

DOROTA CHMIELEWSKA-ŁUCZAK

WERONIKA ADAMUS

ANNA ŁOPUCH

KATARZYNA BIEŃKOWSKA

Uniwersytet Wrocławski

**„YOU ONLY LIVE TWICE”
DOŚWIADCZENIA POBYTU W UTOPIJNYM
WIRTUALNYM ŚWIECIE *SECOND LIFE***

Tu mogłem być wreszcie piękny (...). Nazywałem się Kronos Pokryshkin (nie pytajcie dlaczego, tu wszyscy nazywają się odłotowo – nazwisko wybrałem sobie z bazy danych, a imię samo przyszło mi do głowy). Byłem wysoki, miałem wąskie biodra, ale za to szeroką klatkę i całkiem niezłe bicepsy (...). Byłem gotów do podboju nowego świata¹.

Second Life (SL) to gra *on-line* zaliczana do gier typu MMORPG², która została udostępniona publicznie przez firmę Linden Lab z San Francisco w 2003 roku. Obecnie zarejestrowanych w SL jest około 10 milionów użytkowników z całego świata³.

„Gra” toczy się w czasie rzeczywistym. Uczestnicy SL, porównując to co robią w wirtualnym świecie do zasad obowiązujących w znanych sobie grach komputerowych, zdecydowanie podkreślają, że SL nie jest grą: nie ma w niej bowiem konkretnych zadań do wykonania, punktów, poziomów oraz nie można uśmiercić ani swojej, ani innych postaci.

¹ www.valhalla.pl.

² Massively Multiplayer Online Role Playing Game.

³ 30% stanowią mieszkańcy USA, 8% – Niemcy, 7% – Brazylijczycy, 7% – Japończycy.

W artykule odniesiono się do szerokich definicji gier, próbując odnaleźć w nich miejsce dla *Second Life*⁴.

1. *Your World. Your Imagination*

Osoba wchodząca w świat *Second Life* może nadawać swojemu wirtualnemu życiu kształt, o którym zawsze marzyła, kreować swój *image* odrębny od tego, jaki ma w rzeczywistym świecie, odrzucić konwencje i zachowywać się swobodnie, czując się przy tym anonimowo.

Pierwszy krok w *Second Life* to zdecydowanie się na jeden z kilku dostępnych wizerunków, którym będzie posługiwał się uczestnik w grze⁵. Za pośrednictwem awataru zaczyna swoją podróż, nie posiadając jeszcze żadnych kontaktów z innymi użytkownikami, nie mając domu, pracy itd. Może nawiązywać kontakty z awatarami innych internautów (może również kontaktować się z nimi bezpośrednio – dostępny jest czat, istnieje możliwość wysyłania prywatnych wiadomości). Zwykle to inni ludzie poprzez udzielanie wskazówek pomagają odnaleźć się w *second-przestrzeni*, pokazują możliwości, przedstawiają świat SL. Dzięki częstym wizytom i wytrwałości w graniu i poznawaniu świata SL zyskuje się znajomych oraz przyjaciół, a także perspektywę rozwoju przez pracę, poznawanie nowych miejsc, uczestniczenie w wydarzeniach kulturalnych, możliwości kształcenia, rozwijania swoich zainteresowań⁶.

⁴ E. Berne, *W co grają ludzie. Psychologia stosunków międzyludzkich*, Warszawa 2004; E. Goffman, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, Warszawa 1981.

⁵ Awatarowi trzeba nadać nazwisko, wybierając je z zaproponowanych na liście. Tak stworzoną postać można dowolnie kształtować, decydując o nawet najmniejszych detalach jej wyglądu.

⁶ W *Second Poland* organizowane są liczne akcje, np. humanitarna akcja Pajacyk (grudzień 2008), wirtualne szkoły językowe, wystawy, koncerty, można uprawiać hazard, śledzić wydarzenia sportowe.

*Spółeczność Second Life rozwinęła się na tyle, by zainteresować sobą znane gwiazdy z realnego świata. Awatary Suzanne Vega, grupy U2 i Jaya-Z grały tu „na żywo” w ubiegłym roku. Pojawił się także z odczytem Kurt Vonnegut, słynny amerykański pisarz, cyt. za <http://www.secondpoland.pl/content/view/60/40/> (24.06.2009). W SL można również pracować i zarabiać (Linden Dolarzy zamienia się na realną walutę): *Tysiące rezydentów zajmuje się działalnością gospodarczą, czerpiąc z tego realne zyski. W Drugim Życiu można być właścicielem nocnego klubu, wypożyczalni samochodów, projektantem ubrań, mebli, developerem, zajmować się nieruchomościami, być muzykiem, organizatorem ślubów i działać na wiele innych sposobów*, cyt. za <http://www.secondpoland.pl/content/view/98/40/> (23.06.2009).*

Świat *Second Life* tworzony jest przez uczestników na zasadach obowiązujących w realnym świecie⁷. Możliwości SL są niemal nieograniczone: oprócz pracy można odpoczywać, wyjeżdżać na wakacje, zwiedzać obce kraje i interesujące miejsca, zawiązywać nowe, głębokie relacje, przeżywać miłość, uprawiać seks, zawierać związek małżeński, urządzać ceremonię pogrzebową osobie, która zmarła w świecie rzeczywistym. Można także rozwijać się intelektualnie, uczestnicząc w konferencjach, dyskusjach panelowych, wykładach, oraz zapewniać sobie rozrywkę – robić zakupy, poświęcać się swoim pasjom, jadać w restauracjach, iść do kina, na dyskotekę, uczestniczyć w koncercie autentycznych gwiazd, mających w SL swoje awatary, a także uczestniczyć w dyskusjach, wykładach⁸.

W *Second Life* można stać się atrakcyjną, interesującą postacią⁹. Wymaga to jednak dużego zaangażowania, poświęcenia czasu, niekiedy uczestnicy przekraczają granicę uzależnienia. Dlatego warto w tym miejscu przybliżyć temat niektórych zagrożeń związanych z przestrzenią SL.

⁷ Wiele miast, a nawet państw, jest reprezentowanych w *Second Life*. Mamy więc: Second-Wrocław, Second-Krakow, Second-Poznan: „Prędzej czy później wszystkie miasta będą musiały tak działać” – tak prezydent Ryszard Grobelny wyraża wiarę w promocyjny sukces *Second Poznania* [...]. Wcześniej jednak słowa, „gdzie jest prezydent?” rozbrzmiewały dość natrętnie w tłumku awatarów, gęstniejącym u zbiegu Wielkiej i Żydowskiej, pod bramą ze wstęgą i powitalnym napisem. – Miałem dziś kłopoty z logowaniem – przyznał nieco później prezydencki awatar. Przecięcie wstęgi poszło łatwo: – Bardzo się cieszę, że możemy rozpocząć działalność w nowym świecie – zaczął Ryszard Grobelny alias Ricard Gourdou, cyt. za <http://www.secondpoland.pl/content/view/94/1/> (24.06.2009).

⁸ Np. *Second Life* UMCS Lublin, Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej, Poland – grupa studentów tworzących w *Second Life* kampus Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej działa we współpracy z Uniwersyteckim Centrum Zdalnego Nauczania i Kursów Otwartych UMCS. Eksperymentuje, mieszając „świat wirtualny” ze „światem realnym”. Celem eksperymentów jest zbadanie możliwości edukacyjnych Masowych Wieloosobowych Wirtualnych Środowisk On-Line, <http://secondumcs.blogspot.com/2009/03/po-raz-kolejny-mamy-zaszczyt-zaprosic.html> (24.06.2009). Por. także <http://radoslawbomba.umcs.lublin.pl/archives/tag/second-life> (24.06.2009).

⁹ Tu również występują ograniczenia: wygląd „skrojony” ze standardowych propozycji, atrakcyjny dla początkującego gracza, szybko zaczyna być niewystarczający. Pożądane są oryginalne rozwiązania. Wysoko ceni się wygląd, jednak nie wycięty z szablonu, ale z nutką indywidualizmu i kreatywności, którą wykazał się tworzący awatar. Postać powinna cechować się proporcjonalną sylwetką, niepowtarzalnym stylem ubioru oraz zawierać w sobie opcję animacji modelingu, co wymaga albo umiejętności projektowania, albo zakupienia ciekawych i niepowtarzalnych elementów.

2. Tożsamość i poczucie tożsamości

Według definicji B. Wojciszke *ja* to luźna struktura różnych ról i tożsamości społecznych, przekonań na własny temat i samoocen oraz wartości i celów uznawanych za własne. Dzięki niej człowiek zachowuje poczucie stałości i odrębności, niezależnie od uczestniczenia w wielu sytuacjach społecznych, to ona odróżnia go od innych¹⁰. Tożsamość w świetle koncepcji E. Eriksona, z kolei, to subiektywne poczucie indywidualnej stałości i ciągłości – także w poszczególnych obszarach personalnej rzeczywistości¹¹. Ważne jest rozgraniczenie pojęć „tożsamość” i „poczucie tożsamości”. Tożsamość wiąże się z przypisaniem jednostce przez otoczenie społeczne pewnych atrybutów, za których pomocą można zidentyfikować jednostkę. Poczucie tożsamości powiązać należy natomiast z określeniem siebie samego za pomocą wielu cech czy właściwości, ze zbieraniem informacji na swój temat, przeżywaniem ich oraz doświadczaniem sytuacji przez ich pryzmat.

W rzeczywistości *Second Life* uczestnik, zmieniając w niewielkim nawet stopniu swój wygląd, może odczuć jak jest inaczej odbierany przez innych. Każdy człowiek w różnych obszarach swojego życia przejawia inny aspekt siebie, stąd tworzenie swojej postaci i egzystencja w SL nie są odczuwane jako przeżywanie czegoś zupełnie oderwanego od rzeczywistego „ja”. Paradoksalnie, mimo poczucia ciągłości ze sobą, nowe doświadczenia mogą jednak być powodem stresu, powodować trudność w udźwignięciu tej nieco innej tożsamości. Niwelowanie poczucia rozdwojenia powoduje uruchamianie specyficznych mechanizmów obronnych. Na pewno fakt, że świat SL bardzo przypomina rzeczywisty nie ułatwia zachowania równowagi. Znacznie łatwiej rozdzielać sytuacje, w których funkcjonujemy w odmienny sposób, w bardzo różnych okolicznościach.

3. Rzeczywistość społeczna *Second Life*

Możliwość tworzenia awataru daje okazję do eksperymentów tożsamościowych. W przypadku znanych do tej pory gier komputerowych, a także graczy Role Playing Games (RPG) możliwe było korzystanie z licznych strategii radzenia sobie z funkcjonowaniem jako osoba i jako postać w grze. Postać może być trak-

¹⁰ B. Wojciszke, *Człowiek wśród ludzi. Zarys psychologii społecznej*, Warszawa 2006.

¹¹ E. Erikson, *Dopelniony cykl życia*, Poznań 2002.

towana przez gracza na różne sposoby, często bardzo instrumentalne, choć takie działanie nie zawsze musi być w pełni uświadomione. Każda z niżej wymienionych strategii posługiwania się postacią zakłada istnienie pewnej granicy pomiędzy światem gry a obiektywną rzeczywistością i wewnętrznym światem przeżyć gracza¹². W grze fabularnej (RPG) postać może być wykorzystywana jako:

- **„Wejściówka”**, czyli sposób na wejście do grupy towarzyskiej poprzez stworzenie „pomostu” pomiędzy nią a jej nowym członkiem¹³.
- **„Wizytówka”**, czyli pewnego rodzaju przedstawienie cech samego gracza. Pozwala ona na względnie bezpieczne przedstawienie się w sposób pośredni, niewymagający bezpośredniej interakcji, która w niektórych wypadkach mogłaby być traktowana jako zagrożenie.
- **„Napis na T-shirtcie”**, czyli postać stanowiąca pewien wytwór gracza. Chodzi o wzbogacenie gry oryginalnym konceptem. Gracz przedstawia się innym nie przez rzutowanie własnych cech na postać, ale raczej pośrednio – przez zaprezentowanie możliwości swojej wyobraźni. W odróżnieniu od postaci będącej „własnym tekstem”, tego rodzaju postać tworzona jest na potrzeby określonej grupy.
- **„Kij do mieszania”**, czyli sposób na dokonywanie zmian w świecie gry bez podważania autorytetu „Mistrza Gry”, niewymierzony przeciw graczom¹⁴.
- **„Figura na planszy”**, wobec której gracz jest silnie zdystansowany, koncentrując się na innych aspektach gry, czy to gamistycznych (osiąganie konkretnych celów w świecie gry), czy też towarzyskich (interakcje z innymi graczami).
- **„Własny tekst”** – wytwór, który gracz pragnie przedstawić innym. Może to być odbicie pewnych treści kierujących zachowaniem gracza, albo też forma ekspresji wywołana zmianami niezależnymi od świata gry¹⁵.
- **„Wyzwanie”** najczęściej rzucane „Mistrzowi Gry” lub innym graczom. Ma ono na celu pobudzenie innych do zabawy bądź do zmiany aktualnych

¹² B. Winnicott, *Playing and Reality*, New York 1971.

¹³ Grając taką postacią, gracz łatwiej znajduje wspólny język z pozostałymi, gdyż np. określona konwencja czy tematyka gry odgórnie narzuca podejmowane działania czy tematy omawiane w czasie gry.

¹⁴ Postacie takie mogą stanowić „siłę napędową” scenariusza czy gry, mogą także prowokować innych graczy do podejmowania działań, co pozwala utrzymać płynność rozgrywki, kiedy innym kończą się pomysły na tworzenie fabuły.

¹⁵ Postać taka może być mało dopasowana do samego świata (w języku graczy mówi się „niegrawalna”), jednak jej podstawową funkcją jest ekspresja twórczości.

przyzwyczajęń. Taka funkcja może być połączona z „wizytówką”, jeżeli dany gracz wykazuje skłonności do przełamywania zastanych struktur¹⁶.

W przypadku graczy komputerowych, zwłaszcza młodszych i mniej doświadczonych, najczęściej mamy do czynienia z awatarem będącym kompensacją – wizytówką umiejętności gracza¹⁷. W grach *on-line* relacje między graczem a awatarem można przyrównać do relacji autor–narrator, przy czym specyfika wirtualnego, interaktywnego środowiska powoduje, że relacja ta bywa zmienna – przez interakcje ze środowiskiem gry awatar wpływa na swojego stwórcę¹⁸. Awatar może być także eksperymentem tożsamościowym¹⁹, możliwością nie tylko bycia „Ja-idealnym”, ale również „ja-nieemożliwym”²⁰. Może być pośrednikiem w kontaktach z innymi awatarami (a pośrednio graczami), może dawać możliwość ćwiczenia umiejętności interpersonalnych, poznawania konsekwencji pewnych zachowań²¹.

W celu lepszego zrozumienia zarówno graczy SL, jak i ich opinii na temat doświadczeń w SL i relacji między graczem a jego postacią, przeprowadzono krótką ankietę, składającą się z kilku pytań (tabela 1). Arkusze zostały wysłane do użytkowników SL oraz zamieszczone na forach dyskusyjnych związanych z grą²². Zarówno odpowiedzi, jak i komentarze okazały się być bogatym źródłem informacji tak o graczach, jak i o ich sposobie postrzegania wirtualnego świata SL.

¹⁶ D. Chmielewska-Luczak, C. Matkowski, *Kilka uwag o NIEwchodzeniu w role*, w: *Role Paying Game*, Konferencja Polskiego Towarzystwa Badania Gier, Poznań 2007; K. Leszczyński, *Problematyka granicy w symulacji i grze*, w: *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, J. Szeja, Poznań 2007, t. II, s. 199–211.

¹⁷ Sam wygląd, będący wynikiem starań i możliwości gracza, też ma tu znaczenie – wyznacza miejsce w rankingu, hierarchii.

¹⁸ J. Zawisza-Smejliś, T. Smejliś, *Komunikacja w grach MMORPG*, w: *Oblicza komunikacji*, red. I. Kamińska-Szmaj, T. Piekota, M. Zaśko-Zielińska, Kraków 2006.

¹⁹ S. Turkle, *Tożsamość w epoce Internetu*, w: Z. Rosińska, *Blaustein. Koncepcja odbioru mediów*, Warszawa 2005, za: www.wiwi.pl/biblioteka/blaustein_rosinska/03.asp (1.7.2005).

²⁰ W. Zagórska, *Uczestnictwo młodych dorosłych w rzeczywistości wykreowanej kulturowo*, Kraków 2004.

²¹ D. Chmielewska-Luczak, *Dziecko w świecie gier komputerowych – czyli „Tam i z powrotem”*, w: *Dziecko i teatr w przestrzeni kultury*, t. 1: *Teatr w świecie*, red. M. Karasińska, G. Leszczyński, Poznań 2007.

²² Ankieta wywołała wiele burzliwych dyskusji, była nieprzychylnie odbierana, co stanowi przedmiot osobnej analizy. W badaniu pilotażowym wzięło udział tylko siedem osób, co jest znaczące; ankieta podobnego typu była natomiast bardzo dobrze przyjęta w środowisku graczy RPG. Dyskusje na forum potwierdzają te tendencje, o których mowa w artykule.

Tabela 1

Pytania ankietowe

1. Jakie korzyści przynosi Ci gra w <i>Second Life</i> ?
2. Jakie wydarzenie/sytuację, które miały miejsce podczas gry w <i>Second Life</i> , najmiej wspominasz?
3. Jakie wydarzenie/sytuacja były dla Ciebie nieprzyjemne?
4. Które cechy cenisz w swojej postaci?
5. Których cech swojej postaci nie lubisz?
6. Co Twoja postać mogłaby podziwiać w Tobie?
7. Czego Twoja postać nie lubiłaby w Tobie?
8. Czego zazdrościsz swojej postaci?
9. Czego Twoja postać mogłaby pozazdrościć Tobie?

Źródło: opracowanie własne.

Wśród uczestników SL, którzy wzięli udział w badaniu pilotażowym stykamy się z postawami skrajnymi.

1. Postawa użytkowa (przypomina traktowanie awataru jako „figury na szachownicy”) – postać wykorzystują do celów zarobkowych²³ lub towarzyskich. Awatar jest narzędziem do osiągnięcia określonych celów. *To tylko rysunek na ekranie, mój awatar to moje narzędzie.*
2. Postać jest „przedłużeniem” tożsamości gracza: *postać to ja. Nie wyobrażam sobie, czego mógłby zazdrościć mi mój awatar, a ja jemu, skoro generalnie to ja go stworzyłam, jakby nie patrzeć, stoi za nim moja osobowość, moje alter ego; Przecież postać tworzę ja. W jakiś sposób nią jestem.*

Uczestnicy, niezależnie od tego czy utożsamiają się ze swoim awatarem, czy też traktują go bezosobowo, przeżywają wiele emocji za jego pośrednictwem. Nie wszyscy jednak zdają sobie w pełni sprawę z faktu przesycenia emocjami wirtualnej rzeczywistości. Pomimo iż kontakt odbywa się przez medium, dochodzi do interakcji niebezpośredniej, emocje i uczucia, które temu towarzyszą, są bardzo realne. Nie może więc rzeczywistość wirtualna być traktowana jako coś

²³ Pracownikom oferuje się atrakcyjne wynagrodzenie. Kwota zależy od tego, jak dobry będziesz. Na stronach www.secondlife.pl istnieje możliwość podpisania stałego kontraktu, w grze Lindenya walutę można nabywać i sprzedawać w kantorach za rzeczywiste pieniądze, co daje możliwość zarabiania i grania jednocześnie. Pieniądże zarabiane w SL można przyrównać do zarobków w świecie rzeczywistym.

istniejącego „obok” rzeczywistego funkcjonowania, relacje, które tam zachodzą, są rzeczywistymi relacjami pomiędzy osobami. Jak pisał wiele lat temu H. Rheingold: „Ludzie w wirtualnych społecznościach czynią niemal wszystko to samo, co w życiu realnym, tylko że poza rzeczywistością zostawiamy swoje ciała. Nie możemy nikogo pocałować ani uderzyć w nos, ale wiele może się zdarzyć poza tymi granicami”²⁴.

Pytania dotyczące odrębności postrzegania siebie i postaci budziły wśród respondentów największe kontrowersje.

Moja postać to ja, więc nie ma cech, których jej zazdrościsz, bo zazdrościłbym samemu sobie. Od awatara w SL, a realnego „ja” różni się tylko wyglądem. Nie zapominajmy, że tymi pikselami kieruje człowiek. Nie jesteśmy w stanie mieć dwóch charakterów, jednego w postaci SL, a drugiego w „realnym ja”. Jedyne, co możemy zrobić, to opowiadać niestworzone historie na swój temat, podawać się za tego, kim nie jesteśmy. Ktoś może być bardzo otwarty w Second Life, a w real life zamknięty, nieśmiały..., ale nadal jest tym samym człowiekiem, po prostu tu jego nieśmiałość znika i potrafi otwarcie mówić to, co naprawdę myśli, co czuje. W rzeczywistości ogranicza go ta nieśmiałość, boi się wstydu, jaki może sobie narobić, postępując tak, a nie inaczej. Jeśli ktoś ma fajny charakter, jest wspaniałym człowiekiem, na którego można liczyć (tak tutaj można na kogoś liczyć) to, kto kim jest za monitorem, a kim pisze, że jest mnie nie obchodzi. Może jak dla mnie być i kosmitą, ale charakter nadal ma ten sam.

Różnice pomiędzy awataram a jego autorem dotyczyły najczęściej wyglądu: *Cenię mały tyłek i bardziej niebieskie oczy, rzadziej pewnych nawyków, stylu życia: Nie podoba mi się, że 100 razy dziennie przebiera się i jest uzależniona od pikselowej mody; Nie lubiłaby niechęci do łażenia po sklepach, papierosów; bardzo rzadko cech, uzdolnień: Moja postać zazdrościłaby mi muzykalności.* Negatywne odczucia względem awataru wiązały się z niemożnością wyjścia z wirtualnego świata. Pojawiały się też zdania, iż awatar nie ma negatywnych cech: *coś cię wkurza to to zmieniasz. W tej grze można prawie wszystko...*

Z pilotażowych badań wynika, że zjawisko, jakim jest SL, jest na tyle nowe i nietypowe, że uczestnicy nie mogą, doświadczając wejścia w wirtualny świat SL, będący swoistym laboratorium tożsamości, odwołać się do już sprawdzonych technik i metod. Przywołując twierdzenia Winnicotta²⁵, można powiedzieć, że

²⁴ H. Rheingold, *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*, New York 1994, s. 3.

²⁵ D. Winnicott, *Playing...*

następuje zacieranie granic między światem zewnętrznym (świat realny), światem wewnętrznym (przeżycia, emocje, myśli osoby) a światem „trzecim” – przestrzenią potencjalną – światem *Second Life* – światem „jak gdyby” realnym.

4. Człowiek w teatrze życia codziennego

Gry masowe MMORPG, do jakich zaliczany jest również *Second Life*, są uznawane za „eskapistyczne fantazje” zachowujące „społeczny realizm”²⁶. Pojęcie „gra” jest uwikłane w dialektykę: pozoru i rzeczywistości, fantazji i zasad rzeczywistości, reguł i chaosu²⁷. Jeżeli powołamy się na definicję gry jako pewnego rodzaju zabawy, będziemy mogli uniknąć nawiązywania do teorii matematycznych. Gra jest czynnością ludyczną, w jej istotę wpisane są zabawa, przestrzeganie zasad, wypłaty i wyniki. W przypadku gier-symulacji istotne jest izolowanie od świata zewnętrznego i od obserwatorów. Caillois²⁸ zwraca uwagę, że w specyficznym przypadku gier klasyfikowanych jako *mimikra* istotne jest przyjęcie roli społecznej wyznaczonej przez prawa i obowiązki przypisane danej pozycji społecznej²⁹.

Eric Berne opiera swoją koncepcję stosunków międzyludzkich na metaforze gry. „Rozrywki i gry są substytutami prawdziwego życia z prawdziwą intymnością. Z tego powodu należy je uznać raczej za wstępne umowy niż za związki i dlatego mawia się o nich, że są gorzką formą zabawy”³⁰. Intymność zaczyna się wtedy, gdy słabnie społeczne modelowanie, mniejszą wagę przykłada się do przestrzegania norm, a wzrasta tendencja do zachowań indywidualnych, do wyrażania siebie w sposób bardziej prawdziwy. Jest to jedna z najbardziej satysfakcjonujących form zaspokajania swoich potrzeb w kontakcie z drugim człowiekiem. W realnym życiu przejście do intymności zajmuje więcej czasu niż w przestrzeni wirtualnej. Awatar jest zasłoną, za którą można się ukryć. Jest jednocześnie narzędziem do manifestowania siebie, „judaszem”, przez który podgląda się innych.

²⁶ E. Kolbert, 2001, za M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.

²⁷ M. Loba, *Gra, fikcja, fantazmat*, w: *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, Poznań 2007, t. I.

²⁸ R. Caillois, *Żywiol i ład*, Warszawa 1973.

²⁹ E. Goffman, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, Warszawa 1981.

³⁰ E. Berne, *W co grają ludzie...*, s. 12.

Rzeczywiście – tworzymy ten świat, tworzą go postaci, tworzą go nasze pragnienia, fantazje (bez skojarzeń proszę :D), nasze marzenia, czasami chęć uzewnętrznienia tego, czego nie potrafimy pokazać w RL.

Gry toczne w SL są dużo prostsze niż w rzeczywistości, ponieważ w tym wirtualnym świecie obowiązuje mniej zasad, które ograniczają swobodne zachowanie³¹. Przeszkodą są ograniczenia komunikacji: *komunikacja interpersonalna odbywa się na kilku płaszczyznach, ze względu na czasem ograniczone możliwości skinów – ograniczona jest niewerbalna, ale tylko w zakresie mimiki; postawa, wymowne milczenie na voice, gesturki – to wiele rekompensuje*³².

5. Stworzenie idealnego świata lub tylko jego sztucznego substytutu

Pierwszy Matrix zaprojektowano jako doskonały ludzki świat.

Gdzie nikt nie cierpi? Gdzie każdy byłby szczęśliwy?

[Agent Smith, *Matrix*]

Świat SL, niczym odbicie czy cień rzeczywistości, pretenduje do miana „drugiego życia”. Ta tendencja wpisuje się w szerszy postmodernistyczny nurt symulaków, tworzenia symulacji nakładających się na rzeczywistość jak najbardziej szczegółowa mapa w skali 1 : 1. Następuje pomieszanie obu światów: realnego i symulowanego. Według Baudrillarda³³, świat symulaków to wytwór naszej pogoni (używa on określenia „żarłocznej i rozpaczliwej”) za rzeczywistością, za prawdą, tożsamością, jasnością. Szukając absolutnej pewności, tworzymy świat, gdzie można wszystko zobaczyć, model jest jasny, pewny i może sprawiać wrażenie znacznie bardziej satysfakcjonującego. Odnosi się wrażenie, że ta „wersja” życia w pewien sposób ma być lepsza czy też łatwiejsza od rzeczywistości. „Paradoksalnie świat wirtualny może być postrzegany jako «techniczna», «mechaniczna» lub po prostu «sztuczna» substytucja świata idealnego. Zwłasz-

³¹ Tamże.

³² Kompetencje komunikacyjne są cenione wyżej od pozostałych, umiejętność nawiązywania i podtrzymywania relacji ma w SL nie tylko znaczenie interpersonalne, ale odpowiada także za sukces ekonomiczny osiągany przez pracodawców na lokalnym rynku. Osobom dającym zatrudnienie zależy na tym, aby w danej lokacji przebywało jak najwięcej użytkowników. Sprawia to bowiem wrażenie, że oferowane usługi czy dostępna rozrywka są atrakcyjne i przyciągają wielu odbiorców. Stąd też duże zapotrzebowanie na tak zwanych „rozkręcaaczy imprez”, ekstrawertywnych, skupiających wokół siebie duże grono zainteresowanych.

³³ J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, Warszawa 2005.

cza, że rzeczywistość wirtualna jest postrzegana – w przeciwieństwie do świata idealnego – jako niesłychanie ekspansywna, a przez to zdolna do podporządkowania sobie świata materialnej rzeczywistości³⁴.

Pojawia się wizja pewnej utopii, wolnej od uciążliwości codzienności. Jednak, aby coś było doskonale, musi być jednocześnie doskonale przewidywalne. A prawie każdy z nas będzie dokładać wszelkich starań, aby tylko nie być przewidywalnym. Im bardziej przewidywalne staje się otoczenie, tym bardziej człowiek stara się to zmienić. Właśnie w SL widać, że człowiek chce zmieniać zastaną rzeczywistość – uczestnicy cenią możliwość *stworzenia sobie postaci/świata takiego, jakim by się chciało być w rzeczywistości oraz, czat, gdzie oprócz wzajemnej wymiany poglądów również tworzymy, coś dajemy i bierzemy; satysfakcję ze stworzonych rzeczy (buduję w SL)*. Można przyjąć, że to dobry przykład przejawu kultury popularnej aktywizującej postawy odbiorcze³⁵.

Ciągle jesteśmy w kręgu nierzeczywistym, a *świat wirtualny, w odróżnieniu od idealnego, posługuje się potęgą iluzji. Ta iluzja ma niewiarygodną siłę, ponieważ odnosi się wyłącznie do umysłu i kompletnie lekceważy inne elementy kondycji człowieka*³⁶. Jak trafnie zauważa jeden z graczy, jego postać jest uboższa o wszelkie doznania inne niż wizualne – dotyk czy smak leżą już poza możliwościami percepcyjnymi awataru. *On może co najwyżej poskakać sobie na kulce i to zawsze zgodnie ze skryptem :P*. Bardzo istotna sfera ciała i percepcji świata za pomocą zmysłów jest tutaj transformowana: *stykając się z rzeczywistością wirtualną cielesność człowieka podlega metamorfozie, która jest niejako projekcją nieświadomości wirtualnego Matrixa*³⁷.

Świat *Second Life* to świat spełniających się życzeń, stanowi eksperyment dla ludzkich pragnień i motywacji, poczucia spełnienia i odczuwania sensu własnego działania. Pozostaje jednak otwarte pytanie, czy SL przypominać będzie „pierwszą wersję Matrix”, czy jest to jedynie fasada tego świata, a jego realia rządzą się innymi prawami?

³⁴ I. Trzcińska, *Jung i nowa gnoza*, w: *Między świadomością a nieświadomością. Współczesność w perspektywie psychologii głębi*, red. K. Węglowska-Rzepa, D. Fredericksen, Warszawa 2007, s. 75.

³⁵ M. Filiciak, *Wirtualny plac...*

³⁶ I. Trzcińska, *Jung i nowa gnoza...*, s. 75.

³⁷ Tamże, s. 76.

Zakończenie

Gra, zabawa, według Winnicotta³⁸, tworzy specjalny, pośredni obszar pomiędzy wewnętrznym a zewnętrznym światem. Obszar pośredni, wolny od bezpośrednich konsekwencji, nie jest kontestowany, funkcjonowanie w nim osłabia napięcie wzbudzone poprzez ustanowienie relacji pomiędzy rzeczywistością tego, co wewnętrzne i rzeczywistością tego, co zewnętrzne. Sprzyja to akceptacji rzeczywistości jako takiej, zadania rozłożonego na całe życie człowieka³⁹. Obszar symboliczny zabawy jest więc przestrzenią do poszukiwania siebie. Gra toczy się o wysoką stawkę – integralność ja. Świat *Second Life* to świat iluzji. „Zadowolenie i szczęście znacznie łatwiej osiągnąć na terytorium opanowanym przez złudzenie, jednakże nigdy nie jest to rzeczywistość ostateczna”⁴⁰. Uczestnictwo w świecie *Second Life* wymaga uwagi i balansowania między światami, a coraz liczniejsze filie rzeczywistości w SL czynią z tego coraz bardziej karkołomne zadanie.

Literatura

- Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, Warszawa 2005.
- Berne E., *W co grają ludzie. Psychologia stosunków międzyludzkich*, Warszawa 2004.
- Caillois R., *Żywiol i ład*, Warszawa 1973.
- Chmielewska-Luczak D., *Dziecko w świecie gier komputerowych – czyli „Tam i z powrotem”*, w: *Dziecko i teatr w przestrzeni kultury*, t. 1: *Teatr w świecie*, red. M. Karasińska, G. Leszczyński, Poznań 2007.
- Chmielewska-Luczak D., Matkowski C., *Kilka uwag o NIEwchodzeniu w rolę*, w: *Role Paying Game*, w: *Kulturotwórcza funkcja gier*, red. A. Surdyk, J. Szeja, Poznań 2008.
- Erikson E., *Dopelniony cykl życia*, Poznań 2002.
- Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.
- Goffman E., *Człowiek w teatrze życia codziennego*, Warszawa 1981.
- Leszczyński K., *Problematyka granicy w symulacji i grze*, w: *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, J. Szeja, Poznań 2007, t. II.
- Loba M., *Gra, fikcja, fantazmat*, w: *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, Poznań 2007, t. I.

³⁸ D. Winnicott, *Playing...*

³⁹ Tamże.

⁴⁰ I. Trzcińska, *Jung i nowa gnoza...*, s. 76.

- Rheingold H., *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*, New York. 1994.
- Trzcńska I., *Jung i nowa gnoza*, w: *Między świadomością a nieświadomością. Współczesność w perspektywie psychologii głębi*, red. K. Węglowska-Rzepa, D. Frederiksen, Warszawa 2007.
- Turkle S., *Tożsamość w epoce Internetu*, w: Z. Rosińska, *Blaustein: koncepcja odbioru mediów*, Warszawa 2005 (www.wiw.pl/biblioteka/blaustein_rosinska/03.asp, 1.7.2005).
- Winnicott D., *Playing and Reality*, New York 1971.
- Wojciszke B., *Człowiek wśród ludzi. Zarys psychologii społecznej*, Warszawa 2006.
www.gazeta.pl.
www.secondlife.pl.
www.valhalla.pl.
- Zagórska W., *Uczestnictwo młodych dorosłych w rzeczywistości wykreowanej kulturowo*, Kraków 2004.
- Zawisza-Smejliś J., Smejliś T., *Komunikacja w grach MMORPG*, w: *Oblicza komunikacji*, red. I. Kamińska-Szmaj, T. Piekota, M. Zaśko-Zielińska, Kraków 2006.

„YOU ONLY LIVE TWICE” – EXPERIENCE FROM STAY IN UTOPIAN, VIRTUAL WORLD OF *SECOND LIFE*

Summary

The *Second Life* game was published in 2003 by Linden Lab and it is a representative of MMORPG games, in which many people can play with each other. The slogan of game is: *Your World. Your Imagination*.

Player who came into *Second Life* world impersonate virtual person and leads all its actions. Virtual person can be different than player is. Very often virtual persons are created to be like dreams.

World programmed as place where people can freely realize own needs, where everyone is happy, displays a lot of interesting features, becomes a “first draft”, is susceptible to changes. This world become a place where companies earn, where politicians presents their ideology and where social experiments are performed. In the level of individual is the place where players can experiment with their owns identity.

Translated by authors

