowanej racjonalności, tele-obecności, technologii interfejsu, tożsamości cyborgowej oraz innych modeli przekraczania tradycyjnych ograniczeń podmiotu i codziennych frustracji rzeczywistością nie mogą uciec od historycznych i politycznych warunków materialnie ograniczonego i społecznie podzielonego świata. Na tyle, na ile instytucje, które rozwijają i promują nowe technologie istnieją w tym świecie w sposób konkretny, podobnie społeczności wirtualne go zamieszkują. Konieczne jest zatem usytuowanie przedstawień rewolucji wirtualno-technologicznej w kontekście bieżącej geografii kulturowo-politycznej, aby krytycznie odnieść się do retoryki stosowanej przez ich proroków w stosunku do globalnych warunków naszych czasów – „konfliktów etnicznych, odnawiającego się nacjonalizmu, fragmentaryzacji miast”, zaburzenia i erozji tkanki społecznej<sup>8</sup>. Poprzez kontrastowanie „mitologii” i „metafizyki” cyberprzestrzeni z jej socjologią, dla moich badań kluczowym staje się ponowne odczytanie jej dialektycznego statusu „wirtualnej rzeczywistości” w prawidłowym sensie tego pojęcia.

Jako medium zasadniczo zależne od języka i tekstu, w przeciwieństwie do telewizji czy radia, Internet wymaga pewnego poziomu wykształcenia (włączającego znajomość języka angielskiego jako dominującego środka komunikacji), a także umiejętności technicznych, co nie tylko okazuje się wątpliwe w regionach świata słabiej rozwiniętych ekonomicznie, lecz także w społeczeństwach zindustrializowanych, gdzie spora grupa ludzi niechętnie będzie korzystać z sieci z powodu wieku, klasy społecznej lub oporów natury psychologicznej. Zdanie sobie sprawy z tego „cyfrowego podziału” sprawia, że coraz bardziej oczywiste jest, iż podłączając się do sieci, stajemy się elementem „nowego pejzażu etnicznego, który można by nazwać krajobrazem sieciowym (*netscape*) lub cyberprzestrzenią, gdzie informacje i poszczególne jednostki są w obiegu i łączą się w nowy typ społeczności. W miarę poszerzania się celów i znaczenia tej społeczności, jesteśmy wciągani w dystansowanie się od tych, którzy pozostają poza jej obrębem”<sup>9</sup>.

Na ile sieć reprezentuje źródłową bazę łączności i uświęcony kanał dla, jak się zdaje, nieograniczonej wolności coraz większej liczby uczestników, słabym punktem społeczności internetowej pozostaje rzeczywistość społeczno-polityczna i jej kulturowe skutki dla technologicznego i symbolicznego wykluczenia, powodującego brak tych, którzy nie uczestniczą w tej potężnej globalnej maszynierii, zwanej przez Marshalla McLuhana „jednolitym globalnym polem świadomości”. Nowa siła w życiu publicznym, taka jak Internet, mobilizuje ogromne zdolności jako nowo wyrosły globalny system społeczny i forum dla działań osób przezeń reprezentowanych, podczas gdy nieokreśleni outsiderzy pozostają niemal niewidoczni i bez głosu. Zamieszkują oni „ciemne kontynenty” naszej cyfrowej

<sup>7</sup> K. Robins, *Into the Image*, Routledge, Londyn, Nowy Jork 1996, s. 98.

<sup>8</sup> Tamże.

<sup>9</sup> O. Oguibe, dz. cyt.

kultury, jak przedstawia sprawę Terry Harpold w swojej „Critique of Internet Metageographies” w odniesieniu do „Jądra ciemności” Josepha Conrada jako jednego z istotnych tropów późnego kolonializmu<sup>10</sup>.

Analiza „ciemnych miejsc w kartografii” Harpolda może, w sensie dosłownym i metaforycznym, naświetlić pewne aspekty „ciemności” wirtualnej sfery sieci. Wskazywanie, w jaki sposób niepodłączone do sieci narody wydają się jednorodnymi „oprawionymi w ramy próżniami”, które zlewałyby się z pustym tłem, gdyby nie miały jakkolwiek zarysowanych granic, ujawnia „ciemność” jako sferę istnienia pominiętych. „Dokonująca się w ten sposób w przedstawieniach fuzja tropologii obecności/nieobecności i pełni/pustki z konwencjonalnymi znacznikami regionu i narodu, kodyfikuje ślady działalności sieciowej przy pomocy znaczeń wykraczających poza zwyczajne (wizualne) oznaczenia miejsc-nazw. Rozpatrywane z perspektywy ich nieznannej przydatności politycznej, przedstawienia (oraz praktyka kulturowa) sieciowej rzeczywistości (tj. przeważnie pozasieciowej rzeczywistości) odnoszą się do (wizualnych) dyskursów o tożsamości i negowanej tożsamości, które powielają mapę Europy opisującą przestrzeń wpływów kolonizacyjnych i otwartych na kolonizację sprzed niemal wieku”<sup>11</sup>.

Kolejnym punktem, na którym skupiają się moje badania dotyczące problemów politycznych związanych z cyberprzestrzenią, jest pomysł stworzenia wirtualnej społeczności jako odnowienia i rewitalizacji wspólnotowości, współżycia i współuczestnictwa w demokracji, co oznacza powrót polityki do sfery zainteresowania społecznego. Wobec stworzenia „elektronicznej agory”<sup>12</sup> jako samoświadomego potencjału komunikacji zapośredniczonej w komputerach Howard Rheingold podkreśla wagę cyberprzestrzeni jako „jednego z nieformalnych publicznych miejsc, gdzie ludzie mogą odbudować wspólnotę”, aby odnaleźć poczucie „wspólnych płaszczyzn społecznych”. Z drugiej strony Slavoj Žižek zwraca uwagę, że struktura sieci umożliwia strategię używania jej we wszelkich typach zbiorowych interesów, które ostatecznie prowadzą do jeszcze bardziej otwartych podziałów społeczeństwa na wielorakie frakcje, jako rodzaj „uplemiennienia” i segmentacji relacji społecznych z pominięciem horyzontu wspólnego doświadczenia<sup>13</sup>. Poprzez organizowanie się w fora dyskusyjne i grupy rozmówców, sieć przechodzi proces segregacji według wyznawanych przez użytkowników ideologii na prawicę, lewicę, radykałów, dyskutantów, cyberpunków, cyberfeministów itd., co ma swoje źródła w samej naturze medium i wywołuje pytanie o to, czy pewne aspekty kultury wirtualnej nie są niesprzyjające dla struktur demokratycznych. W oparciu o praktykę debaty w znaczeniu, jakie Richard Sennett nazywa „sztuką ukazywania”<sup>14</sup>, idea wirtualnej społeczności demokratycznej reprezentuje domenę ucieczki i usunięcia, mimo jej potencjału do rozprzestrzeniania. Pytanie, które należy zadać, brzmi: czy

<sup>10</sup> T. Harpold, „Dark Continents: A Critique of Internet Metageographies”, w: *Postmodern Culture*, 4 czerwca 1999, <http://www.iath.virginia.edu/pmc/text-only/issue.199/9.2harpold.txt>.

<sup>11</sup> Tamże.

<sup>12</sup> H. Rheingold, *The Virtual Community: Finding Connection in a Computerized World*, Secker&Warburg, Londyn 1994, s. 6; por. także K. Robins, dz. cyt., s. 97.

<sup>13</sup> S. Žižek, *Die Pest der Phantasmen*, Passagen Verlag, Wiedeń 1997, s. 94.

<sup>14</sup> R. Sennett, *The Conscience of the Eye: The Design and Social Life of Cities*, Alfred A. Knopf, Nowy Jork 1990, s. 97.

pluralistyczna i komunikacyjna struktura cyberprzestrzeni skutkuje interakcjami dyskursywnymi, czy też zostają one zneutralizowane w autoreferencyjnych grach medialnych oderwanych opinii, co stanowi fałszywą różnorodność fanatycznych partykularnych podgrup, autoprezentującą się monokulturę, która pozostaje zastrzeżona dla alternatywnej sfery. Czy „nadmierna wolność” (Žižek) oddana w ręce użytkowników nowych technologii prowadzi do pseudokomunikacji, gdzie wszystko jest dopasowywalne do osobistych standardów, opinii i ograniczeń poszczególnych osób? Czy cyberprzestrzeń może zatem być uważana za ekran naszych projekcji kompensujący zaangażowanie w życie polityczne?

Wymienione problemy prowadzą nas z powrotem do pytania o ideologiczne skutki istnienia cyberprzestrzeni, jako utopijnej koncepcji „jedna sieć, jeden świat”. W cyfrowej kulturze World Wide Web kwestia subiektywności i waga fizycznego „miejsca” nie traci na aktualności. Według grupy artystów/teoretyków feministycznych o nazwie Old Boys Network rzeczywistość wirtualna nie stanowi odrębnej rzeczywistości jako takiej, stojącej w opozycji do hegemonicznych i hierarchicznych warunków rzeczywistości zastanej. Rozszerzając ten aspekt sprawy na praktyki artystyczne, należy przyjąć, że w stopniu, w jakim artyści pracują przy pomocy łączonych, charakterystycznych dla miejsca i efemerycznych metod w przestrzeniach równoległych takich jak Internet, łączą się oni ze strategiami lat 60. i 70., gdy przestrzeń fizyczna sztuki poczęła tracić swą moc definiującą dzieło. Jednakże ani Biały Sześciąt przestrzeni galerii, ani przestrzeń cyfrowa sztuki nie jest neutralna. Obie są zdefiniowane społecznie i ideologicznie, dlatego nie wymagają ani nie implikują wykorzystania politycznego. Wręcz przeciwnie, zhierarchizowane wykorzystywanie cyfrowej przestrzeni sztuki mediów elektronicznych jest równie możliwe jak w tradycyjnej przestrzeni galerii. Zatem przestrzeń elektroniczna nie jest z definicji neutralna, ale raczej uwarunkowana społecznie nawet jako miejsce realizacji projektów artystycznych. Zastosowanie nowych technologii zarówno nie jest zasadniczo reakcyjne, jak i nie jest realizacją społeczno-politycznych utopii. Chociaż struktura Internetu i nowych mediów generalnie nie służy w sposób konieczny wywrotowym lub rewolucyjnym interesom, oferuje ona szereg możliwości dla subiektywnych sposobów działania.

Czy zatem Internet dostarcza potężnego narzędzia dla – zamierzonych lub niezamierzonych – praktyk kolonizacyjnych? Nie mówiąc nawet, że sieć jest nowym polem kolonializmu, trzeba jednak przyznać, że stwarza strukturę włączeń i wykluczeń (nie tyle nawet wirtualnych, ile realnych, w sensie sprawczości społecznej i politycznej), która nie może być oddzielona od światowej historii kolonizacji i współczesnej globalizacji. Przekraczanie granic wewnątrz jej sfery potwierdza owe granice pomiędzy częściami świata, gdzie dostęp do mediów elektronicznych stał się częścią codzienności, a tymi częściami, gdzie konieczne warunki kulturowe, infrastrukturalne i ekonomiczne nie zostały jeszcze osiągnięte. Chociaż rewolucja technologiczna odnosi inne efekty w społeczeństwach uprzemysłowionych niż w regionach ekonomicznie nieuprzywilejowanych, jej ślady są nie mniej precyzyjne, jak wykazuje artystka i teoretyk sztuki Ursula Biemann w swoim wideoesejście „Performing the Border” (1999). Dokumentuje ona przemysł produkujący nowe technologie w miasteczkach położonych

wzdłuż granicy meksykańsko-amerykańskiej nad rzeką Rio Grande w pobliżu amerykańskiego miasta El Paso. W tych „maquiladoras”, czyli przemysłowych „młynach złota” wysokich technologii, pracuje znaczna liczba młodych kobiet. Podczas gdy wysokodochodowa gałąź produkcji przemysłu komunikacyjnego jest lokowana na ziemi amerykańskiej, fabryki typowo produkcyjne budowane są po meksykańskiej stronie granicy, przyciągając do pracy znaczącą liczbę młodych kobiet z okolicznych regionów rolniczych. W swoim filmie Biemann bada aspekty egzystencjalne pogranicza jako konstrukcję konkretną a zarazem metaforyczną, aby ukazać wyzysk w ramach nowych technologii. Według Teresy de Lauretis, „technologia płci” rozwija się w kontekście nowego międzynarodowego/globalnego podziału pracy i reprezentuje „ciągłe odtwarzanie różnic płci i konsolidację władzy, podległości i tożsamości w świecie cyborgów”<sup>15</sup>.

Na bazie tych wstępnych rozmyślań można wyartykułować szereg pytań dotyczących kulturowych konsekwencji polityki nowych mediów. Posłużą one do przeprowadzenia kolejnych etapów moich badań: Czy mobilność techniczna – osiągnana i rozwijana przez nowe media – umożliwi emancypację polityki ciała i języka, która sprawi, że deklarowane przekraczanie granic stanie się realistyczne? Lub też czy utopijne koncepcje rzeczywistości wirtualnej i cyberprzestrzeni w praktyce wykluczają pewien zakres realnie istniejących osób i języków, przez co nieunikniona staje się polityczna i kulturowa segregacja? Czy samoczynnie ograniczające cechy bezkrytycznie wdrażanej koncepcji wirtualności, o czym była mowa, zanikają za obietnicami i powszechnymi zapewnieniami o nowej przyszłości opartej na mediach? Czy skutki tego rozwoju mogą zostać streszczone jako tendencja globalizująca, która okazuje się nie być niczym innym jak tylko „zachodnieniem” świata i nowym wcieleniem kolonizacji? Podczas gdy następuje rozwój kolejnych struktur władzy rysujący nowe granice wokół kultur i pomiędzy kulturami, powinniśmy zdać sobie sprawę, że proces ten nie jest jedynie kwestią ponownego tworzenia kartografii przestrzeni wirtualnej, ale że coraz wyraźniej odzwierciedla się on w przestrzeni rzeczywistej.

*Przeł. Bogna J. Obidzińska*

### **Re-Mapping the Virtual World. Utopian Construction versus Power Structures in Cyberspace**

This essay is devoted to a problem of representation of the world in new realm of cyberspace. Internet is often presented as a global medium that would allow to realize the project of global virtual communication. It opens completely unique realm for complex discourses that are de-centralized, interactive, non-hierarchical, trans-medial and intercultural. This unprofitable system of information exchange co-creates new global society. From the perspective of art historian and media theorist cyberspace needs new critical study that would allow to

<sup>15</sup> Y. Volkart odnosi się do pracy T. de Lauretis, „Kriegszonen: Körper, Identitäten und Weiblichkeit in der High Tech Industrie”, w: *springerin*, V, czerwiec-sierpień 1999, ss. 40-42.



understand its emancipatory potential from the constraints of actual social reality. New communication and visual technologies can be treated as means to achieve a new kind of electronic community and to realize the utopian project of "good society".