

MNIEJSI BOGOWIE. UROKI KREACJONISTYCZNEGO KAPITALIZMU, CZYLI KIEDY PRACA STAJE SIĘ WYPOCZYNKIEM

Reczywistość wirtualna jest dziś przedmiotem coraz liczniejszych studiów, zarówno z zakresu filozofii, jak i socjologii czy antropologii, gdyż coraz wyraźniej widać, jak kultura zachodnia jest w niej całkowicie zanurzona. Zaczynając od nowoczesnych narzędzi komunikacji, przez serwisy społecznościowe, gry komputerowe, po klasyczne wirtualne światy, coraz wyraźniej dostrzegamy, iż rzeczywistość wirtualna staje się dziś miejscem, w którym duże grupy ludzi spędzają coraz więcej czasu.

Tom Boellstroff, profesor antropologii na Uniwersytecie Kalifornijskim w Irvine przez ponad dwa lata „zamieszkiwał” wśród mieszkańców „Second Live” jako awatar Tom Bukowski i prowadził rasową obserwacją uczestniczącą, a to, czego się dowiedział, zapisał w książce „Dojrzwowanie w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego” wydanej w 2012 roku przez Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego. Tytuł ma budzić skojarzenia z książką Margaret Mead „Dojrzwowanie na Samoa” i pokazywać swoistą ciągłość między klasyczną antropologią a antropologią światów wirtualnych.



Fot. B. Wiczorek

W znamienny sposób zaczyna Boellstroff swą książkę, przytaczając sparafrazowany fragment z „Argonautów Zachodniego Pacyfiku” Bronisława Malinowskiego – monografii, w której opisane zostały zwyczaje mieszkańców Wysp Triobrandzkich. Boellstroff stawia się więc w analogicznej sytuacji, do tej, w której znalazł się u progu swych badań Malinowski, z tym, że zamiast realnej wyspy jego terenem badań świat wirtualny dostępny jedynie przez ekran komputera. Pierwszą więc sprawą będzie ustalenie metod, jakimi taki świat możemy badać.

Badania Boellstroffa zostały przeprowadzone w całości wewnątrz świata „Second Life” (SL) za pomocą tradycyjnych metod antropologicznych, w tym przez obserwację uczestniczącą i wywiady, co może budzić pewne wątpliwości ze względu na specyfikę badanej rzeczywistości. Zdaniem jednak Boellstroffa badanie światów „na ich warunkach” jest „kluczowe do wypracowania metod badawczych dostosowanych do zachodzących przemian technologicznych” (s. 19). Jest to ważne założenie autora, którego trzyma się on w swej pracy, podkreślając, iż chciał poznać i zrozumieć relacje i wydarzenia, które zachodzą w obrębie wirtualnego świata między dziesiątkami tysięcy osób, które nie wchodzi poza tym w żadne inne realne relacje między sobą.

Drugim ważnym założeniem autora jest teza, iż dzięki wirtualnym światom uświadamiamy sobie mocniej, na ile nasze prawdziwe życie jest tak naprawdę wirtualne. „To dzięki wirtualności jesteśmy ludźmi: ponieważ w naturze ludzkiej leży doświadczenie życia poprzez kulturę, istota ludzka zawsze była i jest istotą wirtualną. Kultura to (...) genialna aplikacja” (s. 19).

Teraz, aby lepiej poczuć specyfikę SL, oddajmy głos autorowi, który tak opisuje ułamek interakcji zachodzących w każdej prawie chwili w obrębie tego świata:

Dany mężczyzna funkcjonuje jako mały gryzoń, elf czy kobieta o bujnych kształtach. Ktoś inny staje się dzieckiem, a dwie kolejne osoby zgadzają się być jego wirtualnymi rodzicami. Dwie prawdziwe siostry, które mieszkają setki kilometrów od siebie, spotykają się codziennie, by grać w różne gry lub kupować buty i ubrania dla swoich awatarów. Osoba wykonująca te buty rzuciła swoją prawdziwą pracę, ponieważ udaje jej się zarobić ponad pięć tysięcy dolarów miesięcznie na sprzedaży wirtualnej odzieży. Grupa chrześcijan modli się razem w kościele, inna grupa organizuje wirtualną orgię (...).

SL pojawiło się w Internecie w czerwcu 2003 r. (autor badał ten świat od 3 czerwca 2004 r. do 20 stycznia 2007 r.) za sprawą firmy Linden Lab. Idea platformy opiera się na tym, że sami użytkownicy tworzą swój świat, a firma utrzymuje tylko główną platformę. Elementami stałymi w SL są więc krajobraz i zestaw narzędzi do funkcjonowania i modyfikowania świata oraz komunikowania się między graczami/awatarami. Resztę świata, a więc budynki, pojazdy, ubrania, wygląd awatara projektują sami użytkownicy, poświęcając na to „miliony godzin miesięcznie” (s. 27).

Współcześni Robinsonowie

Po zalogowaniu się na platformę SL każdy z uczestników rodzi się jakby w nowym świecie, w którym musi postarać się o ubranie, mieszkanie, znaleźć znajomych, pracować, bawić się, żenić lub żyć samotnie – jednym słowem zaczyna właśnie „drugie

życie”. Można w SL przebywać za darmo, grać, budować obiekty, ale wszystko, co stworzymy zostanie wykasowane po kilku godzinach, dlatego też prawdziwa obecność w SL wymaga wykupienia miesięcznego konta za 9,95 dolarów plus 5 dolarów za własność ziemi. W tym momencie stajemy się pełnoprawnymi graczami. Mamy działkę wielkości 1024 metrów kwadratowych, na której możemy zbudować swój dom. Dom budujemy z tzw. primów (obiektów), ale wpierw musimy się ich tworzenia nauczyć w tzw. piaskownicy (*sandbox*). Wszystkie rzeczy możemy albo wykonać sami albo kupić od innych graczy za lindeny - wirtualną walutę, którą możemy dostać za całkiem realne dolary. Poruszamy się po świecie, używając myszki i klawiatury. Po wyjściu z naszego domu możemy po przyciśnięciu klawisza „F” polecieć na zwiedzanie naszej okolicy. Możemy udać się na zakupy. Po znalezieniu sklepu wchodzimy do niego, wybieramy koszulę i kupujemy ją klikając polecenie „buy”. Z naszego konta pobierana jest należna suma, przykładowo 700 lindenów (w czasie badań Boellstroffa suma ta odpowiadała 25 centom amerykańskim).

Znajdujemy się więc w sytuacji Robinsona Crusoe. Co to znaczy jednak „my”, a dokładniej „ja”. Kim jest nasze „ja” w SL? Jaka jest jego tożsamość? Co znaczy, gdy mieszkańcy SL mówią: „Tu przekonuję się, że mogę być naprawdę sobą, moim prawdziwym ja”, „Tu pokazujemy swoją duszę”, „Tu łatwo można być wieloma osobami jednocześnie” (s. 158). Rozumienie internetowej tożsamości sięga historii masowych wieloosobowych gier online (MMOG), w których gracze przyjmowali różne role: żołnierza, rycerza, wieśniaka, kierowcy rajdowego itp. Będąc online odgrywamy więc jakąś rolę czy postać. Zdaniem Boellstroffa, gracze w SL mają jednak świadomość, że w grze są kimś innym niż w rzeczywistości, czasem kimś kompletnie innym, ale traktują to pozytywnie jako szansę na skonstruowania swego własnego drugiego „ja”. Gracze nie mają poczucia, że ich „ja” w SL jest fałszywe lub że coś udają, raczej traktują owo rozdwojenie tożsamości jako szansę na zdefiniowanie ponownie swojego „ja”. Oddajmy głos graczom: „Może i wyglądam inaczej, ale cały czas rozmawiasz ze MNĄ, to moja osobowość”, „Wydaje mi się, że większość osób ujawnia tu więcej aspektów swojej tożsamości niż jest w stanie przyznać” (s. 160). Boellstroff przekonuje nas, że w wielu przypadkach przenikanie dwóch tożsamości ma charakter bardzo pozytywny, kiedy to osoby dzięki doświadczeniu swego wirtualnego „ja” zmieniają swoje „ja” realne np. nabierają większej pewności siebie, nie boją się nawiązywać kontaktów z innymi. Szczególnie dotyczy to osób, które odznaczają się jakąś niepełnosprawnością fizyczną, bądź z innych przyczyn boją się kontaktów społecznych – dla nich „ja” wirtualne miało wartość terapeutyczną. Dla wielu więc osób obecność w SL to szansa na zdobycie nowych kompetencji społecznych, na poznanie lepiej siebie poprzez stawianie się w sytuacjach, które w życiu realnym byłyby dla nas za trudne i stresujące. Znane są przypadki osób, które dzięki SL wyszły mimo niepełnosprawności z domu i ponownie nabrały ochoty do życia. Autor „Dojrzewania w Second Life” daje tu wyraz swemu nieskrywanemu optymizmowi, jeśli chodzi o pozytywny wpływ obecności w SL na jednostkę.



Fot. B. Wieczorek

Wróćmy jeszcze do momentu, gdy pojawiajemy się (rodzimy się) w SL. Data pierwszego logowania jest dla nas datą urodzenia i po niej jesteśmy kwalifikowani przez innych graczy jako ktoś początkujący czy mniej lub bardziej zaufany. Po zalogowaniu wybieramy też sobie nazwisko, którego potem nie można zmienić, można najwyżej założyć nowe konto. Po zalogowaniu się nasz awatar pojawia się na wyspie startowej, gdzie uczy się podstaw poruszania swoją postacią. Dużo ważniejszych norm społecznych obowiązujących w SL każdy nowicjusz musi nauczyć się sam. Jeden z graczy stwierdził: „To ciekawe, że trzeba się nauczyć reguł społecznych. Wcześniej kiedy się logowałem, pojawiałem się w domu brata, ale tak nie wypada w prawdziwym życiu. Zajęło mi trochę czasu wymyślenie, co zrobić, żeby pojawić się na zewnątrz i dopiero potem poprosić o wpuszczenie do środka” (s. 165). Inną sytuacją, po której łatwo było w SL poznać nowicjusza było jego nagłe zniknięcie po wylogowaniu się z gry. Przez innych graczy było to źle widziane, chcąc bowiem odejść z grona graczy, należało jakimś wizualnym znakiem o tym uprzedzić np. wstając z miejsca. W SL powszechnie były też przestrzegane reguły dotyczące proksemiki. Wszystkich reguł nabywało się przez proces socjalizacji w SL, choć wewnątrz świata były też urządzone szkolenia dla nowicjuszy, którzy powoli stawali się średniakami w SL – nie liczył się jednak staż liczony od logowania, ale faktyczny czas

spędzony w SL. Czyli ktoś, kto miał konto od dwóch lat, ale logował się tylko godzinę tygodniowo był uważany za większego nowicjusza niż osoba, która miała konto pół roku, ale regularnie się na nie logowała. Innym ważnym wyznacznikiem uzyskania wyższego statusu był fakt posiadania licznych przyjaciół czy nawet posiadanie rodziny. W miarę dalszego nabywania doświadczenia gracze nabywali status starszych, liderów społeczności, do których inni zwracali się po radę. Nasz bieg życia mógł się skończyć w SL na dwa sposoby. Umieraliśmy, rezygnując z dalszej gry, bądź umieraliśmy naprawdę. Świadoma rezygnacja była dla większości graczy ciężką decyzją, a o swoich rozterkach informowali innych i robili imprezy pożegnalne. Jeżeli ktoś jednak nie zlikwidował swojego konta, jego znajomi z SL nie wiedzieli, co się z nią dzieje i było to dla nich nieprzyjemne, o czym świadczy dialog (s. 168):

MAGAN: Hej, czy ktoś pamięta Rising Starr?

CARL: Tak!

MAGAN: Przestała się pojawiać.

CARL: Wiesz, co się z nią stało?

CARL: Bo ja nie.

MAGAN: Nadal mam sukienkę, którą zrobiła.

CARL: Też mam trochę jej ubrań.

MAGAN: Nie cierpię, kiedy ktoś sobie tak po prostu znika.

Kiedy jakaś osoba umrze nieraz można o tym fakcie przeczytać wpis na jej profilu poczyniony przez znajomą osobę. W samym SL odprawiane są uroczystości pogrzebowe, które są bardzo pieczołowicie przeprowadzane. Zmarłe osoby bywają też upamiętniane w SL:

„Zbudowałem ten kościół na swojej posesji na Boże Narodzenie. Teraz, upamiętnia on również Tessie, moją najlepszą przyjaciółkę w SL, która zginęła 21 grudnia 2004 r. w wypadku spowodowanym przez pijanego kierowcę. Kochała SL za wszystko, co mogła tu robić. Jestem dumny z tego, że przez ten czas, kiedy była w SL, mogliśmy być przyjaciółmi, choć było to zdecydowanie za krótko” (s. 169).

Awatary i ich przyjaźnie

Nowym rodzajem sytuacji społecznej był w SL stosunek do swojego awatara, który gracze traktowali jako osobistą reprezentację i bardzo przeżywali, jeżeli działo się z nim coś złego. Pojęcie „awatara” wywodzi się z hinduizmu - oznaczało tam inkarnację bóstwa.

W światach wirtualnych awatar nabrał zupełnie innego znaczenie, gdyż oznacza „dekarnację”, „wirtualizację”. Awatary odgrywały fundamentalną rolę w SL w konstruowaniu wirtualnego „ja”, były „miejscem”, z którego „ja” gracza doświadczało tego, co wirtualne. Znamienną rzeczą był fakt, iż wygląd awatara można było dowolnie ukształtować: wygląd fizyczny, płeć, ubiór. Na ukształtowanie swego awatara lub awatarów (wielu graczy miało ich kilka) ludzie poświęcali wiele czasu i pieniędzy, wiedząc dobrze, że po wyglądzie awatara będą oceniani: „ludzie oceniają innych po wyglądzie awatarów.

To wstyd, ale tak jest” (s. 171). Kwestia utrudniającą określenie relacji między „ja” a „awatarami” był fakt, iż jedna osoba mogła kontrolować ich kilka. Takie awatary nazywano altami lub awatarami uciezkowymi, gdyż celem ich posiadania było odizolowanie się od swojej społeczności w SL i ukrywanie się pod inną postacią – takich altów używano np. do budowania obiektów, zarabiania pieniędzy, co było w pełni akceptowane przez innych graczy zgodnie z dominującą wśród nich etyką anonimowości. Awatar, będący ucieleśnieniem gracza, kwestionuje zdaniem Boellstroffa nasze rozumienie „ja” jako trwałego podmiotu zmian na rzecz jego rozumienia w kategoriach dynamicznych i niestałych, pewnej potencji, którą dowolnie można kształtować. Co ciekawe, autor polemizuje ze stwierdzeniem, iż wirtualne „ja” jest rodzajem „cielesnej transcendencji”, gdyż jak zauważa autor w SL „słuchało się własnymi uszami, widziało własnymi oczami, pisało na klawiaturze i obsługiwało myszkę własnymi palcami” (s. 176). Autor przytacza tu zdanie Gaussa z eseju „Sposoby posługiwania się ciałem”, który napisał: „Popelnialiśmy wszyscy, ja także, przez wiele lat podstawowy błąd, uważając, że technika występuje tylko tam, gdzie jest narzędzie. Trzeba było powrócić do pojęć starożytnych, do Platońskich danych na temat techniki” (s. 177).



*Author: HyacintheLuynes*⁵⁴

Jeśli mamy już gotowy awatar, to możemy zanurzyć się w SL i zacząć nawiązywać pierwsze relacje z innymi. Warto wiedzieć, iż właśnie jedyną z głównych przyczyn przynależności do SL była dla graczy możliwość nawiązywania i pielęgnowania kontaktów towarzyskich, aż do zawierania przyjaźni, co zdaniem Boellstroffa było przejawem traktowania w nowoczesności przyjaciela, jako podmiotu, z którym utrzymujemy relację dla nie samej, a nie dla żadnych korzyści. Zdaniem autora SL umożliwiało tworzenie takich

⁵⁴ http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Female_Human_Avatar.jpg

realnych form zażyłości w świecie wirtualnym. W świecie tym fundamentalne znaczenie miało to, iż przyjaciele łączyli się na zasadzie równości i wolności. Inną formą cyberstowarzyszania były płytkie znajomości oparte na zakupach, rozrywce czy seksie.

Poznanie drugiej osoby zaczynało się od czytania jej profilu, składającego się z zakładek. Informowały one o grupach, do których należał dany awatar, jego zainteresowaniach i umiejętnościach czy ulubionych miejscach w SL. Więzi zawierane w SL były dla wielu graczy nie mniej realne, niż znajomości w prawdziwym świecie, a nawet ich zdaniem pełniejsze, gdyż pozbawione uprzedzeń wynikających z płci, wyglądu, wieku. Jeden z graczy stwierdził: „Poznaję tu osoby, z którymi w prawdziwym życiu nigdy nie zamieniłbym ani słowa” (s. 206). Inni gracze podkreślali, iż w SL od razu patrzymy i poznajemy wewnątrz człowieka, a nie oceniamy go po wyglądzie jak w rzeczywistym świecie. Inny podkreślał, iż związek z drugim w SL ma od razu wymiar duchowy, gdyż poznajemy ich od razu „bez ciała”.

Uwagę zwraca tu znów pewien odgórny optymizm autora, który interpretuje badane fenomeny bardzo pozytywnie, pokazując czasami SL jako rodzaj wirtualnego raj, w którym przebywamy jako wolne jednostki kontaktujące się dobrowolnie z równymi sobie (jedyne ciemniejsze strony SL, które wymienia Boellstroff jak przemoc, w tym seksualna, uprzedzenia rasowe czy poniżanie innych są przez niego wprowadzone zauważane, ale nie wiąże ich z istotą SL, lecz piętnuje w kluczu poprawności politycznej). Inną skwestią jest to, iż przytaczane przez Boellstroffa wypowiedzi graczy o zawieraniu znajomości w SL są dość naiwne i pokazują raczej „ucieczkowy” element wirtualnego świata a niego jego społecznotwórczą siłę, umożliwiającą łączenie się w grupy podobnych z podobnymi. Czyż nie naiwne jest myślenie, iż w SL poznajemy ludzi w ich duchowym wymiarze, „bez ciała”, że możemy dotrzeć do ich istoty, nie patrząc na wiek, płeć i wygląd drugiej osoby? Czyż nie jest to raczej przejaw tego, iż w SL wybieramy sobie tych tylko, którzy w jakiś tam sposób nam odpowiadają (prezentują się sposób nam odpowiadający) i wiemy, że oni traktują nas w ten sam sposób, a więc zapewniamy sobie bezpieczną anonimowość i wygodną obojętność, jednocześnie zaspakajając nasze własne ego posiadaniem takich wspaniałych znajomych. Zobaczmy, że opieranie się wyłącznie na tym, co dana osoba mówi mamy bardzo małą szansę na poznanie jej prawdziwych poglądów na różne sprawy, które wychodzą na jaw dopiero w twardych realiach rzeczywistych interakcji społecznych, kiedy to osoba uduchowiona i tolerancyjna może żywić zapiekłą złość do swych najbliższych sąsiadów. Pytanie więc fundamentalne, co poznajemy, poznając awatary? Wycinek czyjejś osobowości, który ktoś nam ukazał. Wyimaginowany obraz siebie? Fałszywy świadomie obraz siebie? Terapeutyczną autokrację czyjejś osobowości?

Seks, przyjaźń, miłość

Istotną, choć nie dominującą sferą w SL były relacje seksualne, który przybierały też formy daleko bardziej swobodnych, niż dopuszczały to ramy realnego świata. Przykładowo pojęcie *edgeplay* obejmowało sytuację, w której awatary przypominające dzieci uprawiały seks z dorosłymi awatarami. Choć SL dopuszczało tylko pełnoletnich graczy, a więc pod tymi dziecięcymi awatarami kryli się dorośli, to jednak taka wirtualna pedofilia spotykała się ze

sprzeciwem większości graczy. Nie wiedzieć czemu, opisując to zjawisko, Boellstroff cytuje znamienne zdanie G. Rubina z jego artykułu zamieszczonego w pracy „The Lesbian and Gay Studies Reader”, iż: „od ponad stulecia nie było skuteczniejszej techniki wzbudzenia erotycznej hysterii niż odwoływanie się do konieczności obrony dzieci”. Zdanie, w omawianym kontekście - trzeba przyznać - szokujące i zdradzające bezpośrednio poglądy Boellstroffa na seksualność. Dodajmy, iż Boellstroff badał wcześniej homoseksualność w Indonezji (*The Gay Archipelago* 2005, *A Coincidence of Desires* 2007).

Choć zdaniem Boellstroffa w SL seks jako przełamywanie barier kulturowych dotyczył tylko niewielkiego odsetka mieszkańców, to jako taki stanowił ważny element .

„Ponieważ mieszkańcy nie musieli ujawniać swej prawdziwej tożsamości, a rzeczywistym świecie mogli z łatwością ukrywać charakter swoich działań online (...), czasem wykorzystywali Second Life do eksperymentowania z różnymi praktykami i relacjami seksualnymi. Takie eksperymenty mogły obejmować prostytutkę, różne formy seksu grupowego, bądź przebywanie w środowiskach o charakterze seksualnym, na przykład klubach ze striptizem. Tematyce seksualnej poświęcone były całe duże buildy, na przykład wyspy; powszechne były też imprezy i wydarzenia związane z seksem”. (s.210).

Za czasów badań Boellstroffa w SL najbardziej zwarta była grupa o charakterze seksualnym BDSM, w której dokonywały się praktyki oparte na krępowaniu, dyscyplinie, dominacji, uległości, sadyzmie i masochizmie. W ramach BDSM funkcjonowały społeczności gejowskie oraz tzw. „futrzaiki”, czyli awatary wyglądające jak zwierzęta. „W ramach tych społeczności występowały najróżniejsze zjawiska: od magazynów pornograficznych z wizerunkami awatarów po grupowe orgie” (s. 211).

Wróćmy jednak do zawierania różnych relacji w SL, by przyjrzeć się miłości, która traktowana była przez wielu graczy z powagą a śluby urządzone w SL należały do najbardziej okazałych uroczystości w obrębie wirtualnego świata.

„Gdy nagle zobaczyliśmy się
W zamglonym świecie Second Life
Rozbłysło słońce
Jest takie miejsce, gdzie czuję twój dotyk
Gdzie pozostały pocałunki
Gdzie echem odbija się twój szept
Jest takie miejsce, gdzie częstka ciebie
Na zawsze będzie częścią mnie”. (s. 215)

I takie wyznania zdarzały się w SL. Miłość była dla wielu najbardziej intymnym momentem wirtualnego życia, siłą, dzięki której to, co wirtualne stawało się realne, ale jak celnie zauważa Boellstroff była to zawsze miłość na własnych warunkach, czyli miłość nowoczesna. Partnerzy nie wiązali się na stałe, znali swoje słabe strony, wiedzieli też, iż biorą kogoś takim, jakim prezentuje się *online*.

W wielu fragmentach swej książki Boellstroff zwalcza twierdzenie, jakoby wirtualne światy były tylko namiastką społeczności, izolującą tak naprawdę ludzi przed własnymi

komputerami. Autor „Dojrzewania w Second Life” postrzega świat wirtualny jako realny dla użytkowników, dający im poczucie zażyłości z jego mieszkańcami, a czasem wręcz wyzwalamy ich z lęku społecznego czy barier wynikających z niepełnosprawności. W SL możemy bowiem pokazać swoje „ja” tak jak chcemy, co pozwala nam zdaniem Boellstroffa poznać nowe obszary swej osobowości bądź przez przybieranie różnych awatarów przekraczać bariery społeczne, kulturowe czy tak bliskie autorowi – seksualne. Zdaniem Boellstroffa większość badaczy mylnie ocenia wirtualne światy, kierując się archaiczną już dziś koncepcją społeczeństwa jako wspólnoty przestrzennej i czasowej. „Mit fizycznej bliskości i kulturowej homogeniczności przywodzi na myśl stereotypy panujące w klasycznej antropologii, które wpłynęły na przekonania, że „polem” etnograficznych badań terenowych musi być „tradycyjna”, niewielka społeczność” – pisze Boellstroff, stając zarazem po stronie również pewnej określonej opcji antropologicznej, podważającej potrzebę istnienia jedności geograficznej w badaniu wspólnot. Dla Boellstroffa, co jest użyteczne przy badaniu SL, członkowie jakiejś społeczności nie muszą być współobecni ani pod względem przestrzennym, ani czasowym, tworzą swego rodzaju „trzeci świat”. Ten świat ma wyraźne piętno społeczne. Ludzie bowiem bardzo chętnie tam się spotykają, stowarzyszają, robią zakupy, budują domy, chodzą na koncerty. „Pusty wirtualny świat to bardzo smutny widok” (s. 236).

Konsumpcja jako forma produkcji

Najważniejszą i najbardziej oryginalną częścią książki Boellstroffa jest próba interpretacji zdobytego materiału antropologicznego w SL za pomocą koncepcji kapitalizmu kreacjonistycznego.

„Neoliberalizm to ideologia opierająca się na wykorzystaniu mechanizmów rynkowych i osobistej odpowiedzialności jako zasad rządzenia. (...) „Kreacjonistyczny kapitalizm” to odmiana kapitalizmu, w której praca jest rozumiana w kategoriach kreatywności, czyli produkcja jest pojmowana w kategoriach twórczości”. (s. 265).

Korzenie tej ideologii sięgają zdaniem Boellstroffa istoty etosu współczesnego kapitalizmu reprezentowanego przez kalifornijską Dolinę Krzemową, w którym zmieszały się idee bohemy kulturowej San Francisco i branży technologicznej z Doliny Krzemowej. To swoiste połączenie przeciwności gwarantuje z jednej strony zapal twórczych jednostek, z drugiej rozwój potencjału technologicznego. Dodajmy tu, iż 99 procent obiektów wytworzonych zostało w SL przez użytkowników.

Zrozumienie tego modelu kapitalizmu zakłada zdaniem Boellstroffa niedychotomicznego i procesualnego myślenia o kulturze i ekonomii. Oto bowiem w tym modelu ekonomicznym „podmioty produkują to, co konsumują, przez co konsumpcja staje się formą produkcji” (s. 267). Zjawisko to nazywa się presumpcją i, co ciekawe, Boellstroff uważa, że jest to model ekonomii osadzony w metafizyce chrześcijańskiej (niestety nie rozwija szerzej tej myśli). Blisko na pewno kapitalizmowi kreacjonistycznemu do modelu kapitalizmu zachodniego ukształtowanego jak wykazał M. Weber przez ducha etyki protestanckiej, łączącej obowiązek pracy jako drogi do ziemskiego (i oznaki Bożego błogosławieństwa) z wyrzecz-

niem. W nowoczesnym kapitalizmie doszło do znaczącego przesunięcia na skutek zaniku sfery transcendentnej: „prosumer stał się pewnego rodzaju mniejszym bogiem, a zamiast predestynacji należy raczej mówić o performatywnym pojęciu produkcji (...). W kreacji stycznym kapitalizmie twórcami są osoby – nie Bóg (...) (s. 268). W takim modelu produkcja staje się twórczością, rozwojem własnego „ja” przez pracę – jest zbawieniem na miarę kapitalistyczną. Pracownicy nie są więc zwykłymi trybami w maszynie przedsiębiorstwa, ale „twórcami własnych światów”. Taka sytuacja zachodzi właśnie w SL, wspólnocie osób, które w „drugim życiu” w sposób wolny zrzeszają się, by dzięki tworzeniu realizować swoje „ja”. Profity z tego, i to całkiem realne, czerpie rzecz jasna właściciel platformy, czyli firma Linden Lab., ale to nie przeszkadza użytkownikom, gdyż mogą się realizować w SL. Dla firmy było to bardzo korzystne, gdyż nie musiała zatrudniać rzeszy kreatywnych programistów, ale udostępniła tylko narzędzia twórczym użytkownikom. Firma Linden Lab., stworzyła tylko warunki, w których ludzie z własnej woli mogli realizować swą kreatywność. Mieszkańcy SL są zatem jednocześnie twórcami i konsumentami, co jest istotą presumpcji. Tworzą i konsumują, wykonując pracę za darmo, pracę, z której utrzymuje się Linden Lab. Jak stwierdził jeden z graczy: „Spodobało mi się przede wszystkim to, że nie ma tu narzuconych celów, lecz jest swoboda robienia, co się chce”.



Fot. B. Wieczorek

Bardzo optymistycznie nastawiony do wirtualnych światów autor „Dojrzwania w Second Life” widzi jednak pewne nieprzekraczalne granice ludzkiej wolności, które w wirtualnych światach przekraczane są równie chętnie jak w świecie realnym. Otóż w SL mamy do czynienia z różnymi formami nierówności społecznej, której także wirtualny człowiek doświadcza. SL tak jak inne wirtualne światy mają swoich panów. W SL byli nimi „lindeni”, czyli pracownicy firmy, którzy mogli kontrolować wirtualny świat. Niżej znajdowała się grupa uprzywilejowanych mieszkańców, którzy doskonale zrealizowali ideał kreacjonistycznego kapitalizmu, czyli byli wytwórcami treści, dostępującymi czasem także zaszczytu zaproszenia przez Linden Lab. na różnego rodzaju spotkania i konsultacje. Zdarzały się też awanse takich mieszkańców do pozycji „lindenów”, czyli pracowników firmy. Istnienie takich uprzywilejowanych elit było negatywnie oceniane przez mieszkańców SL, którzy gorzko komentowali ten fakt: „Second Life niczym się nie różni od prawdziwego życia”. Bogaci się bogacą, a biedni pozostają biedni”. (s. 290).

Naturalna sztuczność i *homo cyber*

„Technologia jest sztuczna, ale (...) sztuczność jest dla człowieka naturalna. Odpowiednio przyswojona technologia nie degraduje życia ludzkiego, ale przeciwnie – wzbogaca je” (s. 304) – ta refleksja Waltera Onga jest doskonałą prezentacją podejścia Boellstroffa do kwestii światów wirtualnych, gdyż zdaniem Boellstroffa kultura ludzka ze swej istoty jest sztucznym środowiskiem, które stworzył człowiek, by w nim bytować i rozwijać się. Mit o Prometeuszu jest zobrazowaniem tej właśnie prawdy. „To, co wirtualne, jest też antropologiczne” przekonuje autor „Dojrzwania w Second Life”, wierząc, że te same metody antropologiczne dadzą się zastosować do analizy kultur wirtualnych i realnych. Zdobyczą kulturową ostatnich lat jest możliwość tworzenie przez człowieka takich właśnie światów, przez co najpełniej realizuje się jego potrzeba sprawstwa i twórczości. Dziś światy te osiągnęły już taki poziom skomplikowania, iż stanowią osobną dziedzinę funkcjonowania człowieka, którą trzeba badać. Autor zajmuje też ważne stanowisko w kwestii dalszej ewolucji wirtualnych światów. Nie uważa bowiem, jak choćby transhumaniści, iż naturalnym skutkiem rozwoju cywilizacyjnego będzie pojawienie się postczłowieka. Wprost przeciwnie, Boellstroff sądzi, iż dzięki wirtualnym światom stajemy się bardziej ludzcy. A dokładniej mówiąc wirtualne światy stają się rodzajem krytycznego testu pokazującego, iż wirtualność nie jest czymś nowym, wyjątkowym. Wirtualne światy stają się swego rodzaju antidotum na marzenia o społeczeństwie przyszłości, które można by sprowadzić do pełnej szczęści powszechnej wirtualności, bycia wszędzie i zawsze online w kontakcie z kim chcemy. Życie w SL odacza więc skutecznie myślenia utopijnego. Jak stwierdził jeden z graczy: „Oto ciemny sekret wirtualnych światów: koniec końców wszyscy powielają swoje realne życie” (s. 306). W wirtualnych światach jesteśmy zatem ludźmi w taki sam sposób jak poza nimi. Jedynie, co zmieniają wirtualne światy to możliwość rekonfiguracji własnego „ja”, czyli poszerzenia go o możliwości bycia kimś innym, czego w realnym życiu raczej nie możemy doświadczyć.

Szerszą perspektywą, w jakiej umieszcza swe rozważania Boellstroff jest dyskurs związany z *techne*, czyli ludzką zdolnością do tworzenia narzędzi, świata kultury i funkcjonowania w nim jak w środowisku alternatywnym wobec świata natury. W sferze *techne* mieszczą się więc zdaniem autora już malowidła naskalne.

Źródłowo *techne* oznaczało wykorzystywanie rzemiosła lub sztuki do wytworzenia innego, nowego świata. Wedle Arystotelesa celem *techne* było stworzenie czegoś, co natura uznawała za niemożliwe, co w nowszym języku można określić jako każde intencjonalne przedłużenie naturalnego procesu. Oddychanie jest dla człowieka naturalne, ale oddychanie pod wodą wymaga już techniki. Dzięki *techne* i jej wytworom w świecie natury pojawia się rodzaj luki, prześwitu – zarodka wirtualności. W ciekawy sposób pokazuje Boellstroff, iż najwcześniejszy grecki opis świata wirtualnego mamy zawarty w platońskiej metaforze jaskini. *Techne* ma też własny mit – mit o Prometeuszu. Kiedy brat Prometeusza otrzymał zadanie obdzielania zwierząt różnymi zdolnościami zapomniał o człowieku, dla którego nic już nie zostało. Prometeusz wykradając ogień bogom dał ludziom jednocześnie dar umiejętności wytwórczych, czyli *techne*.

Techne, zdaniem Boellstroffa, zawsze towarzyszyło ludzkiej historii, rozwojowi i nie tylko zmieniało ludzkie środowisko, ale i istotnie wpływało na niego, będąc swego rodzaju technologiczną przyczyną stawania się *homo sapiens* ku postaci *homo cyber*. Przy czym *homo cyber* nie stoi w opozycji wobec *homo sapiens*, ale stanowi naturalny efekt rozwoju ludzkiego dzięki *techne*. W słynnym eseju „Pytanie o technikę” Martin Heidegger stwierdza, że od zarania *techne* było związane z *episteme*, ale z tą różnicą, że *techne* wywołuje to, czego jeszcze nie ma.

W rozumieniu *techne* przez Boellstroffa da się wyróżnić dwa aspekty. Z jednej strony Boellstroff podkreśla, iż sfera *techne* towarzyszy człowiekowi od zarania, odpowiadając za tworzenie przez człowieka samego siebie, z drugiej strony współczesne *techne*/wirtualność odróżnia się tym od swych dawniejszych form, iż w światach wirtualnych *techne* może zachodzić w ich obrębie. To jest zasadnicza różnica – dotąd *techne* realizowało się w świecie tylko rzeczywiście, teraz też w wirtualnym.

„Dzięki *techne* z połączenia drewna i pewnej koncepcji powstaje gazeta, a z połączenia krzemu i koncepcji – wirtualne światy, *techne* jednak może zachodzić wewnątrz wytworzonego w ten sposób wirtualnego świata. W takich światach *techne* powoduje powstanie luki między tym, co rzeczywiste, a tym, co wirtualne – w obrębie sfery wirtualnej. Wirtualne światy jak gdyby połykają swój własny ontologiczny ogon w tym sensie, że są pierwszym ludzkim tworem, który dopuszcza rekurencyjność *techne*, dając w ten sposób ludziom zupełnie nowe sposoby pojmowania samych siebie w kategoriach życia w kulturze i fizycznego ucieleśnienia” (s. 83-84).

Na koniec przyjrzyjmy się obecności religii w SL. Początkowo była ona obecna w bardzo niewielkim zakresie, prawdopodobnie ze względu na małe nią zainteresowania pierwszych użytkowników. Z czasem zaczęły powstawać w SL budowle religijne,

a ludzie zaczęli się zrzeszać we wspólnoty o charakterze religijnym. Problem obecności religii a raczej jej rozumienia dobrze oddaje wymiana zdań między graczami w SL:

„Czy zauważyliście, że Bóg jest jakby zostawiony poza SL?”

„Bóg w SL to absurd. Skoro można latać, tworzyć coś z niczego itd., jaki sens miałby mieć Bóg?” (s. 240).

Rzeczywiście, jeśli dla użytkowników SL ich awatary wyczerpują definicję Boga jako istoty tworzącej z niczego, zdolnej do niezwykłych rzeczy, to rzeczywiście sens jego istnienia jest żaden, gdyż każdy z użytkowników jest w SL bogiem⁵⁵. Bogiem tworzącym i konsumującym zarazem – i to jest raj późnego kapitalizmu. ■

Bartosz Wieczorek

⁵⁵ Bardzo ciekawym przykładem ewangelizacji Internetu jest udział katolików w SL. Artykuł, swego czasu zamieszczony w jezuickim miesięczniku „Civiltà Cattolica”, określił teren gry obszarem misyjnym, gdyż ludzie, którzy przystępują do niej, choć ukrywają się pod wirtualnymi postaciami są prawdziwymi ludźmi, którzy mają duchowe troski i potrzeby - czekają także w tym świecie na Dobrą Nowinę. Ośrodki kultu, które wyrastają w tej wirtualnej rzeczywistości wskazują zdaniem jezuickiego pisma na wielki głód ducha współczesnego człowieka. W SL obecne są już aktywnie środowiska katolickie, w tym polskie, a także pracują tam katoliccy misjonarze. Istnieje tam też wyspa, będąca wierną rekonstrukcją Palestyny z pierwszego stulecia naszej ery. <http://www.ft.com/cms/s/0/ceae9c60-3ba8-11dc-8002-0000779fd2ac.html>