

Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia de Arte et Educatione V (2010)

Małgorzata Petry

O iluzji czasu, sklonowanym życiu, wirtualnym raju, sztuce i edukacji w Second Life

Wstęp

Second Life to pewnego rodzaju fenomen społeczny realizujący zapisane w licencji gry hasło twórców: „Każdy może decydować o losach tego świata”. Z trójwymiarową grafiką, dźwiękiem i komunikacją na odległość Second Life staje się symulatorem społeczeństwa – z kulturą, edukacją, sztuką, ekonomią i polityką włącznie. Każdy użytkownik posiada alter ego zwane awatarem, a każdy awatar może zabawić się w demiurga – twórcę wirtualnego świata¹.

Iluzja czasu w Second Life

Teoria względności ze swoją teorią jednoczesności przekłada się intrygująco na zjawiska relacji między światem realnym a wirtualnym. Można bowiem jednocześnie żyć w świecie istniejącym tylko w pamięci komputera i świecie rzeczywistym. To Drugie Życie – Second Life – to wirtualny świat, dzieło amerykańskiej firmy Linden Lab z San Francisco, założonej przez Philipa Rosedale’a, konkwistadora podbijającego, jak sam to nazywa, „Your World. Your Imagination”, świat nieograniczonej wyobraźni. Od trzech lat na serwerach Linden Lab rozwija się dynamicznie świat, który przyciągnął już trzysta milionów osób. To, co zaczęło się w 2003 roku jako 64 akry wirtualnej powierzchni, na początku 2008 roku ma już około 70 tysięcy akrów i rośnie w postępie geometrycznym. Ludzie używają tam swoich awatarów i poruszają się w przestrzeni trójwymiarowej, jak w wielu grach. Ale to nie jest gra. Różnica między Second Life a dowolną grą typu multiplayer on-

¹ Konto podstawowe jest bezpłatne, natomiast za konta umożliwiające pełne funkcjonowanie w przestrzeni Second Life trzeba zapłacić. Dostępne są trzy typy kont użytkowników: Podstawowe (First Basic) – darmowe, dodatkowe podstawowe (Additional Basic) – każde kolejne konto podstawowe kosztuje 9,95 dolarów jednorazowej opłaty; premium – płatne, posiadacze tego konta mogą być właścicielami ziemi w Second Life (na koncie podstawowym można jedynie wynajmować ziemię bądź budynki), dodatkowo dostają co tydzień stypendium w wysokości 300 L\$ oraz 1000 L\$ jako premię startową przy rejestracji. Opłaty za konto Premium zależą od wybranego sposobu płatności: opłata miesięczna: 9,95 USD, opłata trymiesięczna: 22,50 USD, opłata roczna: 72 USD.

line polega na niemal nielimitowanej wolności twórczej jej rezydentów². Aktualnie Second Life regularnie odwiedza milion uczestników. Spędzają tam czas, bawią się, odpoczywają, pracują, kupują i sprzedają. Rezydenci SL pochodzą z ponad 100 krajów świata realnego. 60% stanowią mężczyźni, 40% – kobiety. Zawodowo reprezentują bardzo obszerne spektrum, od uczniów, studentów, gospodyń domowych i artystów, architektów, lekarzy, dziennikarzy, prawników, polityków, wojskowych, strażaków, programistów ,do inwestorów giełdowych. Funkcjonuje tam wirtualna waluta, linden dolar, który ma oficjalny kurs wobec dolara amerykańskiego równy 0,27. Transakcje dokonywane są za pomocą kart kredytowych. Jest też wirtualny bank. Można nabyć wirtualną ziemię, towary, usługi. Istnieje możliwość wymiany zarobionych w SL wirtualnych pieniędzy na pieniądze realne. Każdego dnia inter-nauci wydają w SL około 500 tys. dolarów amerykańskich. Wirtualne sklepy mają tu Adidas, Reebok, Dell, Mazda, Toyota. Swoje biura otworzyły też redakcje i uniwersytety oraz ambasady. Funkcjonują puby, restauracje i kluby.

Jakkolwiek Philip Rosedale, twórca Second Life, zaprzecza, jakoby tworzył nową wersję życia, to uważam, że w nawiązaniu do Einsteinowskiej teorii jednoczesności pomaga on sklonować nasze życie w inny wymiar i nadać mu inne jakości, inne możliwości doświadczania czegoś niemożliwego w świecie rzeczywistym. Możemy zatem doświadczać jednoczesności w dwóch jakże różnych przestrzeniach. Wszystkie te działania wpisują się w tak popularny obecnie nurt serwisów społecznościowych i terminu Web 2.0. Nie należy jednak zapomnieć, że niektórzy uczestnicy Second Life doprowadzają się do stanu całkowitego uzależnienia i nie żyją równolegle, tylko wirtualnie, przestają funkcjonować w rzeczywistości.

Fizyka kwantowa i Einstein mówią, że wszystko dzieje się jednocześnie. Czas nie tyle płynie, co po prostu JEST. Pojęcie upływu czasu nie ma sensu, a mówienie o rzece czy strumieniu czasu wynika z niezrozumienia istoty rzeczy. Dzielenie czasu pomiędzy przeszłość i przyszłość oraz terażniejszość pozostaje w sprzeczności z teorią względności, nie nadającą chwili obecnej jakiegokolwiek uniwersalnego znaczenia. Co więcej, z teorii tej wynika również, że równoczesność ma charakter względny. SL pozwala na jednoczesne mnożenie żyć, kreowanie zmultiplikowanych awatarów, na kilka tożsamości w jednym czasie, kreowanie różnych cech czy też ukrywanie prawdziwych stanów. Tu zagadnienie etyki wymyka się spod kontroli, w SL nie ma moderatora... To było dla mnie ciekawe intelektualne doświadczenie, jakiego zupełnie się nie spodziewałam – z dużym zażenowaniem logując się jako członek społeczności. Interesowały mnie zagadnienia dotyczące edukacji, sztuki, ale także etyki i religii.

Duchowy wymiar

Teologowie wyrażają opinię, że w Second Life jest wiele duchowości, jednak kwestia sporna dotyczy natury i jakości duchowości cybernetycznej. W wyniku elektronicznego zespolenia ludzi powstaje coś na kształt planetarnej megainteligencji, dokonuje się połączenie materii z duchem, fizyczności ze spirytualnością.

² Minimalne wymagania sprzętowe dla Second Life to PC z procesorem co najmniej Pentium III 800 Mhz oraz z minimum 256 MB RAM dla systemów Windows XP lub Windows 2000 dla komputerów typu Mac procesor 1 GHz G4 lub lepszy, z co najmniej 512 MB RAM z systemem Mac OS X 10.3.9 lub nowszym.

Dzięki instrumentowi, jakim są elektroniczne połączenia cyberprzestrzeni, nasze myśli, wyobrażenia, nasza wiedza i duchowy potencjał wchodzą ze sobą w kontakty i związki, przekształcając się w zbiorową, wszechogarniającą świadomość globalną. Chrześcijanie zarzucają nowej internetowej wizji społeczeństwa ucieczkę w wirtualny świat. Powstaje tak zwana duchowość antyhumanistyczna, mająca źródło nie w Bogu, lecz w świecie technicznym. Wkraczamy w erę transcendencji bez Boga, a religię zastępuje bliżej nieokreślona duchowość.

Awatar, czyli postać zamieszkująca Second Life, wziął swoją nazwę od słowa *avatāra*, oznaczającego w sanskrycie zstąpienie, zejście, inkarnację. W hinduizmie awatar to wcielenie bóstwa, które zstępuje z nieba na ziemię w postaci śmiertelnej – ludzkiej, zwierzęcej lub hybrydalnej, by przywrócić ład na ziemi. Tyczyło się ono zwłaszcza reinkarnacji Boga Wisznu. Tak więc słowo awatar zawiera w sobie kontekst religijny. Dla cybernautów awatar oznacza reprezentację uczestnika światów wirtualnych. Termin ten dotyczy zarówno rzeczywistych ludzi uczestniczących za pomocą awatarów w wirtualnych światach, jak i postaci generowanych przez samo oprogramowanie. Pozostaje pytanie, jak wielu użytkowników świata wirtualnego zdaje sobie sprawę z duchowego kontekstu słowa, którym posługują się w cyberprzestrzeni. A jeśli nawet ktoś o tym wie, to czy pionek w grze staje się czymś więcej poprzez swą nazwę.

Second Life – świat magii, miejsce rozbudzające wyobraźnię i kreatywność, wypełnione różnorodnymi pokusami, dla niektórych stał się ważniejszy od prawdziwego życia, są i tacy, którzy dzielą czas po równo między te dwa światy, ci, dla których prawdziwy świat jest na pierwszym miejscu, a Second Life pozostaje tylko grą. Czy awatary mają duchowe potrzeby, czy w Second Life jest miejsce na praktyki religijne? Jezuici twierdzą, że za awatarem kryje się człowiek, który może poszukiwać Boga, mieć duże potrzeby duchowe. Podobno coraz więcej cyfrowych ludzi wypełnia miejsca modlitwy w Second Life. Jeśli przyjmiemy, że awatary są w pewnym zakresie naszym alter ego, to ktoś religijny w świecie realnym będzie chciał być też religijny w Second Life. W ten sposób potrzeby religijne są naśladowane w świecie wirtualnym³.

Second Life jako raj na ziemi

Pragnienie wyzwolenia się z ciała jest charakterystyczne dla chrześcijaństwa, a „postmodernistyczna wola wirtualności odpowiada średniowiecznej woli transcendencji”. Cyberprzestrzeń to wersja raju zamieszkiwanego przez człekokształtnych awatarów. Ks. Draguła twierdzi, że cyberprzestrzeń staje się dla awatarów ją zamieszkujących rajem lub niebem⁴. Jednak niebo tworzymy sobie sami, gdy tego zapagniemy, logując się do SL. Zasług żadnych do tego nie potrzeba, ani dobrych uczynków, ani usprawiedliwiającej wiary: ciało zostaje w świecie realnym razem z prawdziwym imieniem, nazwiskiem i całym bagażem tego, czego powinniśmy żałować. W SL nie zaczyna się nowy rachunek czynów, bo nie ma ani kryteriów, ani oceniających. Tradycyjne wychowanie chrześcijańskie (ale także laickie) uczyło przyjmować to, co zsyła na człowieka Bóg albo los jako wyzwanie dla aktywności

³ Dowodem na to jest pewien muzułmanin, który każe klęczeć swemu awatarowi, podczas gdy on się modli.

⁴ ks. A. Draguła, *Teologia Second Life*, „Tygodnik Powszechny”, 2 września 2007.

kierowanej czy to na wykorzystanie szans (jeśli szanse otrzymaliśmy), czy na znoszenie porażki możliwie małym kosztem duchowym i z nadzieją na odmianę. Kultura wirtualna oferuje ucieczkę od konsekwencji potencjalnych porażek, zatem demobilizuje bądź mobilizuje do zupełnie innej aktywności – skupionej na pomnżaniu wygód, na usuwaniu z życia trudów. Ta pokusa może być nieodparta dla wielu uczestników SL, a niebezpieczna dlatego, że nikt nie ma możliwości spędzenia całego życia przy komputerze. Ceny koniecznego przekraczania granicy między realem i wirtuałem nie zapłaci awatar, ale jego twórca.

Ten drugi raj, łatwo dostępny, nie będący nagrodą za dobre życie, nie jest miejscem czy sytuacją wyczekiwaną, można doń wstąpić na chwilę lub na dłużej, można go urządzić wedle własnych gustów, przekonań czy norm moralnych. Ewentualnie wyrządzone zło będzie wirtualne. Cała energia potencjalnych i już gotowych awatarów zdaje się koncentrować na urządzaniu takiego raju – dobrze, jeśli z uwzględnieniem potrzeb czy upodobań wirtualnych bliźnich. Oferta SL odwołuje się do ludzkiego egoizmu, którego nie zaspokaja rzeczywistość realna, a którego przewyciężanie jest pierwszym nakazem ewangelicznym.

Działalność religijna

„La Civiltà Cattolica”, czasopismo jezuitów włoskich, uznało Second Life za teren misyjny. Zakon jezuitów zdecydował, że będzie głosić naukę o Bogu w Second Life, tłumacząc, że „za awatarem kryje się mężczyzna lub kobieta, którzy być może poszukują Boga i wiary, być może mają duże potrzeby duchowe”. Inny przykład to „Tygodnik Powszechny”, ukazujący się od 1945 roku, który uruchomił jeszcze jeden sposób porozumiewania się z czytelnikami, mianowicie stworzył swoją siedzibę w Second Life. Redakcja oferuje archiwalne artykuły, które nie są dostępne nigdzie indziej. W wirtualnej siedzibie „Tygodnika Powszechnego” regularnie organizowane są spotkania, dyskusje, czaty. Obecnym redaktorem naczelnym tygodnika jest ks. Adam Boniecki, który w wirtualnym świecie ma swojego awatara. To główne przykłady działalności katolickiej w Second Life.

Muzułmanie natomiast włączyli Mekkę do SL. Mekka jest najświętszym miastem Islamu. Stanowi cel pielgrzymek muzułmanów z całego świata. Zdecydowana większość wiernych odwiedza to miejsce tylko raz w życiu. Najważniejszym miejscem jest prostokątna, ceglana budowla w środku miasta, miejsce naznaczone przez Mahometa – Kaaba. Wokół tego sanktuarium wzniesiono niezwykle meczet Al-Haram, mogący pomieścić jednocześnie 300 tysięcy wyznawców. W styczniu 2008 roku wirtualną pielgrzymkę odbyło 7 tysięcy awatarów. Pielgrzymkowa wyspa jest idealnym odzwierciedleniem świętej trasy. Islam Online, pomysłodawca projektu, tłumaczy jego cel następująco: „chodzi o formę edukacji zarówno dla muzułmanów jak i innowierców. Pokazujemy tym ludziom, czym jest Hajj i na czym polega uczestnictwo w nim. To świetny sposób, abyśmy mogli potwierdzić naszą wiarę i uwielbienie Boga”⁵. Pomysł udostępnienia Mekki w Second Life został potraktowany przez samych mieszkańców tego świata w bardzo różny sposób. Z jednej strony pojawiło się stwierdzenie, że: „jest to doskonała forma dla wielu ludzi, których interesuje społeczność muzułmańska”, z drugiej zaś akcje bojkotujące.

⁵ Pielgrzymka do Mekki, tzw. większa lub pełna. Jej odbycie jest obowiązkiem każdego pobożnego muzułmanina.

Podsumowując: filozofowie potrafią się doszukać duchowości w Second Life, wyznawcy różnych religii postrzegają świat gry jako teren misyjny. W wirtualnym świecie powstały kościoły i klasztory, miejsca pielgrzymek, cmentarze, starożytne świątynie.

Miasta

Rok 2007 był rokiem, kiedy to w wirtualnym świecie zauważono stale rosnącą tendencję do kreowania istniejących w realnym świecie krajów, regionów i miejscowości. Dotyczyło to ambasad (np. Szwecja czy Malediwy), organizacji turystycznych (m.in. turystyka Irlandii czy Holandii), miast i regionów (np. Monachium, Toskania). Pierwszym wirtualnym miastem w SL był Amsterdam, stolica konstytucyjna Holandii, odtworzona z wysokiej jakości fotografii. Miejsce stało się tak popularne i tak często odwiedzane, że wirtualnym miastem zainteresowały się prawdziwe firmy Nedstep Groep oraz Boom BV, i tej ostatniej został sprzedany. Po Amsterdamie zaczęły pojawiać się następne. Obecnie w SL jest ich mnóstwo i cały czas ich przybywa. Są już tam m.in. Kopenhaga, Salzburg, Frankfurt, Wenecja, Boston, Nowy Jork, Londyn, Manchester czy Dublin.

W SL znajduje się też namiastka Krakowa. Internautom udostępniony został przede wszystkim Rynek Główny. Gracz może tylko po nim przespacerować, ale w przyszłości, jak zapewniają twórcy, udostępnione zostaną wnętrza znajdujących się tam budynków (oraz teatrów, muzeów, sklepów, pubów), jak również tego, co znajduje się pod ziemią. Kraków nie jest jedynym polskim miastem, które rozpoczęło swoje drugie życie. Poznań i Wrocław także mają tam swoje wirtualne przedstawienia. W przyszłości w SL znajdą się także Warszawa, Gdańsk, Łódź, a nawet Zakopane. W planach jest stworzenie całego kompleksu miast, swym położeniem na mapie SL nawiązujących do mapy naszego kraju, w ramach projektu Second Poland.

W Second Life brakuje planowania przestrzennego. Architektura świata SL nie jest spójna i jednorodna. Jest tworzona przez graczy chaotycznie. Jednak wirtualna przestrzeń miasta może w niedalekiej przyszłości stanowić miejsce dla sprawdzania nowych rozwiązań urbanistycznych. Może stać się inspiracją dla nowatorskich pomysłów w planowaniu przestrzennym, do rozwiązywania problemów zarządzania ruchem miejskim, a nawet opracowywania planów ewakuacyjnych.

Turystyka i marketing

Powstawanie wirtualnych miast sprzyja reklamie i marketingowi. Coraz więcej ludzi spędza w wirtualnej przestrzeni wiele godzin. Jest to dla nich nie tylko rozrywka i możliwość posiadania nowej osobowości, lecz także niepowtarzalna okazja poznania miejsc, w których w nigdy nie byli i być może nigdy nie będą. Istnieje wiele stron internetowych udostępniających zdjęcia i filmy danego miasta czy regionu, ale SL daje możliwość wejścia weń, znalezienia się w jego przestrzeni, poczucie namiastki jego atmosfery.

Wirtualne makiety prawdziwych miast mają przyciągnąć jak najwięcej ciekawych świata awatarów, zaprezentować miasto z najbardziej atrakcyjnej strony i zachęcić do odwiedzenia w realnej rzeczywistości. Przy okazji promuje się imprezy i wydarzenia kulturalne, produkty regionalne. Taka wizja wirtualnego miasta jest dla potencjalnych turystów bardzo atrakcyjna. SL sprawia, że miejsca oddalone od

siebie o wiele kilometrów stają się bliższe. Możliwość teleportacji ułatwia poruszanie się po nieuporządkowany świecie SL, a lewitacja umożliwia spojrzenie z innej perspektywy. Ludzie wirtualnie mogą podróżować po całym globie nie ruszając się z domu, bez konieczności planowania wycieczki za ocean i ponoszenia jej kosztów. Dla wielu jest to bardzo komfortowe rozwiązanie.

Wirtualne miasto jest doskonałą reklamą. Każde pojawienie się w SL nowych instytucji, firm czy miejsc, mających swoje odzwierciedlenie w rzeczywistości, łączy się ze wzrostem zainteresowania publiczności. Wydarzenie to nie pozostaje bez echa, opisywane jest na licznych stronach poświęconych wirtualnemu życiu, informacje o nim zamieszcza prasa i media. Dla miasta jest to doskonała okazja do zainteresowania swoją ofertą potencjalnych turystów i inwestorów. Obecność w SL samo w sobie jest już reklamą.

W wirtualnym świecie możemy udać się do Zakazanego Miasta w Pekinie, obejrzeć wieżę Eiffla z lotu ptaka czy popływać gondolą po Wenecji. Istnieje tam już większość najbardziej znanych miast światowych i europejskich, ze swoją architekturą, zabytkami, galeriami, muzeami, zbiorami sztuki, uniwersytetami, szkołami itp. Oczywiście jest to tylko namiastka tego, co prawdziwe miasta mają do zaoferowania. Najczęściej wirtualne miasta nie występują w całości, prezentowane są tylko najbardziej charakterystyczne fragmenty zabudowy (w przypadku europejskich miast jest to równoznaczne z najstarszymi dzielnicami).

Jedną z lepszych replik miast jest Dublin. Jej twórcą jest Ham Rambel. W wirtualnej stolicy Irlandii znajdziemy takie obiekty, jak Bank of Ireland, Beweley's Coffee House, Famine Statute, Guinness Brewery czy Ha'penny Bridge. Twórcy wirtualnego Dublina postarali się o wierną kopię pierwowzoru. Jest to bardzo dobrze zaplanowany i zrealizowany projekt zachęcający do odwiedzania miasta.

Uczelnie

W Second Life jest wiele uczelni, od niedawna również polskich. Tworzą one swoje wirtualne odbicia, by w ten sposób zachęcić studentów do uczestnictwa w zajęciach. Z Second Life mogą korzystać w zasadzie wszyscy – nie ma ograniczeń wiekowych – jedynym ograniczeniem mogą być zasoby finansowe, bo większość opcji w grze jest dostępna dopiero po zakupie dostępu.

Z platformy SL korzystają większe (np. Harvard czy Oxford) i mniejsze uczelnie na świecie (np. Politechnika z Hong Kongu). Tu prowadzi się wirtualne wykłady i ćwiczenia, na które może się zapisać każdy. Uczelnie dają szanse poznania, jak prowadzone są zajęcia, czego można się nauczyć. Szkoły, które umieszczają swoje wirtualne odpowiedniki w Second Life, starają się, by były one jak najbardziej podobne do rzeczywistych obiektów. Wchodząc np. na wirtualny Harvard, zobaczymy dokładnie to, co widzą studenci w rzeczywistości. Dla uczelni SL to promocja. W wirtualnym świecie przy odpowiedniej ilości środków można zakupić nowoczesne technologie i wykorzystać je do celów naukowych. Korzystać z nich mogą wszyscy wirtualni studenci. SL jako społeczność tworzona przez bardzo różnych ludzi z całego świata może być interesującym polem badawczym, w szczególności dla nauk społecznych (psychologia, socjologia, politologia, a głównie etnografia).

Przykładem wykorzystania możliwości SL w zajęciach z literatury jest projekt Żywa literatura. Jego celem jest odwzorowanie najciekawszych scen z literatury światowej w SL. Przykładem jest piekło z *Boskiej Komedii* Dantego – obecnie bardzo popularne miejsce wśród użytkowników SL. W czerwcu 2007 roku rozpoczęto projekt odtworzenia Kaplicy Sykstyńskiej, wykorzystując cyfrowe kopie, w szczególności fresków Michała Anioła. W efekcie użytkownicy SL mogą oglądać ich szczegóły po prostu podlatując do nich. Wiele wizualizacji w SL odwzorowuje realne kampusy uczelni. Pracownicy uczelni mogą opalać się w wygodnych fotelach nad jeziorem słuchając śpiewu ptaków. Mogą też spotykać się w elegancko wyposażonych wnętrzach i rozmawiać przy płonącym w kominku ogniu. Brzeg kampusu wyłożony jest kamieniami tworzącymi syllabus przedmiotu, zaś kule nieopodal przypominają studentom o najbliższych terminach zaliczeń.

Istnieje wiele możliwości wykorzystania SL do różnego rodzaju „eksperymentów” dzięki interesującej technologii języków skryptowych LSL (Linden Script Language). Umożliwia ona dodawanie „inteligencji” do tworzonych obiektów, np. automatycznych reakcji na zachowania ludzi i obiektów znajdujących się w pobliżu. Dzięki temu możliwości stają się naprawdę ogromne (można np. zaprogramować wirtualny liść reagujący na powiewy wirtualnego wiatru). Ciekawe projekty realizowane są również w obszarze integracji świata realnego z SL. Przykładowo, naukowcy z Uniwersytetu w Mediolanie stworzyli specjalny (doprecyzujemy: realny) pokój z obrazem projektowanym na wszystkie ściany oraz dedykowany zestaw czujników ruchu mocowanych na ubraniach ludzi, dzięki którym człowiek może poruszając się fizycznie w świecie „rzeczywistym” widzieć siebie oraz swoje otoczenie w SL.

Także polskie uczelnie zainteresowały się promocją za pomocą tego portalu. Swoje wirtualne odbicie ma już Nowosądecka Wyższa Szkoła Biznesu NLU. Nowosądeczanie podzielili projekt na trzy etapy. W pierwszym ruszy wirtualna uczelnia z salami wykładowymi i rektoratem. Zarejestrowani studenci będą mogli m.in. słuchać wykładów i poznać bliżej zasady funkcjonowania szkoły. Drugi etap to założenie miasteczka multimedialnego ze studiami filmowymi i pracownikami animacji, które były rektor WSB-NLU Krzysztof Pawłowski rozpoczął już tworzyć w rzeczywistości. Jako ostatnia powstanie wirtualna kopia Nowego Sącza. Twórcy traktują swój projekt jako promocję uczelni i Sądecczyzny.

Mocno zaangażowaną w SL jest Uniwersytet Jagielloński, a szczególnie Instytut Dziennikarstwa. To właśnie na wirtualnym krakowskim Rynku, w tym samym miejscu, w którym w realnym życiu mieści się siedziba Instytutu Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej, powstała alternatywna siedziba uczelni. Rozlokowana jest na trzech piętrach. Została wyposażona w sprzęt multimedialny. Możliwość wykorzystania internetowych narzędzi jest dla młodych dziennikarzy szansą ciekawego przybliżenia działalności Instytutu. W Second IDiKS można posłuchać radia, obejrzeć prezentacje na komputerach i telebimie, przejrzeć zdjęcia i artykuły pisane przez studentów. Istnieją możliwości rozmowy z wirtualnymi studentami i wykładowcami. Przyszli dziennikarze planują też aktywne włączenie się w życie całej społeczności Second Krakow. Debaty z gwiazdami dziennikarstwa czy otwarte wykłady pracowników uczelni, to ich pomysł na promocję Uniwersytetu Jagiellońskiego w trójwymiarowej przestrzeni Second Life.

Z jednej strony studia w Second Life to wspianała przygoda i szeroki dostęp do ofert różnego rodzaju uczelni. Jest to także jedyny w swoim rodzaju, mogący zaistnieć na szeroką skalę sposób promocji uczelni, rozbudowa perspektyw, pozyskanie studentów, niezależnie od wieku, grupy społecznej czy pochodzenia. Z drugiej jednak strony, to ograniczenie kontaktu z prawdziwymi studentami i wykładowcami. Brak rzeczywistego kontaktu i rozmów ogranicza rozwój osobisty, gdyż internet osłabia zdolność utrzymywania kontaktów z prawdziwymi ludźmi. Wiadomo, że inaczej uczy się i konfrontuje wiedzę w prawdziwym świecie, gdy mamy do czynienia z prawdziwymi osobami, a nie z awatarami. Realnych kontaktów z wykładowcami i studentami, które mogą nas intelektualnie rozwinąć, nie zastąpi ich wirtualne odbicie. Na pewno SL jest szansą dla wielu na rozwój, dla uczelni na promocję, lecz dobrze by było, aby uczelnie w Second Life funkcjonowały jedynie jako dodatek, a nie główne źródło edukacyjne.

Edukacja kulturalna

Wirtualne podróżowanie daje możliwość nie tylko zwiedzania, ale też interaktywnego poznawania innych kultur oraz historii. SL daje nam do tego wiele sposobności.

Oferuje np. podróż do Chichén Itzá, prekolumbijskiego miasta Majów założonego ok. 450 r.n.e. Odwiedzający wyspę turysta ma okazję zapoznania się ze starożytną architekturą, wnętrzami świątyni i piękną okolicą. Na szlaku zwiedzania umiejscowiony jest wyświetlacz, na którym znajdują się szczegółowe informacje o poszczególnych obiektach. Możemy odwiedzić tam piramidę Kukulkana czy El Castillo i poruszać się po ścieżkach z białego kamienia używanego przez Majów. Innym ciekawym projektem, realizowanym od 1997 r., jest wirtualne odtworzenie makiety starożytnego Rzymu z 320 r. n.e. Po zaistnieniu SL pojawiła się możliwość umiejscowienia makiety w 3D i stworzenia niesamowitego, antycznego świata z jego urbanistyką i architekturą. Dzięki temu projektowi łatwiej będzie zrozumieć i poznać życie starożytnych. Przyswajanie suchych informacji z książek i oglądanie reprodukcji budowli na zdjęciach będzie można zastąpić prawie empirycznym poznaniem.

W Second Life odwiedzić można liczne muzea: od wystaw o wikingach (Birka-viking Port), poprzez historię Malajów (Fort Malaya), muzeum homoseksualizmu (Gay History Museum), muzeum lokomotyw parowych (Steam Locomotive Preservation Museum). Czy wreszcie miejsca eksponujące sztukę starożytną, czyli replikę świątyni Amona, świątyni Izdydy, Muzeum Starożytnego Egiptu, a także miejsce prezentujące sztukę z zakresu postimpresjonizmu – Virtual Starry Night, czyli muzeum poświęcone twórczości Vincenta Van Gogha.

W ten sposób Second Life może posłużyć jako narzędzie edukacyjne. Możliwość cofnięcia się w czasie i poczucie klimatu kultury sprzed 1600 lat pozwala lepiej zrozumieć procesy i zapamiętać fakty z przeszłości. Kiedy nie można sobie pozwolić na taką wycieczkę w rzeczywistości, zawsze można zrobić to w Second Life. W wirtualnych miastach istnieją szkoły, w których można rozpocząć naukę wybranego języka. Liczne galerie sztuki, muzea, wystawy pozwalają na obcowanie ze sztuką z całego świata. Nowe galerie umożliwiają organizowanie wernisaży, wystaw czy happenin-gów. Wszystko może służyć interaktywnemu edukowaniu.

Teatr

W SL możemy tworzyć teatr, być aktorem, reżyserem, scenarzystą. Musi istnieć przynajmniej jeden widz i jeden aktor, żeby powstał teatr. Życie jest teatrem, więc każdy z nas jest w tym życiu aktorem. Przez całe swoje dzieje teatr starał się oddziaływać jak najmocniej na widza, często włączając go do działań rozgrywających się na scenie. Dlatego nastąpiła potrzeba organizowania warsztatów teatralnych, by przybliżyć ludziom sztukę aktorską, dać możliwość przekazywania swych uczuć, wrażeń i umiejętności. Jak w teatrze antycznym po spektaklu widzowie odczuwali katharsis (oczyszczenie), tak warsztaty teatralne są tego namiastką. Pozwalają rozwijać zamiłowania, pracować nad sobą, ćwiczyć głos i ciało, używać emocji, interpretować tekst, przełamać nieśmiałość i współpracować z innymi twórczymi ludźmi. W Second Life zajęcia tego typu koncentrują się na improwizowanej grze komputerowej i tzw. dramie. Uczestnicy odgrywają role autora, aktora i publiczności. Tworzą scenariusze. Następnie przedstawiają sztukę za pomocą swoich awatarów przed publicznością składającą się również z awatarów.

Teatr w Second Life jest tylko namiastką tego, co możemy przeżyć w teatrze rzeczywistym. Możemy wykreować budynki, nawet identyczne, jakie istniały w przeszłości, ale nie uda się wykreować atmosfery panującej podczas przedstawienia. Nigdy aktor w Second Life nie będzie w stanie przekazać ruchem czy gestem tego, co żywy aktor. Animowana postać w teatrze wirtualnym nie jest w stanie mimią przedstawić emocji bohatera, oddać wszystkich niuansów aktorskiej gry. Nie wiemy też, jak na psychikę człowieka grającego w teatrze SL działają ciągłe zmiany osobowości i przeistaczanie się w różne postaci w różnych epokach.

Sztuka

Second Life jest odzwierciedleniem rzeczywistości, dlatego i tu znajdują się osoby, które swoje zainteresowania kierują w stronę sztuki. Jednakże twórczość jest tu zależna od możliwości technicznych, jakimi artysta dysponuje, a także od doświadczenia w posługiwaniu się programem⁶. W SL istnieje rynek sztuki oferujący cyfrowe grafiki, instalacje czy rzeźby. Można nimi ozdabiać wnętrza. Wirtualny świat jest pełen galerii. Często jest to promocja wystaw organizowanych w rzeczywistości. Rozmaitość owych galerii, a także różnorodność usług, jakie oferują artyści (m.in. wykonywanie portretów), nie idzie jednak w parze z jakością. Kopie dzieł znanych i powszechnie szanowanych artystów pozostawiają wiele do życzenia.

Spora część galerii funkcjonuje na zasadach odstępowania lub odsprzedaży miejsc na wirtualnej ścianie wszystkim, którzy pragną pokazać własną twórczość. Przykładem takiej przestrzeni jest wyspa Artopolis. Są też galerie lub osoby, które oferują wykonanie portretów awatarów przy pomocy prawdziwego pędzla i farb umieszczanych na równie prawdziwym płótnie. Właściciele galerii zachęcają do ozdabiania ścian swych mieszkań takimi właśnie obrazami.

Wydarzenia artystyczne w wirtualnym świecie mają ogromne powodzenie, powstał nawet ranking dziesięciu najlepszych dzieł w Second Life. Każdy

⁶ *Second-life-sztuka-ograniczona-przez-piksele* www.cafebabel.com/pol/article/23817/ [29.04.2008].

może zamówić w galerii (za odpowiednią opłatą) miejsce na swoją pracę⁷. Sztuka może stać się dosłownie wszystko, a artystą może zostać każdy. Najwięcej znajdziemy tu galeryjek nieznanymi artystów, którzy w ten sposób reklamują swoją twórczość. Powszechne są różne akcje propagujące artyzm. Performance święci tam swoje triumfy. Powstało wiele grup skupiających twórców, którzy mają podobne spojrzenie na sztukę, np. Second Front.

Sztuka w starożytności miała nieść oczyszczenie, katharsis; piękno rozumiane w klasycznym wymiarze było oczywiste, niepodważalne. Historia sztuki pokazuje, jak gusta zmieniały się i przekształcały na przestrzeni wieków. Piękno było, jest i będzie pojęciem względnym. Możemy wywnioskować zatem, że to co dziś rozumiemy pod pojęciem kiczu, istniało zawsze. Zdaje się jednak, że dopiero we współczesnej sztuce jest on wyraźniej dostrzegalny. W dobie rozwoju technologii, rozpowszechniania działań artystycznych współczesny człowiek gubi się i nie potrafi rozpoznać na pierwszy rzut oka tego, co jest warte szacunku i uznania. Internet stał się potęgą i daje możliwość reklamowania artystów. Wirtualne galerie, rosnące jak grzyby po deszczu, pozwalają na obcowanie z artyzmem bez wysiłku i wychodzenia z domu. Naprzeciw takim zjawiskom wyszedł także Second Life, który, imitując realne życie, zaśmiecany jest przez różnorodne działania, często mijające się z dobrym smakiem.

Sztuka w SL jest bardzo zróżnicowana. Każdy twórca mający jakiegokolwiek aspiracje usiłuje ją udoskonalić. Jednocześnie wiemy, iż technologia ją ogranicza. Nie daje pola do popisu prawdziwej inwencji, dlatego do wirtualnych galerii szybko i bezszelestnie wkrada się kicz. Staje się niestety powszechny. Cały artyzm jest tylko naśladowaniem tego prawdziwego, w świecie realnym. Wydawać by się mogło, że cały SL jest kiczem.

Sztuka w SL to temat rzeka, zwłaszcza że rozwija się w ogromnym tempie. Nie wiemy, w którą stronę pójdzie, czy ma swoje granice. Możliwe, że jakość sztuki w wirtualnych galeriach poprawi się albo będzie coraz gorsza. Być może techniczne nowinki pozwolą na większą swobodę twórczą. Tworzenie sztuki użytkowej rozwija się na terenie Second Life bardzo wyraźnie. Głównie jej twórcami są architekci, którzy projektując budynek wyposażają także jego wnętrze w odpowiednie meble. Projektowane są także rośliny, krajobraz, praktycznie wszystko. Wszystko po to, aby oddać atmosferę wnętrza.

Jedną z dziedzin sztuki użytkowej jest moda. Second Life to kolejny sposób firm na dotarcie do potencjalnych klientów czy budowę marki. Wśród nich są znani projektanci mody. Sklep z odzieżą otworzył tu Giorgio Armani – wygląd placówki wzorowany jest na siedzibie firmy w Mediolanie, a otwarcia dokonał awatar Armaniego. Odwiedzający wirtualny sklep będą mogli nie tylko oglądać najnowsze kolekcje, ale także kupić kreacje za lindeny.

Second Life wprowadza inny wymiar sztuki tworzonej w komputerze przy pomocy nowych narzędzi. Sztuka ta widziana w wirtualnym trójwymiarowym świecie przez szybę monitora nie jest dla nas, lecz naszych odpowiedników – awatarów. Ich oczami możemy zwiedzać największe odwzorowane miasta świata i najpiękniejsze rezerваты przyrody. Możemy też zobaczyć nowe projekty. Second Life ma duży potencjał. Dzięki niemu artyści mogą trafić do publiczności nawet z dalekich

⁷ *Sztuka po drugiej stronie życia, czyli relacja z wyprawy do Second Life*, www.teksty.bunkier.art.pl, [15.05.2008].

zakątków świata. Może to jest powodem rozwoju w dużej mierze współczesnej, natomiast z mniejszym zaangażowaniem umieszczana w Second Life jest sztuka historyczna.

Jasne i ciemne strony Second Life

Second Life to wirtualna kreacja rzeczywistości. Jednak nie ogranicza jej żadne prawo. To miejsce, które zaspokaja prawie wszystkie potrzeby gracza, nie wyłączając sfery seksualnej. Sexbiznes prosperuje najlepiej. Każdy nowy użytkownik za darmo dostaje do dyspozycji postać, którą może nazwać, ubrać, określić jej wygląd, wiek i płeć. Za markowe ubrania jednak i za narządy płciowe trzeba zapłacić. Najbardziej znanym i najczęściej odwiedzanym miejscem oferującym usługi seksualne jest tak zwane Red Light Center (dzielnica czerwonych latarni) w wirtualnym Amsterdamie. Twórca stolicy, po sprzedaniu jej, w Second Life utrzymuje się z 90% całego wirtualnego sexbiznesu. W SL jest także wyspa, gdzie aktywność awatarów ogranicza się do seksu. W SL bez zahamowań i konsekwencji pozwalać możemy sobie na ekscesy, na które nie odważylibyśmy się w realnym życiu. 30% dochodów w Second Life wytwarzają usługi związane z intymną sferą życia, np. sexshopy czy przybytki rozkoszy.

Alternatywna rzeczywistość coraz bardziej zaczyna przypominać świat realny z jego wszystkimi wadami. W wirtualnych miastach coraz częściej dochodzi do napaadów na banki, kradzieży, zamachów i aktów terroru. Największym jednak niebezpieczeństwem jest łatwe uzależnienie się od tej wirtualnej rozrywki.

W Second Life możesz być, kim chcesz. Chcesz zmienić płeć? Chcesz być starszy, młodszy – wszystko jest możliwe. Możliwość występowania pod dowolną postacią jest sposobem na kontakt ze światem dla osób niepełnosprawnych, mających często kłopoty z nawiązywaniem relacji interpersonalnych w realnym świecie. Dla nich anonimowość gry sieciowej czy wirtualnego świata jest prawdziwym błogosławieństwem. Nikt nie ma szans odgadnąć, że za awatarem np. potężnie umięśnionego mężczyzny kryje się człowiek, który w prawdziwym świecie z trudem porusza się po własnym mieszkaniu. Wcielenie się w superbohatera jest rodzajem terapii i sposobem na podniesienie samooceny.

Innym pozytywnym aspektem anonimowości jest możliwość autokreacji. Rodzimy się tutaj na nowo, wolni od dotychczasowych ograniczeń, za to uzbrojeni we wcześniejsze doświadczenia. Ta przemiana nie musi dotyczyć wyglądu, ale raczej sposobu bycia i postępowania.

Second Life jest bardzo ciekawym i przyszłościowym projektem. Odpowiednio wykorzystywany, może służyć kulturze, edukacji i turystyce. Może stać się nowym narzędziem marketingowym dla firm, miast, państw czy regionów. Może być przełomem w komunikacji, nowym medium współczesnego świata. Może stać się niezwykle kreatywnym narzędziem edukacyjnym. Używany jednak w nieodpowiedni sposób, symulując prawdziwe życie może eksponować także jego ciemne oblicza. Należy pamiętać, że Second Life stworzony został na potrzeby świata rzeczywistego. Trzeba więc zachować stosowne proporcje. Wirtualny świat nie jest w stanie konkurować ze światem realnym. To od nas zależy, w jaki sposób i do jakich celów wykorzystujemy to, co oferuje program.

Bibliografia

- Bajer M., *Całowanie żaby. Teologia Secondo*, <http://tygodnik2003-2007.onet.pl/1546,439577,dzial.html>, [26.04.2008]
- Balisz J., *Produkty określone mianem dzieła sztuki*, „Arteon” 2007, nr 3 (83)
- ks. Draguła A., *Teologia Second Life*, „Tygodnik Powszechny”, 2 września 2007
- Drugie życie: wirtualny wszechświat dla prawdziwej inżynierii*, www.designnews.pl/second_life_200802.php4?num=585 [12.06.2008]
- Dzierżyc-Horniak A., *Względność postrzegana*, „Arteon” 2004, nr 9 (53)
- Instytut Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej UJ w świecie wirtualnym*, www.aktualnosc.uj.edu.pl/index.php/zycie/pokaz/id/259
- Jezus w świecie Second Life, czyli Wiara 2.0*, <http://info.wiara.pl/index.php?grupa=4&art=118562145>, [26.04.2008]
- KAI *Misje w Second Life*, www.info.wiara.pl/index.php?grupa=4&art=1185621459, [26.04.2008]
- Kotas M., *Wirtualne studia*, „Eurostudent” – Magazyn Akademicki 2008, nr 151(03)
- Kowalski K., *Sztuka po drugiej stronie życia, czyli relacja z wyprawy do Second Life*, 29.10.07 nr 4; www.teksty.bunkier.art.pl/?id=29#przypis_9
- Kronos A., *A visit to virtual Mexico*, www.slambling.blogspot.com/2007/06/
- Mitham N., *Real places recreated part two: Modern-day cities*, <http://www.kzero.co.uk/blog/?p=931>
- Noonan A., *Miłość od pierwszego logowania*, www.voxdesign.pl/content/ [3.06.2008]
- Nowosądeckie studia w Second Life*, www.wyborcza.pl/1,85318,4637529.html
- Ostrowicki M., *Wirtualne realia. Estetyka w epoce elektroniki*, „Focus” 2006, nr 150, s. 31–33
- Peace Out Theatre in Second Life*, www.youtube.com/watch?v=vsMlrGZhfyw [22.05.2008]
- Religie uniwersalistyczne. Zarys dziejów*, red. J. Keller, Warszawa 1982
- Sakiewicz Ł., *Dyskretny urok awatara*, www.wyborcza.pl/1,76842,4933113.html [19.02.2008]
- Second Life theater workshop*, www.sl.nmc.org/2007/04/19/ [22.05.2008]
- Smolińska-Byczuk M., *Między wysublimowaniem a tandetą*, „Arteon” 2003, nr 12 (44)
- Tammas I., *Second Life zburzył mój tryb życia*, www.wyborcza.pl/1,76842,4610302.html [24.10.2007]
- Tateru N., *A new virtual wonder – the Chichen-Itza*, www.secondlifeinsider.com/2007/06/11/
- The New Globe Theater In Second Life*, www.darrenbarefoot.com/archives/2006/07/ [22.05.2008]
- Warner B., *Rome Reborn: an ancient virtual city*, www.technology.timesonline.co.uk/tol/news/tech_and_web/the_web/article2583317
- Wodecki A., *Second Life Uniwersytetu*; www.e-edukacja.com/czwarta/_referaty/sesja_1/03_e-edukacja.pdf

Wróblewski K., *Muzułmanie w Second Life, czyli wyruszyć do Mekki nie wstając od komputera*,
www.interaktywnie.com/ [21.12.2007]

strony www:

www.secondlife.com

www.second-life.com.pl/

www.cafebabel.com/pol/article/23817/second-life-sztuka-ograniczona-przez-piksele.html

www.2life.com.pl [22.05.2008],

Małgorzata Petry

Magister ekonomii w zakresie cybernetyki ekonomicznej i informatyki oraz magister inżynier architekt w zakresie architektury i urbanistyki. Doktoryzowała się na podstawie rozprawy *Tradycje nauczania rysunku i rozwój idei wychowania plastycznego na ziemiach polskich zaboru rosyjskiego w latach 1864–1914*. Aktualne kierunki jej zainteresowań i działalności pedagogicznej to: przemiany w sztuce współczesnej; rola nauczyciela oraz metody przekazu kultury plastycznej w wychowaniu estetycznym; technologia informatyczna i e-learning w wychowaniu plastycznym. Współautorka (z Wojciechem Kubiczkiem i Małgorzatą Sokołowską-Lany) opracowania *Raport z badań na temat Plastyka. Funkcjonowanie i kierunki rozwoju systemu oświaty i wychowania w Polsce* (1990). Autorka monografii *Edukacja plastyczna dawniej: programy, metody, inicjatywy pozaszkolne do 1914 roku* (2001).

About illusion of time, cloned life, virtual paradise, art and education in „second life”

Abstract

The author uses the term *virtual world* to describe Second Life (SL), the product of the US company Linden Lab from San Francisco launched in 2003. Using avatars, its users move in a three-dimensional space as in many other multiplayer online games. The author points out differences between such games and Second Life. She discusses all most significant elements of the project, inter alia the genesis of the avatar figure as well as its advantages and disadvantages. In particular, she focuses on the presence of culture and art in the virtual space as presented in the equivalents of real cities, their monuments, schools and universities, museums and private galleries as well as works of art themselves. Further, the author discusses issues related to ethical values and various forms of spirituality generated within the framework of this project.