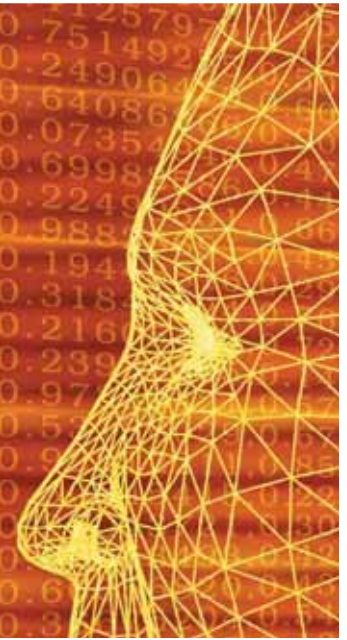


REAL VS VIRTUAL



Er is nogal wat spanning over de virtuele en de 'echte' wereld. Maar zijn het wel twee losse concepten of bestaat het één in het ander, en bestaat een virtuele realiteit eigenlijk wel?

Sommigen denken dat er een 'exodus' zal plaatsvinden. (Castranova, 2007) van de fysieke naar de virtuele realiteit met een grote impact op iedereen zijn realiteit. Wie is er nou niet liever in een virtuele wereld waar alles draait om 'fun'. 'Having fun' wordt steeds belangrijker, misschien moet Bestuurskunde een vak Game Design of FUN POLICY gaan introduceren om straks alle mensen die in de virtuele wereld verblijven nog de fysieke realiteit in te krijgen. Anderen denken dat het niet zozeer een conflict is tussen twee tegengestelde realiteiten maar dat de virtuele realiteit makkelijk kan bestaan binnen de fysieke realiteit (McGonical, 2003). Een benadering van en-en in plaats van of-of. Door middel van het in de fysieke realiteit toepassen van vaardigheden geleerd in de virtuele wereld ontstaat er een feedback van skills. Virtuele werelden kunnen ook bewustwording stimuleren van bepaalde (sociale) problematiek in de fysieke wereld en zelfs bijdragen aan (het ontwerp van) de oplossing hiervoor.

Zijn het wel twee aparte dingen; is er sprake van een 'clash of realities'? Of is er voor een gamer een spel met een andere realiteit aanwezig binnen zijn algemene realiteit. Moet ik geloven in de realiteit van het spel zolang als ik speel of kan ik het accepteren als een 'onechte echtheid'. Game-as-game en niet game-as-real. Veel theorieën over hoe wij de realiteit van bijvoorbeeld een film ervaren heeft te maken met de tijdelijke creatie van een realiteit binnen (of buiten) onze algemene realiteit. Dit wordt lastig met een virtuele wereld als World of Warcraft of Sims

Online; want het mag dan virtueel zijn maar het IS er echt en het is er ook als ik er niet aan deel neem. Er is nog wel een begin en een einde aan mijn deelname, maar er is niet zozeer een einde meer aan deze gecreëerde realiteit. En ook als ik nooit een elfenvoet in WoW zet is het toch constant aanwezig in mijn realiteit.

Hoe wij deze vraag gaan benaderen heeft te maken met hoe wij realiteit definiëren. Een populair perspectief is dat realiteit wordt bepaald door haar waarneming; wij bepalen realiteit doordat wij er betekenis aan toekennen. Via perceptie vindt realiteit haar weerslag. Realiteit wordt dus gecreëerd door mensen, dit zou betekenen dat bijvoorbeeld WoW, waarvan de betekenis wordt waargenomen door 11 miljoen spelers, een volwaardige realiteit is. Niet fysiek maar daardoor niet minder echt. Of is er maar één realiteit mogelijk; datgene wat je kunt zien, ruiken, horen, voelen, proeven en aanraken en is al het andere hier minderwaardig aan? Wetenschap is hier nog niet helemaal uit en er wordt nogal geroemd over de waarde van virtuele realiteit, wat weer een uitwerking heeft op de mogelijke effecten, te verwachten toekomst en morele beoordeling van deelname in de virtuele realiteit. Mocht de meter uitslaan naar de sociale constructie van realiteit zonder fysieke beperkingen dan zitten alle sociale wetenschappers voorlopig goed; wij zijn de experts van datgene wat realiteit definieert. Maar voorlopig is er nog veel verder onderzoek noodzakelijk.

Bronnen

Castranova, 2007: Exodus to the virtual World: How online fun is changing reality.
McGonical, 2003: A real little game: The performance of believe in pervasive play.