

Emotikoni – Prema kiborgizaciji društva?¹

Marija Zelić²

Cilj je ovoga rada analiza fenomena i prakse emotikona/emojija koji su prisutni na društvenim mrežama poput Facebooka, Twittera i Instagrama. Ovdje se želi prikazati određena kritika takve prakse u kojoj se kompleksnost i naturalnost ljudskih emocija uniformira, racionalizira i kodificira u slikovne/znakovne simbole emotikona/emojija. U radu se želi ispitati ide li stupnjeviti razvoj socijalnoga svijeta prema jednomu obliku kibernetškoga društva te postaje li ontološko uporište svijeta danas virtualna mreža binarnih kodova (0 i 1), a društvo umreženo-racionalizirani kibernetički organizam. Želi se doći do zaključka da društvenom interakcijom vlada računalno-racionalni format koji dovodi do desenzibilizirane razmjene znakova među socijalnim akterima.

Ključne riječi: kiborgizacija, emotikon, emoji, infosfera, biosfera.

1. Uvod

U okviru suvremenih tijekova polja istraživanja društvenih znanosti, pitanje recipročnoga odnosa tehnosfere i pripadnoga socijalnoga svijeta (biosfere) najčešće se obrazlaže makro strukturalnim pristupima ili se pak pokušava dati eksploratorno-deskriptivni prikaz izranjanja nove tehnološke nadogradnje. Najčešće se pak istražuje, skoro pa do metafizičke razine doveden pojam „suvremenih medija“ unutar kojega se, zbog same kompleksnosti i velikoga obujma potrebnih teorijsko-konceptualnih alata,

-
- 1 Ovaj rad je temeljen na diplomskom radu pod nazivom *Emotikoni – prema kiborgizaciji društva?*, koji je obranjen na Filozofskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu pod mentorstvom doc. dr. sc. Marije Selak Raspudić.
 - 2 Marija Zelić, mag. soc. et mag. educ. phil, Fakultet hrvatskih studija Sveučilišta u Zagrebu, Odsjek za sociologiju, Borongajska cesta 83d, 10000 Zagreb, Hrvatska. E-pošta: mzelic@hrstud.hr.

mnogo puta izostavlja mikroanaliza „banalnih“ fenomena i praksi unutar digitalnoga carstva nove binarno kodirane ontologije. Ovaj rad bavi se upravo mikrofenomenom prakse emotikona i emojija korištenih unutar okvira ekspanzivne virtualizacije komunikacijskih procesa između socijalnih aktera. Prvenstveno, želi se dati adekvatan uvodni prikaz redukcije ontološke konstrukcije socijalno-prirodnoga svijeta kroz pojmove info i biosfere, zatim redefiniranih koncepata (kiber) prostora i (kiber) vremena te analize implicitne tendencije znanstvenoga diskursa prema legitimizaciji procesa kvantifikacije naturalnoga i naturalizacije tehničkoga. Također, u radu će se pokušati dati odgovor na nova pitanja koja proizlaze iz konfuznih procesa mutacije određenih socijalnih pojmova poput pitanja umreženoga individualizma kao novoga društvenoga obrasca komunalne egzistencije, koncepta ukidanja linearnoga vremenskoga toka i uspostave vječne sadašnjosti, zamjene pozadinske pozornice „realnoga“ simulakrumom, procvata biopolitičkih alata te mogućnosti uspostave totalitarizma kibernetičkoga prostora. Zaključno, makroanaliza će se spustiti na mikrosferu gdje će se elaboracijom fenomena prakse emotikona/emojija ukazati na tezu da se čitavo polje strukturalno postavljene problematike odnosa tehno i biosfere uistinu ogleda upravo u banalnoj praksi konzumacije i potrošnje semiotičkih znakova i simbola čija je primarna svrha referiranje realnoga (emocija) kroz prizmu virtualno-digitalnoga (emoji). Pitamo se – čemu emocije kada imamo emotikone?

2. Tehnološka revolucija ljudska je evolucija?

Čovjek više nije dio prirodnoga univerzuma (već njegov gospodar koji vlada razumom), božja slika i prilika (on sam postaje Bog koji stvara svoj svijet, a njemu *zdesna sjedi progres*) ili evolucijski stupanj koji se izdiže nad životinjskim svijetom (genska manipulacija prekida evolucijski niz zadan prirodnim zakonima) – čovjek postaje mikroinformacijski sustav (Nikodem, 2003, 39) koji kola unutar infosfere (opnom socijalnoga tijela). Informacija je naziv za sadržaj onoga što razmjenjujemo s vanjskim svijetom dok mu se prilagođavamo i dok utječemo na njega svojim prilagodbama. Proces primanja i korištenja informacija, ustvari, proces je naše prilagodbe slučajnostima vanjske okoline i našega nastojanja da u toj okolini djelotvorno živimo (Weiner, 1964, 32). Govoreći u XXI. stoljeću o društvu i strukturi socijalnoga svijeta današnjice najčešće nailazimo na sintagmu „informacijsko društvo“ ili „informacijsko doba. Informacijsko doba uslijedilo je nakon industrijskoga doba, a obilježava ga brzina kretanja informacija koja je veća od brzine fizičkoga kretanja. Njegova glavna odrednica je rasprostranjenost informacijske tehnologije koja povećava brzinu i učinkovitost prijenosa

informacija. Društveni okoliš postaje reduciran na krvotok kojim kolaju informacije čija svrhovitost prestaje biti sam sadržaj, a težište je preusmjereno na puku akceleraciju protoka. Tehnosfera se svodi na informacijsku tehnologiju čija je svrha proizvodnja, prijenos i prodaja informacija, dok se društvo redefinira konceptom informacijskoga društva novoga tehnološkoga doba čija „koža“ postaje puka infosfera, a cilj fizička raspodjela i održavanje „prometne“ infrastrukture kojom kolaju informacije. U novonastalom tehnološko-socijalnom okolišu čovjek postaje reduciran na puki informacijski mikrosustav koji reprodukcijom uvjeta i strukturalnih okvira nove paradigme održava na životu tehnosferu i biosferu.

Tehnološka revolucija, dakle, u sferi informacijskih tehnologija dovodi do stvaranja široko rasprostranjenoga i gustoga polja kolanja informacija zvanoga infosfera. Infosfera je sfera intencionalnih znakova koji okružuju senzibilni organizam. Može se reći da je infosfera univerzum prijenosnika, dok je socijalni mozak (biosfera) univerzum prijavnika (Berardi, 2014, 35). Univerzum prijavnika (biološka ljudska bića) nije formatiran prema standardima digitalnih odašiljača. Nervni je sustav iznimno plastičan i može mutirati u skladu s ritmom infosfere, ali sam format odašiljača nije sukladan s formatom prijavnika što prilikom razmjene elektroničkoga univerzuma odašiljača s organskim svijetom prijavnika proizvodi patološke efekte: paniku, pretjeranu uzbuđenost, hiperpokretljivost, ADHD, disleksiju, preopterećenje informacijama i zasićenje nervnih strujnih krugova (Berardi, 2014, 35). Čovjek je evolucijski opremljen za primanje, obradu i prijenos informacija iz prirodne okoline, no, ljudski mozak i živčani sustav za razliku od računalnoga „uma“ imaju ugrađenu kvalitativnu limitaciju u okviru kvantitativne prezasićenosti informacijskom okolinom. Adekvatno opremljene za razmjenu i elaboraciju informacija iz prirodne okoline, socijalne jedinice u artifičijelnom svijetu tehnološke nadogradnje ne uspijevaju ostati „u toku“ s konstantno akceleriranim tempom širenja informacijskoga polja. Informacije kolaju tolikom brzinom da čovjek svoju biološku limitiranost pokušava rastegnuti do točke preopterećenja vlastitoga tjelesnoga sustava, što se zatim oblikuje kroz kognitivno-afektivne smetnje – rečeno računalnim rječnikom, čovjek postaje „premrežen“, što dovodi do „padanja“ (*system crash*) tjelesnoga sustava. Tijelo, da bi opstalo i održalo se u optimalnoj funkciji, nužno mora postati desenzibilizirano, ono mora otupiti svoja osjetila – jednostavnije rečeno – pretjerana zasićenost infosfere dovodi do desenzibiliziranosti biosfere. Ista shema može se prenijeti i na kognitivnu sposobnost pojedinaca. Na djelu je sindrom kognitivne prezasićenosti koja je efekt ekonomije kognitivnih tehnologija,

a sve to dovodi do toga da ključni resurs više nije informacija već pažnja individua (Stiegler, 2010, 95).

3. Od fizike prostora i vremena ka kibernetičkoj redefiniciji

Kiberprostor je sfera konekcije neograničenoga broja ljudi i strojnih izvora, sfera konekcije između umova i strojeva u neograničenoj ekspanziji. Ali, kibervrijeme je organska strana procesa i njegova ekspanzija je limitirana organskim faktorima.³ Saturacija izazvana pretjeranim ubrzanjem količine kolajućih informacija u izravnoj je korelaciji s preobrazbom ontoloških pojmova prostora i vremena. Da bi se informacije mogle širiti i odašiljati sve više i sve brže dok kolaju društvenim poljem bivanja, koncept prostora i vremena morao se izmijeniti, redefinirati, prilagoditi novim zahtjevima i implementirati u novonastali modus informacijskih tehnologija. Nekadašnja definicija prostora kao fiksnoga, stabilnoga i realnoga mjesta s vlastitim fiksnim i „tvrđim“ sadržajem i vremena kao linearne strjelice sažete u strukturi „prošlost → sadašnjost → budućnost“ postaje neadekvatna i prelazi u lingvistički atavizam. Tako definirani prostor i vrijeme nisu mogli zadovoljiti mehanizam nove tehnologije čija je svrha ekspanzija i sveprisutnost ubrzavanoga i umnoženoga tijeka kolajućih informacija. Zbog toga, navedena fizika i mehanika nekadašnje koncepcije prostora i vremena, sada biva zamijenjena novom definicijom, teorijom i ontologijom – kibernetički prostor i kibernetičko vrijeme. Kiberprostor više nije fiksirano, stabilno i realno mjesto s vlastitim koordinatama koje imaju uporište u fizičkom/fizikalnom na koje se možemo pozvati kada je to potrebno. Ono postaje virtualno nemjesto, mrežna egzistencija, mehanizam *on-ova* (jest/1) i *off-ova* (nije/0), kvantifikacija onoga beskonačnoga sastavljenoga od kombinacije nula i jedinica. Referirati se na prostor u fizičkom/fizikalnom obliku postaje otežavajuće, koordinate u jednakoj mjeri otkrivaju i skrivaju lokaciju, prostor postaje „meka“ mrežna struktura ontološke virtualnosti koja teži prema bezgraničnoj ekspanziji nad fizičkim i naturalnim datostima socijalnoga svijeta. Informacije moraju kolati prostorom, društveno polje bivanja jest ono koje daje prostornu infrastrukturu prometa infosfere, a da bi količina i brzina informacija mogla biti ekspanzirana do nevjerojatnih veličina, prostor također mora postati podložan ekspanziji i bezgraničnomu širenju.

Kibervrijeme postaje jedno vječno „sada“, negacija prošloga i budućega, nemogućnost dijalektike između proživljenoga, onoga trenutnoga i onoga što tek treba doći. Vrijeme više nije relacija i suodnos između prošloga, sadašnjega i budućega, ono postaje zamrznuta slika sadašnjega

3 Berardi, 2014, 146

trenutka – *loop* iz kojega je teško izići. Kao što se prostor morao širiti i preoblikovati u kiberprostor da bi struktura sve veće i sve brže količine informacija sadržanih u infosferi mogla neometano kolati, tako se vrijeme mora skraćivati i održavati u konstantnoj kontrakciji da bi se izbjegla točka „vrenja“ saturacije bioloških jedinki. Afektivno zahvaćanje i autorefleksivne informacije iz okoline treba postati maksimalno skraćeno. Senzibilitet je osjet koji egzistira u vremenu i prostoru, a pretjerana saturacija okolinskim podražajima rješava se kontrakcijom vremena potrebnoga za kvalitativno zahvaćanje perceptivnoga iskustva koje zatim dovodi do desenzibilizacije ljudskih organizama, a posljedično i do desenzibiliziranoga društva.

4. Kvantifikacija naturalnoga i naturalizacija tehničkoga

Svijet se u početku teorijski zahvaća kao kozmička datost (antičko viđenje); zatim kao božanska tvorevina (srednji vijek); u XVII. stoljeću uvodi se mehanicistička pozicija promišljanja o svijetu; a krajem XX. i nastavkom u XXI. stoljeću na svijet se gleda kao na kolajuću infrastrukturu tijekom informacija (čak je i elektron samo mikroinformacija – kvaliteta izražena kvantitetom), dok prirodni i kulturni svijet biva reduciran na puki *input* i *output* infosfere. Svijet postaje beskrajna mogućnost kombinacije binarnih kodova – atomi kao mikro gradivni elementi bivaju supstituirani nulama (0) i jedinicama (1). Digitaliziranje informacija sastoji se u prevođenju u brojeve. Štoviše, svi brojevi mogu se izraziti u binarnom jeziku, koji se sastoji od jedinica i nula. To znači da se sve informacije mogu konačno prikazati u binarnom obliku (Levy, 2001, 32). No, može li se čovjek unutar diskurzivne elaboracije svijeta kao kompleksne nakupine informacija svesti na binarnu sekvencu?

Što je čovjek dok egzistira *online* unutar okvira određene društvene mreže i platforme? Sam pojam *online* ukazuje da je pojedinac „na mreži“, prisutan, bivstvujući. *Online* znači da tek tada čovjek jest, jer je suprotni pol toga pojam *offline* – „izvan mreže“, neprisutan, on nije. Dakle, pojedinac jest samo kada je *online*, a biti *online* ujedno znači da čovjek jest, ali samo u kiberprostoru i kibervremenu. Kiberprostor i kibervrijeme čista su kvantifikacija, kombinacija binarnih kodova nula i jedinica. Čovjek koji jest *online* pod takvim uvjetima sam biva reduciran na kvantificirani slijed „...01011011...“. No, koliko god je prisutan mehanizam kvantifikacije naturalnoga, u istoj mjeri se teži prema oprirodnjavanju onoga umjetnoga (tehničkoga/tehnološkoga). Takav mehanizam najjasnije se ogleda u brisanju i zamagljivanju granice između tjelesnoga (naturalnoga) i strojnoga (umjetnoga). Točnije, jednako kao što moć određenoga diskursa oduzima tijelu naturalno da bi ga pripremila za simbiotski suživot

s računalnim/strojnim/tehničkim, događa se i obrnuta težnja k pridavanju naturalnih osobina strojnomu i umjetnomu. Čovjek svoje tehnološke uređaje utjelovljuje i „ugrađuje“ u njih vlastite dijelove sebstva (izdvajajući te dijelove i pripajajući ih iznova sebi tek kroz konzumaciju tih istih uređaja) koje dobiva natrag u *cameri obscuri* – izvrnute, karikaturirane i izopačene. Jedna od najuznemirujućijih stvari je halucinacijska impresija da drugi ljudi formiraju mrežu izobličениh slika samih sebe, karikatura grotesknih ambicija (Cavallaro, 2000, 22). Postajući dio čovjeka, mrežne platforme i mobilni uređaji postaju čovjekolika stvorenja, ona potkradaju pojedinca za njegovo sebstvo, identitet, kogniciju i afektivnost – i pripisuju ih sebi („gutajući“ ih u svoju virtualnost). Mobilni uređaji s pripadajućim komunikacijskim aplikacijama postaju mehanizam kroz koji se događa autorefleksija pojedinca – društvena mreža postaje naša vlastita refleksija o sebstvu, a drugi sukorisnici samo reflektirajući Drugi. Biološki ljudski organizmi kao analogni Drugi, sada postaju digitalizirani entiteti unutar tehnološkoga zahtjeva da naturalno reflektiramo kroz strojno. Svi aspekti ispoljavanja života socijalnih aktera ovdje postaju sirovi materijal spreman za preradu („cut and paste“, filteri za uljepšavanje) i pakiranje u idealnu (nerealnu?) formu robe spremne za daljnju konzumaciju među sukorisnicima određene aplikacije. Svrha iskustva nije iskustvo samo za sebe, već je cilj izvršen tek kada ga se preradi u idealni oblik kibernetičkoga modusa egzistencije. Dakle, pojedinac vlastito iskustvo i mogućnost iskustvenoga doživljaja „poklanja“ strojnomu kroz prizmu društvenih mreža, oduzima (alijenira) sebi dubinsko iskustvo osjetilnoga oblikovanja vlastitosti koje onda može ponovno zadobiti tek kroz konzumaciju određene društvene mreže, tj. konzumaciju računalno-strojnoga.

5. Umreženi individualizam

Individualizam kao model egzistencije suvremenoga čovjeka u zapadnim demokratsko-kapitalističkim sustavima nije nova pojava, no, ono što zabrinjava jest sve veća težnja prema atomiziranju ljudskih organizama do mjere u kojoj postaju monade – točke zatvorene unutar samih sebe. Društvena sfera bivanja postaje nakupina individualnih monada koje se sve teže mogu spajati i povezivati s nečim izvan njih na klasičan i dubinski način, pa posljedično, tehnološka nadogradnja mesijanski pruža određenu iluziju mehanizma povezivanja s Drugim – „Mrežu“. Mreža je mjesto gdje komunikativna akcija uspostavlja vlastiti prostor značenja. Ne postoji svijet koji preegzistira trenutak komunikacije, nema zajedničkoga svijeta – svako prekidanje komunikacije odgovara isključenju toga javnoga svijeta (Berardi, Mecchia, 2007, 64). Jednostavnije rečeno, mreža je nevidljivo-fluidni,

računalno generirani oblik povezanosti između socijalnih aktera, društvenih praksi, vrijednosti, normi i struktura. Mreža nema ukorijenjenu bazu, već ispoljava određena čvorišta gdje se infotokovi pretaču iz kiberprostora u realni prostor neposredne okoline. Društvo se više ne sagledava kao rigidan, čvrst sistem, već prije kao meko polje odnosa (*soft field*). Društvena realnost je interindividualna realnost, a ono što postoji među ljudima su mreže veza, odnosa, zavisnosti, razmjene, lojalnosti. Drugim riječima, to je specifično društveno tkivo društvenih veza koje spaja ljude (Petrović, 2008, 12). Posljedično, dakle, dolazi do novoga obrasca društvenosti kroz koji se međusobno povezuju atomizirani pojedinci – „umreženi individualizam“ (Petrović, 2008, 32). Modus povezivanja među socijalnim akterima doživljava metamorfozu iz konjunkcije u konekciju (Berardi, 2014). Konjunkcija kao oblik povezivanja i mehanizma spajanja s drugima i vlastitom okolinom označava istinsko spajanje, utopljenost s drugim, određeni oblik izlaženja iz samoga sebe. Mreža kao novi oblik povezivanja među socijalnim akterima pruža kvalitativno slabiju formu spajanja s drugima – konekciju (*connected to/with*). Konekcija ne zahtijeva stapanje s drugima ili fenomenološko izlaženje iz samoga sebe, ona podrazumijeva samo određeni stupanj kompatibilnosti s Drugim zbog pukoga ostvarenja te iste konekcije. No, da bi sama konekcija bila moguća, segmenti koji se spajaju moraju biti lingvistički kompatibilni. Digitalna mreža širi se kroz progresivnu redukciju povećanja broja elemenata u format, standard i kôd koji čine različite elemente kompatibilnima. Vodeći je faktor ove promjene umetanje elektroničkih segmenata u organski kontinuum, proliferacija digitalnih uređaja u organskom svijetu komunikacije i u samom tijelu (Berardi, 2014, 19). Dakle, konekcija je i preduvjet i posljedica mrežnoga oblika povezanosti. Konekcija se ne može ostvariti ako pojedinci nisu usklađeni s tehnološkom nadogradnjom koja pruža uvjet takve mogućnosti interakcije. Tehnološka nadogradnja pruža upravo Mrežu – računalno-strojno umetanje umjetnoga i virtualnoga u realno polje međudjelovanja socijalnih aktera. Finalno, ne događa se umrežena kultura, već virtualna kultura koja je umreženo zatvorena: kompulzivno fiksirana na digitalnu tehnologiju kao svoj izvor spasa od realnosti i usamljene kulture i radikalne društvene odvojenosti od svakodnevnoga života (Aronowitz, 1996, 168).

6. Vječna sadašnjost i simulakrum

Postmoderno, informacijsko ili postindustrijsko doba, doba je vladavine medijski posredovane zbilje i medijacije čitavoga realiteta. Mediji poput TV i radio prijammika ili novina sada dobivaju novu snagu kroz mehanizam osobnih računala, i posebice, mobilnih uređaja. Globalizacijski procesi

implementirani kroz prizmu medija doveli su do predstave čitavoga svijeta i njemu pripadnoga društvenoga života i zbivanja kao događaja koji se odvijaju simultano u vremenu bez mogućnosti povezivanja s onim prošlim ili budućim. Svaki događaj postaje spektakl za sebe koji je prisutan sada i spreman za konzumaciju odmah – događaj je relativiziran i ispražnjen od apsolutnoga sadržaja, on postaje nepotpuna slika čiju prošlost nemamo, a budućnost je irelevantna. Najadekvatniji primjer toga jest forma *hiperlinka* – teksta ili grafike na mrežnoj stranici unutar polja računalne virtualnosti koji, kada se aktivira (lijevim klikom miša), izaziva „skok“ na drugu stranicu ili na drugi dio iste stranice. Posljedica toga jest gubitak vremenskoga slijeda događaja – bilo kakva vijest ili sadržaj pretrage mogu biti konzumirani jednim klikom miša u instant-trenutku, potrebno vrijeme je pod maksimalnom kontrakcijom, skoro do točke u kojoj potpuno nestaje. Medijski posredovana zbilja za svoj cilj ima reprogramiranje pojedinaca koji postaju *perpetuum mobile* vlastitih potreba i želja (stvaranje potrošačkoga društva) – potrebe koje moraju biti trenutno zadovoljene i želja koje se ne ostvaruju u budućem već u onom sada. Komodificira se sve, pa tako i iskustva, koja se žele odmah ispuniti, a uglavnom se radi o baudrillardovskoj hiperrealnoj simulaciji koja prožima standardizirani instrumentalni prostor (Radanović, 2015, 195). Postavljanjem ciljeva u domenu sadašnjosti dolazi do ukidanja čovjeka kao transcendentnoga bića, a samim tim i kao bića budućnosti. No, da bi se ostvarila potpuna zaokupljenost sadašnjošću, potrebno je obrisati bilo kakav smisao prošlih događaja, odnosno lišiti povijest smislenoga sadržaja (Nikodem, 2004, 378). Prošlost kao proživljeno iskustvo i budućnost kao anticipacija i projekcija onoga proživljenoga zahtijevaju mehanizam kontemplacije, no uspostava vječne sadašnjosti dovodi do toga da kontemplacija nije moguća – slike fragmentiraju percepciju u slijedne sekvencije, u stimulanse na koje je, nadalje, jedini odgovor trenutni, jedno „da“ ili „ne“ gdje je reakcija maksimalno skraćena (Baudrillard, 2001, 87). Sadašnjost ostaje nereflektirana, u nemogućnosti smislene elaboracije, otrgnuta iz suodnosa s prošlim i budućim, opstojeća, a ne egzistirajuća – ona postaje vječni *loop* iz kojega nema izlaza, zatvoreni krug onoga „sada i odmah“. Ona postaje bezgranična mogućnost ekspanzije konzumerizma, instant-potrošnje i kiborgiziranoga modela održanja.

U medijima i potrošačkom društvu ljudi su zahvaćeni igrom slikâ, simulakruma koji su sve manje povezani s izvanjskom zbiljom, gdje slika ili označitelj događaja nadomješta neposredno iskustvo i znanje o njegovu uporištu i označeniku (Baudrillard, 2001, XV). Informacijski mediji predstavljaju stvarnost svijeta i svekolikoga realiteta u obliku spektakla. Neposrednost se gubi kroz medijaciju, a stvarnost postaje relativizirana mogućnost predstave

kroz simulaciju onoga realnoga. Spektakl rijetko nudi znak jednakosti (identiteta) sa stvarnim, on postaje ispražnjen pojam koji ostavlja prostor za referiranje bilo čega. Brzi razvoj informacijskih i komunikacijskih sustava dovodi do toga da slika stvarnosti i kompjuterizirana informacija o toj stvarnosti zamjenjuju izravni kontakt sa stvarnim svijetom (Nikodem, 2004, 376). Kroz prizmu medija, informacije se razmjenjuju i prerađuju, iako se ne razmjenjuju sa stvarnim. Prema Baudrillardu danas više nema ni „scene“ ni „ogledala“ nego je sve pretvoreno u „zaslon“ i „mrežu“. Nekoć je postojala jasna granica između izvanjskoga i unutrašnjega, a danas je ta oprjeka nestala tako da najintimniji sklopovi našega života postaju virtualnim izvorishtëm kojim se hrane mediji (Baudrillard, 2001, XV). Platforme i aplikacije putem kojih djeluju društvene mreže upravo su savršen mehanizam pristupa onomu intimnomu i privatnomu – putem takvih interakcijskih mreža, svaka jedinka biva „usisana“ u virtualnu medijaciju vlastite neposredne okoline, a ujedno i medijaciju sebstva. Unutar polja medijsko posredovane komunikacije svrha individualnoga iskustva prestaje biti svrha za sebe, već cilj postaje prerada proživljenoga u idealnu formu virtualno-kibernetičke sfere *online* egzistencije unutar komunikacijskih platformi. Svako neposredno proživljeno iskustvo, prerađuje se i posreduje putem društvenih aplikacija da bi se ponovno zadobilo kao u *cameri obscuri* – karikatura gdje se „ja“ zamjenjuje vlastitim virtualnim simulakrumom. Nepisano pravilo društvenih mreža nalaže da iskustvo zapravo nije ni bilo proživljeno niti se istinski dogodilo ako je ostalo u *offline* sferi egzistencije bez posredovanja kroz npr. praksu *Instagram Storiesa*. Stvarnost neposrednih individualnih iskustava, dakle, perpetuirano mora postati posredovano kroz korištenje i konzumaciju društvenih mreža. Nadalje, ovdje se posreduje i sama međuljudska interakcija koja kroz društvene aplikacije postaje virtualizirana komunikacija. Interakcija postaje dvostruko posredovana – posredovana virtualnošću same okoline unutar koje se odvija (posredovanje medijem, ono kroz što se vodi interakcija) te posredovana objekt-profilima koji su posredovani subjekti (onaj tko vodi interakciju).

7. Biopolitika i totalitarizam kibernetičke egzistencije

Tehnosfera suvremenoga doba počinje odavati do sada implicitne i skrivene mehanizme i alate tehnološkoga inženjeringa biosfere – ljudskih individua. Ljudsko tijelo i pripadna kognicija postaju „trojanski konj“ pomoću kojega tehnosfera pronalazi načine implementiranja disciplinskih i kontrolnih mehanizama reprodukcije poželjnoga sustava. Prisilna moć kao potencija i djelatnost nad pojedincima više ne dolazi „odozgo“ (makrostrukture), ona počinje nadirati „odozdo“ (individualna tijela). Zadatak moderne države

jest izgraditi građane koji se ne moraju gledati, koji se sami bave pravilima. Tehnologija uvijek-na/uvijek-na-tebi preuzima posao samokontrole na novu razinu (Turkle, prema Katz, 2008, 130). „Biti *online*“ novi je izraz za „biti društveno prihvatljiv“. Sam status „*online*“ označava kontrolu, odnosno „odsutnost“ iz stvarnoga svijeta. Mogućnosti novih sustava društvene kontrole pojedinaca otvaraju se kroz „odsutnost“ tih pojedinaca iz stvarnosti (Nikodem, 2004, 380). Implementirajući tako zadanu normu, individue postaju uhvaćene u začarani krug vlastitoga generiranja, reprodukcije i konzumacije nametnutoga modela i okvira djelovanja i tjelesne adaptacije. Jednom kada je takva tehnologija „prišivena“ na „metatijelo“ populacije, individualno samodiscipliniranje i kontrola od strane sustava (korporacije-tehnosfera-znanstveni diskurs) može započeti. Također, postaje vidljiv eksplicitan mehanizam kontrole kognitivne pažnje i umne aktivnosti kojima pojedinac ostaje zakinut jer ih „poklanja“ tehnološko-strojnomu u obliku mobilnih uređaja i njima pripadnih virtualnih komunikacijskih platformi koje zahtijevaju njihovu svakodnevnu konzumaciju. Naš mobilni uređaj određuje kada pristupamo *online* sferi bivanja te zadaje vlastita pravila i tempo, pa se postavlja pitanje konzumiramo li mi uređaj ili uređaj konzumira nas? Strojno također određuje formu svekolikoga ljudskoga iskazivanja života. Iskustva počinju imati inherentnu društveno-individualnu vrijednost tek kada ih se kodira u digitalizirani i virtualno-generirani oblik egzistencije unutar kojega može započeti proces zadovoljavanja potrebe za društvenom afirmacijom (*Instagram Story*, *Facebook Story*, *Tik-Tok*, itd.). Čovjek se više niti ne želi oduprijeti zahtjevima tehnosfere, jer u onom trenutku kada se tehnološka nadogradnja „prišije“ na socijalno „tijelo“, ona postaje nužan i neophodan uvjet njegove egzistencije.

Mrežni protokoli i norme komunikacijskih aplikacija daju unaprijed zadanu formu načina iskazivanja vlastitosti i međudjelovanja. Sebstvu se nudi mogućnost samoafirmacije kroz virtualno-strojno (npr. praksa *Instagram Storiesa*), dok interakcija postaje uvučena u sferu virtualnih profila koji komuniciraju unutar objekt-objekt relacije, tako posredujući subjekt koji ostaje u *offline* egzistenciji. Individua konstantno promišlja i „uređuje“ (editira) potrebne korake pri *uploadanju* željenoga sadržaja jer način predstavljanja unutar kiberprostora postaje točka društvene prihvaćenosti ili socijalne isključenosti. Bitno je što se objavljuje (a jednako tako i ono što se ne objavljuje) na vlastitom profilu, kakva iskustva individua prerađuje da bi ih kodirao u binarnu sekvencu sfere kibernetškoga prostora i vremena, kakvu interakciju vodi s drugim sukorisnicima itd. Pojedinac, dakle, počinje nesvjesno izvršavati samodiscipliniranje vlastite reprezentacije i potencije djelovanja. Također, korporativna tijela koriste sadržaje

koje pojedinci nude na društvenim mrežama da bi profilirali individue, iskristalizirali njihove potrebe i sukladno tome nudili odgovore na njihove „potrebe“. Jednako tako, društvene mreže sve više iskazuju tendenciju bivanja glavnim „oružjem“ unutar sfere političke borbe gdje komunikacijska platforma vrlo lako može postati ideologijska i jednoobrazna fabrikacija javnoga mišljenja.

Nove znanstvene paradigme počinju otvarati prostor „unutrašnjemu totalitarizmu“ kao političkomu poretku koji je bitno utemeljen u spoju znanosti i tehnologije (Nikodem, 2004, 370). Novi totalitarizam reproduciraju upravo pojedinci jer kontrola više nije materijalno utjelovljena u strukturama „odozgo“ (promjena od „vanjskoga“ k „unutarnjemu“ totalitarizmu) u modelu represivne prisile izvana. Primarne su karakteristike „unutrašnjega totalitarizma“ proces socijalizacije koji se pretvara u proces infantilizacije, narušavanje uvriježenoga kontinuuma vrijeme-prostor (ukidanje povijesne dimenzije i zarobljavanje u sadašnjosti), nedostatak izravnoga kontakta sa stvarnošću te postmoderno prihvaćanje raspršenoga, višestrukoga, rastjelovljenoga subjekta što dovodi do smanjenja otpora prema totalitarnomu sustavu (Nikodem, 2004, 376, 377, 382). Društvene platforme s nametnutim normama izražavanja vlastitosti, interakcije i djelovanja pridonose stvaranju jednodimenzionalnoga ponašanja, unificiranja i jednodimenzionalnoga ponašanja, unificiranja i jednodimenzionalnoga ponašanja, unificiranja i jednodimenzionalnoga ponašanja. Totalitarizam kibernetičke egzistencije vidljiv je upravo u uspostavi standardizacije putem konzumacije društvenih mreža i pripadajućih okvira prihvaćenoga djelovanja unutar tehnološki generiranoga okoliša. Interakcijske platforme rasprostranjene su na čitavo društvo gdje odbijanje konzumacije takvih aplikacija i odabir *offline* modusa egzistencije dovodi do socijalne isključenosti i izolacije unutar analognoga svijeta. Društvena populacija počinje djelovati prema modelu „roja“ – gomila nehijerarhijsko-interaktivirajućih organizama koji nesvjesno i nerefleksivno prikazuju određen oblik ponašanja bez jasno vidljive i određene centralizirane institucije čije „zapovijedi“ izvršavaju. Komunikacijske platforme djeluju kroz model „mreže“ čija sposobnost ugrađivanja čitave okoline i pripadajućih organizama u polje digitalno kodirane virtualnosti postaje ili mesijanski spas od inherentne nesavršenosti analognoga svijeta ili distopijski mehanizam redefiniranja i reprogramiranja cilja kojemu čovjek treba težiti. Mreža nema jasno određeni centralni čvor unutar kojega bi postojala mogućnost otpora. Bilo kakav otpor vrlo brzo postaje ugrađen u sferu virtualnoga i ostaje pasiviziran unutar digitalne okoline. U obrnutoj distopijskoj slici, zahvaćenom u slici Borga u *Star Treku*, tehnologija je također nezaustavljiva sila. Jednom infektirani od Borgovih implantanata, sva je humanost (individualnost, empatija, izbor)

izgubljena dok postajemo integrirani u jednomnu mašineriju kolektiva (Ess, Sudweeks, 2001, 17).

8. Emotikoni/Emojiji

Nakon elaborirane analize makrostrukturalne problematike koja izranja iz procesa konstantnih mutirajućih prevrata u polju tehnosfere i računalne nadogradnje socijalnoga svijeta, potrebno je spustiti se na mikroanalizu fenomena prakse emotikona i emojija koji se razmjenjuju u sferi komunikacijskih platformi. Emotikoni su simboli sastavljeni od standardnih znakova na tipkovnici koji su uključeni u tekstualno baziranu računalno posredovanu komunikaciju da indiciraju emocije (Hine, 2003, 158), dok su emojiji slikovni izrazi emocija, raspoloženja i stavova (u pravilu shematizirano oslikavajući odgovarajući izraz lica) te radnji, situacija, bića i predmeta (Ivas, Žaja, 2003, 81). Najjednostavnije rečeno, emotikoni i emojiji su paketi informacija koje konotiraju određeni sadržaj. Tekstualno komunicirajući putem društvenih mreža jedni s drugima, razmjenjujemo specifične informacije i sadržaje, no praksa emotikona i emojija uz verbalno-kognitivne sadržaje ukazuje na tendenciju uvođenja i emotivne (afektivne) strane interakcijskoga djelovanja. Iznesenom tezom da saturacija od strane infosfere dovodi do desenzibilizacije biosfere, ista logika se primjenjuje i na emotivno polje ljudskoga organizma. Emocija je određeni odgovor tijela i kognicije na podražaje okoline. Ako okolina postaje saturirana infosfera, emotivno polje također postaje podložno mehanizmu samoobrane od pretjerane zasićenosti na način vlastite desenzibilizacije, a djelovanje se reducira na racionalno-standardizirani model prakse emotikona i emojija. Tehnološka nadogradnja oduzima mogućnost adekvatne emotivne elaboracije, ali ujedno i daje ponudu mehanizma simplificiranoga „feed-backa“ kao modela samoočuvanja od pretjerane kompleksnosti prostora, a ujedno i vremenske kontrakcije. Paradoks kiberprostora i kibervremena, dakle, dovodi do pobuđivanja obrambenoga mehanizma kod ljudskih organizama tako da otupljuje osjetilni doživljaj neposredne okoline. Kad je naš centralni živčani sustav produžen i izložen vanjskim utjecajima, moramo ga otupiti – otud je doba nespokojsstva i električnih medija također doba nesvjesnoga i ravnodušnosti (McLuhan, 1971, 86). Kombinacijom kvantitativne ekspanzije infosfere i povećanjem kompleksnosti kiberprostora dolazi do saturacije koja se uređuje vremenskom kontrakcijom afektivne i kognitivne sfere ljudskoga organizma kroz mehanizam simplifikacije, racionalizacije, kodifikacije i uniformizacije tjelesnoga odgovora pomoću „klikova“, „dugmadi“ i „emotikona/emojija“. Emotikoni/emojiji su vrhunac mehanizma skraćivanja vremenske elaboracije tjelesnoga, mentalnoga i

afektivnoga odgovora na izvanjske podražaje. Emocije se događaju u vremenu i potrebno im je vrijeme da bi se kvalitativno elaborirale. Nedostatak vremena za afektivno iskazivanje života dovodi do neafektivnih iskustava okoline s kojom pojedinac međudjeluje. No, kontrakcija vremena dozvoljava praksu „instant“ automatiziranih emotivnih reakcija koje dobivaju svoj najjasniji izraz u praksi emotikona/emojija. Čitava kompleksnost kiberprostora virtualnih mreža svedena je na dugmad, klikove, ikone, emotikone i emojije. Elaboracija, refleksija, osjetilna percepcija, afektivni doživljaj – svi procesi koji zahtijevaju određeno vrijeme da bi bili dubinsko proživljeni postaju ironizirani u jednom „kliku miša“ ili malom simbolu poput „☺“.

Reprodukcijom i konzumacijom emotikona/emojija posreduje se afektivna sfera ljudskoga ispoljavanja vlastitosti, događa se simulacija emocije. Simulacije u smislu da se nadalje svi znakovi međusobno razmjenjuju, a da se uopće ne razmjenjuju sa stvarnim (Baudrillard, 2001, 56). Emotikon/emoji jest znak koji pokušava referirati emociju. Svrha znakova postaje puka razmjena gdje postaje irelevantno da li znak uistinu ima uporište u stvarnom i referira li on uistinu ono što mu se pridaje kao njegov sadržaj. Takva tendencija najjasnije se ogleda u mehanizmu serijske proizvodnje znakova – emotikoni/emojiji u sferi određene društvene mreže ponudeni su korisniku/konzumentu u obliku konačnoga broja mogućih simbola/znakova koji se reproduciraju serijski. Serijski mehanizam egzistencije znakova i simbola dovodi do relativizacije i ispražnjenja samih simbola od prikladnoga sadržaja koje bi trebalo imati uporište u realnom koje se pokušava referirati preko njih. Takav simbol postaje egzistencija za sebe koja gubi referencu sa stvarnim gdje realno postaje irelevantno jer je konačni cilj razmjena, a ne sadržaj.

Emocije i afektivan život kroz reprodukciju i konzumaciju emotikona/emojija postaju unaprijed zapakirani u kodificirane simbole – emocije postaju standardizirane. Čitava kompleksnost, raznolikost, bogatstvo i spontanitet emotivne sfere čovjekove egzistencije unutar polja virtualno-računalno simulirane interakcije postaje standardizirana forma kodiranja i dekodiranja simbola emotikona i emojija. Društvene mreže postale su masovni medij u novom obliku, a kvantiteta uniformiranih objekata u obliku informacije, slike ili simbola koji bivaju rasprostranjeni na velike količine korisnika i primatelja ogledaju se i u praksi razmjene emotikona ili emojija. Društvo unutar sfere komunikacijskih platformi postaje masa koja iskazuje standardizirani i uniformirani oblik djelovanja i ispoljavanja vlastitosti. No, standardizira se i uniformira i sama afektivna sfera tjelesnosti – emocije. Šaljući drugomu određeni emotikon ili emoji, ne šaljemo emociju, već kodificiranu i kroz slikovni/znakovni simbol simplificiranu

sekvencu binarnoga kôda nula i jedinica. Drugačije rečeno, pošiljatelj kodira emociju u emotikon/emoji čija ontologija otkriva samo nakupinu brojčane vrijednosti. Dakle, reproducirajući i konzumirajući takve simbole čovjek alijenira vlastitu afektivnost koju onda pridaje strojnomu da bi ju zadobio natrag tek konzamacijom toga istoga strojnoga, tj. specifične društvene mreže. Zaključno, individua postaje skriveni unositelj određenoga *inputa* unutar *offline* sfere egzistencije, dok emotikon (tehnološko generirani simbol) postaje objekt koji osjeća za mene unutar *online* polja bivanja.

9. Zaključak

Revolucije koje se događaju unutar tehnološke nadogradnje društvenoga svijeta dovode do nužnih adaptacija samoga čovjeka na izmijenjen okoliš u kojem prebiva. Čovjek postaje reduciran na informacijski obrazac čija je svrha održavanje tehnosfere i biosfere na životu. No, biosfera postaje saturirana infosferom, te nužno počinje upražnjavati mehanizam samoobrane unutar toksične okoline – biosfera postaje desenzibilizirana. Unutar izmijenjenoga okoliša, pojmovi prostora i vremena doživljavaju redefiniciju i preobrazbu u kiberprostor i kibervrijeme. Kiberprostor (kao ne-mjesto, kodirana kvantifikacija binarnosti – nula i jedan, nematerijalnost) koji dopušta mogućnost bezgranične ekspanzije i kibervrijeme (vječno „sada“, ukinuće prošloga i budućega, nemogućnost dijalektike proživljenoga iskustva i onoga koje tek treba doći) koje doživljava kontrakciju i maksimalno skraćenje dovodi do potencijalnosti i mogućnosti uspostave neograničene akceleracije i povećanja kvantitete informacijskih tijekova. Nadalje, postaje vidljiv proces kvantifikacije naturalnoga i naturalizacije tehnološkoga – svekolika naturalna i kulturna realnost kvantificira se u binarne kodove računalne virtualnosti (nula i jedan), a tehnosfera dovodi do alijenacije određenih dijelova vlastitosti pojedinaca putem procesa konzamacije društvenih mreža koje „oduzimaju“ određena iskustva da bi ih individua ponovno zadobila tek kroz konzamaciju strojno-tehnološkoga. Pojedinci unutar tehnološki generirane okoline počinju djelovati i interagirati kroz model „umreženoga individualizma“ gdje se događa promjena od konjunktivnoga modusa povezivanja individua do konektivnoga. Nadalje, događa se uspostava „vječne“ sadašnjosti u formi bezizlaznoga *loopa* unutar kojega pojedinci egzistiraju i djeluju – prošlost (povijest) se ukida ili relativizira, a anticipacija budućnosti postaje jednostrana. No, vječna sadašnjost djeluje jedino u zajedništvu s procesom medijacije/posredovanja stvarnosti. Svekolika stvarnost ne samo da ostaje zatočena u krugu vječnoga „sada“, ona se uvijek iznova i mnogoliko posreduje putem medijskih kanala da bi dosegla vrhunac svoga ispražnjenja kroz uspostavu simulakruma kao stvarnije realnosti. Biopolitički

mehanizmi kontrole i inženjeringa doživljavaju svoj vrhunac upravo kroz „prišivanje“ tehnološke nadogradnje na individualnu tjelesnost. Društvene mreže postaju *upgrade* ljudskoga djelovanja i suvremeni uvjet individualne izgradnje vlastitosti, ujedno implementirajući samodisciplinirajuće kodove djelovanja koju reproduciraju upravo pojedinci. Zaključno, svekoliko isprepleteni procesi i mehanizmi novonastale tehnološke okoline, dovode do uspostave „unutrašnjega totalitarizma“ koji svoj vrhunac doživljava upravo u sferi konzumacije i korištenja društvenih mreža.

Ako se spustimo na mikrojedinicu analize – praksa emotikona i emojija – postaje primjetno da redukcija čovjeka na informacijski obrazac dovodi do „pakiranja“ emocije u informacijske simbole ili znakove emotikona i emojija. Saturacija biosfere od strane infosfere te redefiniranje prostora (bezgranična ekspanzija) i vremena (nužna kontrakcija) u prefiks *kiber* dovodi do desenzibilizacije organizama kao obrambenoga mehanizma u svrhu održavanja funkcionalnosti unutar toksičnoga okoliša, a mehanizam emotikona i emojija kao desenzibilizirane razmjene znakova postaje eksplicitan primjer kontrakcije vremena potrebnoga za afektivno djelovanje. Kvantifikacija naturalnoga kroz praksu emotikona/emojija ogleđa se upravo u kodiranju emocija u binarnost nula i jedinica računalno generirane virtualnosti, dok se naturalizacija tehničkoga/tehnološkoga ogleđa u alijeniranju vlastite afektivnosti da bi ju se posredovalo kroz strojno (društvene mreže) i zadobilo natrag tek konzumacijom tehnoloških alata. Posredovanje stvarnosti koja doživljava svoj vrhunac u uspostavi simulakruma, događa se i u mikrosferi djelovanja – praksa emotikona i emojija – gdje se posreduju upravo emocije, a simboli i znakovi emotikona/emojija postaju mikrosimulakrumi za sebe koji egzistiraju iznad polja realnoga, ne referirajući sadržaj kojega bi trebali konotirati. Biopolitički diskurs kroz praksu emotikona/emojija iskazuje standardizirajuće mehanizme kontrole upravo kroz ponudu limitiranih virtualnih simbola gdje se emocija nužno ispoljava kroz strojno-simulirani oblik. Iracionalno, spontano, afektivno i tjelesno počinje prepuštati vlast onomu umjetnomu, racionalnomu, efikasnomu i predvidljivomu (kodiranomu). Postljudsko je tako postbiološko, razvoj čovjeka ovisi o kibernetičkoj tehnologiji, a sam čovjek postaje „homokibernetikus“ (Nikodem, 2002, 198, prema Radanović, 2015, 191). Na tom tragu najveća opasnost krije se u banaliziranju mikromehanizama utjecaja tehnološke nadogradnje u tjelesno i ljudsko ili pripisivanja neutralnosti takvim procesima. Stoga je nužno kritički promisliti svaku mogućnost gdje se strojno dodiruje s ljudskim, kako na makro, tako i na mikro razini. U tom smislu tehnika izaziva društvene i humanističke znanosti, a mogućnost njihova

adekvatnoga odgovora, pa i izvan binarnoga „preživljavanja“, pokazat će tko je odnio pobjedu u još jednom susretu tehnosfere i biosfere.

Literatura

- Aronowitz, Stanley (1996). *Technoscience and cyberculture*. New York: London: Routledge.
- Baudrillard, Jean (2001). *Simulacija i zbilja*. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk, Hrvatsko sociološko društvo.
- Berardi, Franco, Mecchia, Giuseppina (2007). *Technology and Knowledge in a Universe of Indetermination*. *SubStance*, 112, str. 57-74.
- Berardi, Franco (2014). *And: Phenomenology of the End: Cognition and Sensibility in the Transition from Conjunctive to Connective Mode of Social Communication*. Unigrafia, Finland: Aalto University publication series.
- Cavallaro, Dani (2000). *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. London, New York: Continuum.
- Ess, Charles, Sudweeks, Fay (2001). *Culture, technology, communication: towards an intercultural global village*. Albany: State University of New York Press.
- Foucault, Michael (1994). *Znanje i moć*. Zagreb: Globus.
- Hine, Christine (2003). *Virtual Ethnography*. London: Sage Publications.
- Ivas, Ivan, Žaja, Lana (2003). *Znakovi usmene komunikacije u pisanoj komunikaciji na IRC-u i ICQ-u*. *Medijska istraživanja*, 9(1), str. 77-97.
- Keglević Radanović, Tomislav (2015). *Digitalna radijacija: osvrt na dehumanizirajući efekt racionalizacije kroz prizmu distopijskog filma*. *Socijalna ekologija*, 24(2-3), str. 191-208.
- Levy, Pierre (2001). *Cyberculture*. Minneapolis; London: University of Minnesota Press.
- McLuhan, Marshall (1971). *Poznavanje opština čovekovih produžetaka*. Beograd: Prosveta.
- McLuhan, Marshall, Fiore, Quentin (1996). *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*. CA: Gingko Press.
- Nikodem, Krunoslav (2003). *Moderno društvo kao „tehničko društvo“ – društveno-povijesna priprema za razvoj neljudskih oblika života*. *Nova prisutnost*, 1(1), str. 29-43.
- Nikodem, Krunoslav (2004). *„Unutrašnji totalitarizam“ umjesto demokracije – jesmo li osuđeni na distopiju? Filozofska istraživanja*, 24(2), str. 369-384.

- Petrović, Dalibor (2008). U međumrežju: Internet i novi oblici društvenosti. Beograd: Saobraćajni fakultet, Institut za sociološka istraživanja Filozofskog fakulteta.
- Stiegler, Bernard (2010). Taking Care of the Youth and the Generations. Stanford, California: Stanford University Press.
- Stiegler, Bernard (1998). Technics and Time, 1: The Fault of Epimetheus. Stanford, California: Stanford University Press.
- Turkle, Sherry (2005). The Second Self: Computers and the Human Spirit. London: The MIT Press.
- Turkle, Sherry (2012). Sami zajedno: zašto očekujemo više od tehnologije a manje jedni od drugih. Zagreb: TIM press.

Emoticons - Toward a cyborgization of society?

Summary

The aim of this thesis is the analysis of the emoticon (and emoji) phenomenon and practice present on social networks such as Facebook, Twitter, or Instagram. It is here that a certain critique is to be shown of such practice where complexity and naturality of human emotions is uniformed, rationalised, and codified into emoticon/emoji pictorial/sign symbols. Furthermore, here it is to be examined if the gradual development of social world goes toward one form of cybernetic society, and whether the ontological stronghold of the world nowadays become a virtual network of binary codes (0 and 1), while the society turns into networked-rationalised cyborg. This thesis wants to conclude that social interaction is ruled by a computer-rationalized format which leads to desensitised interchange of signs between social actors.

Keywords: cyborgization, emoticon, emoji, infosphere, biosphere

