



You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice

Title: O kreowaniu wirtualnych tożsamości w Second Life na przykładzie perypetii bohatera „Sali samobójców” w reżyserii Jana Komasy

Author: Ewa M. Walewska, Paweł Świerczek

Citation style: Walewska Ewa M., Świerczek Paweł (2011). O kreowaniu wirtualnych tożsamości w Second Life na przykładzie perypetii bohatera „Sali samobójców” w reżyserii Jana Komasy. W: A. Maj (red.) „Narodziny nowego człowieka. Komunikacja w dobie awatarów i cyborgów” (S. 96-113). Katowice : Wydawnictwo Naukowe ExMachina



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIwersYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Ewa M. Walewska i Paweł Świerczek

O kreowaniu wirtualnych tożsamości w *Second Life* na przykładzie perypetii bohatera „Sali samobójców” w reżyserii Jana Komasy

Od otwarcia serwisu w 2003 roku gra sieciowa *Second Life* zgromadziła miliony zarejestrowanych na całym świecie użytkowników. SL to nie tylko rozrywka, lecz także wirtualna symulacja życia i interakcji międzyludzkich, która stanowi zarówno warty badań fenomen, jak i natchnienie dla artystycznych wizji współczesnego społeczeństwa zachodniego świata.

Second Life początkowo nazywane było grą (najczęściej klasyfikowaną jako MMORPG¹), z czasem jednak utrwaliło się w świadomości użytkowników jako darmowy, wirtualny, trójwymiarowy świat, osobne uniwersum, istniejące obok namacalnej rzeczywistości. Rezydenci świata *Second Life* są dopuszczeni do funkcjonowania w owej wirtualnej rzeczywistości za pośrednictwem stworzonej przez siebie fikcyjnej postaci – awatara. Badając SL, warto skupić się na socjologicznym i psychologicznym aspekcie funkcjonowania awatara w rzeczywistości gry, zwracając szczególną uwagę na elementy wirtualnej egzystencji rezydentów, tożsamość osobistą i społeczną graczy, komunikowanie się poprzez kreowanie wizerunku swojego awatara, a także przynależność do subkultur w *Second Life*.

Konkurencyjny świat wyobraźni

Kazimierz Krzysztofek w opublikowanym już w 2006 roku artykule *Społeczeństwo w dobie Internetu: refleksyjne czy algorytmiczne?* stwierdził, że Internet osiągnął przełomowy moment swego rozwoju, ponieważ przestał pełnić jedynie funkcję

¹ *Massively-multiplayer online role playing game*, czyli masowe internetowe wieloosobowe gry fabularne.

medium komunikacji, a zaczął stanowić konkurencyjne środowisko społeczne². W chwili obecnej, dla ogromnej masy użytkowników Sieci środowisko to stanowi zarówno nowe miejsce aktywności społecznej i spędzania wolnego czasu, jak i miejsce ucieczki od rzeczywistości. Wirtualne mieszkanie, wirtualna miłość i seks, wirtualny handel i edukacja, wirtualna sztuka i rozrywka – wszystko, co znamy z codziennego świata, zostaje zastąpione fantazmatycznymi odpowiednikami i atrakcyjnymi funkcjami, których istnienie wyklucza fizyka. Teleobecność, symulacja, sztuczność, interaktywność, zanurzenie, komunikacja sieciowa³ – to wyznaczniki nowego typu egzystencji.

Użytkownicy *Second Life* doświadczają immersji i ulegają jej – dzięki wspólnemu poczuciu przestrzeni i obecności zanurzają się w wirtualnej rzeczywistości gry i toczą w niej swoje „drugie życie”. W tym cyberświecie każdy może stać się kimś innym, zacząć równoległe nowe życie od początku. Hasło reklamowe *Second Life* brzmi: „Your World. Your Imagination” („Twój Świat. Twoja Wyobraźnia”), co sugeruje, że w świecie gry nie ma żadnych ograniczeń kreatywnych; użytkownik może stworzyć to, czego oczekuje lub czego pragnie, co chciałby zobaczyć czy posiadać. Taka reklama zdaje się obiecywać i zapewniać, że każdy gracz może wcielić się w rolę Wielkiego Poruszyciela i Twórcy:

Z twojego punktu widzenia SL działa tak, jakbyś był bogiem⁴ w prawdziwym świecie. Może nie bogiem wszechmogącym – raczej jednym z tych mitologicznych pomniejszych bogów, którzy zwykle specjalizowali się w określonych dziedzinach, upijali się, uprawiali seks, walczyli i (co najważniejsze) rzucali czary „na prawo i lewo”. Niezależnie od tego, kim jesteś w *Second Life*, też potrafisz „rzucić czary”. I tak jak mitologiczny bóg, jesteś w stanie latać i w każdej chwili teleportować się tam, gdzie zapragniesz. Możesz też zmieniać swój wygląd, kiedy zechcesz, na taki, jaki zechcesz. Jeśli kiedykolwiek marzyło Ci się zrobienie takiego numeru jak Zeus i uwiedzenie kogoś pod postacią łabędzia, to w *Second Life* masz taką możliwość.⁵

² K. Krzysztofek: *Spółczesność w dobie Internetu: refleksyjne czy algorytmiczne?* W: *Re:internet – społeczne aspekty medium. Polskie konteksty i interpretacje*. Red. Ł. Jonak et al. Warszawa 2006, s. 11.

³ Zob. M. Heim: *Metaphysics of Virtual Reality*. New York 1993, s. 150.

⁴ W sanskrycie „awatar” oznacza „zstępować”, stąd także rodzić się mogą skojarzenia awatara ze zstępującym na ziemię bogiem.

⁵ M. Rymaszewski, W.J. Au, M. Wallace, C. Winters, C. Ondrejka, B. Batstone-Cunningham: *Second Life. Przewodnik gracza*. Gliwice 2009, s. 17.

Powyższy opis przedstawia syntezę możliwości, jakie stwarza rzeczywistość gry, powołując się na niezbyt wyszukane (znane od lat z innych gier komputerowych) funkcje (teleportacja) i prymitywne oczekiwania ciekawskich (erotyzm). Świat SL w rzeczywistości jest jednak niezwykle skomplikowanym i rozbudowanym uniwersum możliwości realizowania nie tylko oczekiwań i marzeń, lecz także zainteresowań graczy. Wśród licznych, rozwijających form aktywności można wymienić na przykład budowanie, zdobywanie doświadczenia i umiejętności programisty przy pisaniu skryptów, kręcenie filmów, organizację wszelkiego rodzaju wydarzeń społecznych i kulturalnych czy edukację. *Second Life* daje także możliwości realnego zarobku w oparciu o sprzedaż czy świadczenie usług w *virtual reality*.

Stwarzanie siebie na nowo

W cyberświatach cielesność podmiotu nie traci na znaczeniu, ale jest przeniesiona w wymiar wirtualności, czyli traci swoje fizyczne właściwości i przestaje funkcjonować w realnych trzech wymiarach. Namacalna obecność w przestrzeni świata ustępuje miejsca wirtualnej obecności w cyberprzestrzeni. Cielesność awatara powinna zatem być rozumiana jako zespół charakterystycznych właściwości postaci, czyli cechy widzialnego znaku obecności gracza w rzeczywistości SL.

Wygląd jest w *Second Life* uznawany za wizytówkę rezydenta – tak jak w realnym świecie – dlatego użytkownicy przywiązują dużą wagę do kształtowania oblicza postaci i są skłonni wydać duże pieniądze na odpowiednie skrypty, które uczynią ich awatara niepowtarzalnym. Za pomocą wyglądu postaci gracz komunikuje się z innymi członkami społeczności SL.

Pierwszym krokiem nowego rezydenta *Second Life* jest właśnie stworzenie swojego awatara. Podczas rejestracji i pierwszego logowania pojawia się opcja wyboru płci i sześć początkowych typów awatarów męskich oraz kobiecych, których wygląd można później zmieniać. Wśród podstawowych typów męskich znajdują się: *Boy Next Door*, *City Chic*, *Harajuku*, *Cybergoth*, *Furry*, *Nightclub Boy*,

natomiast wśród żeńskich typów są to: *Girl Next Door*, *City Chic*, *Harajuku*, *Cybergoth*, *Furry*, *Nightclub Girl*.

Pierwszy typ, czyli „dziewczyna z sąsiedztwa” oraz „chłopak z sąsiedztwa”, to postaci swojskie, znane z codziennego życia i spotykane na ulicach realnego świata, o przeciętnym wyglądzie, ubiorze i urodzie. Użytkownicy decydujący się na ten typ to najczęściej osoby jedynie zwiedzające świat *Second Life* lub początkujący gracze; typ ten wybierają jednak także osoby, które nie odczuwają potrzeby szczególnego wyróżniania się czy szokowania swoim wyglądem. Awatary „z sąsiedztwa” poszukują zwykle nowych znajomości (w czym pomaga im przystępny, sympatyczny wygląd), wirtualnej edukacji (do czego standardowy wygląd w zupełności wystarczy) lub też bywają przedstawicielami realnie istniejących firm, które mają swoją wirtualną filię w SL.

City Chic to także typ dość standardowy, jednak bardziej już wyróżniający się urodą i strojem. *Nightclub Boy* i *Nightclub Girl* to typy nacechowane erotycznie, o nieprzeciętnej urodzie, seksapilu, często w skąpym stroju i mocnym makijażu. Użytkownicy ukrywający się za tym typem to głównie osoby poszukujące w SL rozrywki, pragnące uwagi i zachwyty innych, w życiu realnym często nieśmiałe i wykorzystujące możliwości SL do kreowania zupełnie nowej tożsamości. To często także osoby szukające kontaktów i doświadczeń erotycznych, na co wskazuje wysoce prowokacyjny wygląd.

Pozostałe podstawowe typy awatarów charakteryzuje kontrowersyjny wygląd. Typ *Harajuku* prezentuje postaci obu płci japońskiego pochodzenia i o specyficznym stroju, co wyróżnia graczy i dodaje im uroku rysunkowych postaci na podobieństwo *mangi* (charakterystycznego japońskiego komiksu). Typ *Cybergoth* prezentuje specyficzną, mroczną subkulturę. Odmienność i groźny wygląd takich awatarów raczej odstrasza niż zachęca obcego do nawiązania kontaktu. *Furry*, czyli „futraki” to postaci żeńskie i męskie o cechach zwierzęcych (zwierzęce uszy, ogony, głowy itp.), nawiązujące do postaci z kreskówek, wyglądające niegroźnie i budzące pozytywne uczucia – wygląd taki fascynuje i zachęca do kontaktu.

Kolejnym etapem w kreowaniu awatara jest wybór jego ubioru. Ubrania w wirtualnej rzeczywistości SL pełnią podobne funkcje, jak w realnym świecie – osłaniają nagość, pozwalają wyrazić osobowość rezydenta i dostarczają o nim pewnych informacji otoczeniu. Mogą kreować wizerunek rezydenta, który chce uchodzić za groźnego (stroje ciemne i mroczne, szczególnie w typie *Cybergoth*), ekscentrycznego (oryginalne stroje, do których skrypty użytkownik pisze sam, kupuje je od innych użytkowników lub zleca ich napisanie), seksownego (strój podkreślający zewnętrzne cechy płciowe) czy przyjacielskiego. Styl ubioru poniekąd informuje otoczenie o tym, czy dany rezydent jest indywidualistą lub społecznikiem, czy jest otwarty i chętny do nawiązywania nowych znajomości i czy pragnie utożsamiać się z jakąś subkulturą, czy też nie.

Na początku swego wirtualnego istnienia większość postaci wygląda bardzo podobnie, ponieważ darmowe opcje modyfikacji nie dają tak wielkich możliwości, by każdy z setek logujących się naraz nowych awatarów mógł się znacząco odróżniać od pozostałych. Wyjątkowy ubiór daje taką możliwość. Unikatowy wygląd jest niezbędny, jeżeli gracz chce „zaistnieć” w tym „świecie klonów”. Jak stwierdza redaktorka magazynu filozoficzno-kulturalnego „Kronos”, Aleksandra Przegalińska:

Nie słowo, lecz obraz stanowi tu *modus operandi*. Skoro zaś wizualność jest narzędziem identyfikacji i ewaluacji, żeby mieć przyjaciół, trzeba zdecydowanie porzucić matrycę. Z tego względu każdy *newbie* [czyli nowy gracz – przyp. E.W.] szuka *freebies*, czyli darmowych gadżetów, które urozmaicą jego wygląd. Oferta *freebies* jest bardzo szeroka, jednak znalezienie ich pośród ogromnej ilości płatnych towarów (głównie ubrań i skór) w ogromnych centrach handlowych w *Second Life* nie jest rzeczą łatwą. Do *freebies* należą zarówno stroje, jak i gęste, fantazyjnie obcięte włosy (*advanced haircut*) oraz aplikacje typu *sexy walk*, które pozwalają awatarowi poruszać się z gracją. Każdy dodany gadżet, który uwalnia od matrycy, zwiększa szanse na kontakt z wytrawnymi uczestnikami SL.⁶

Ciało awatara jest postrzegane jako drugie ciało człowieka, który nim kieruje i który funkcjonuje w społeczeństwie SL za jego pośrednictwem. Gracz nie pokazuje swojego prawdziwego ciała, decyduje się na zastąpienie go innym, wirtual-

⁶ A. Przegalińska: *Second Life, czyli życie po życiu*. „Dwutygodnik Strona Kultury” 2010, nr 22 [online:] URL: <<http://www.dwutygodnik.com/artukul/810-second-life-czyli-zycie-po-zyciu.html>>.

nym, przez pryzmat którego będą postrzegać i oceniać go pozostali gracze. Przyjęcie wymarzonego wyglądu wywołuje poczucie zadowolenia i samoakceptacji. Wirtualne ciało podlega kultowi – jest ozdabiane, podziwiane i traktowane jako cenny skarb. Jego modyfikacjom służą tysiące skryptów pisanych z myślą o takim kulcie. Wirtualne ciało stanowi widzialny obraz wirtualnej egzystencji użytkownika i pozwala graczowi wysyłać różnorodne sygnały pozostałym członkom społeczności. Strój zdobiący awatara może zachęcać do interakcji lub też odpychać i onieśmiać innych rezydentów, tak samo postać, jaką zdecydował się przybrać dany gracz. Indywidualizm rezydentów objawia się często także poprzez nietypowy wygląd awatara (jak zielona skóra czy niesamowite, węzowe oczy) czy też wybór antropomorficznych postaci zwierzęcych lub roślinnych.

Oprócz wymienionych dotąd podstawowych typów awatarów istnieją setki innych – prostych i zaawansowanych – i wciąż powstają nowe, na przykład *ordinary business Caucasian look*, *ordinary Asian schoolgirl look*, *kinky mixed look*, *Afro-Caribbean rasta look* czy też wiele rodzajów *non-human look*, m.in. hybrydy, centaury, postaci z kreskówek, przedmioty codziennego użytku, antropomorficzne rośliny i zjawiska atmosferyczne⁷.

Równoległe tożsamości w drugim życiu

Second Life stwarza praktycznie nieograniczone możliwości kreacji wirtualnej tożsamości gracza. Każdy użytkownik może w dowolnym momencie i dowolną ilość razy modyfikować wygląd i płeć swojego awatara, a nawet stworzyć własną bazę postaci – dowolną ilość różnych awatarów, które zapisuje się w folderze jako „stroje”. W takiej sytuacji użytkownik w kilka sekund może „założyć”, niczym ubranie, zupełnie nową tożsamość (wygląd i płeć). Dzięki tej możliwości osoby nieśmiałe lub niezadowolone ze swojego wyglądu mogą narodzić się na nowo w „drugim życiu”.

W rozważaniach dotyczących poczucia tożsamości graczy *Second Life* badanie pewnych elementów tożsamości osobistej – na przykład cech psychologicznych – nie jest możliwe podczas kontaktu w VR, kiedy dana osoba ukrywa się za fikcyjną

⁷ *Ibidem*.

postacią i ma możliwość zafałszowania wszelkich istotnych informacji o sobie. Pozostaje zatem możliwość zbadania tożsamości rozumianej jako stosunek człowieka do siebie samego (w tym także kwestia kształtowania swojego wizerunku) oraz do innych ludzi, czyli środowiska społecznego⁸ (w tym także kwestia poczucia wspólnoty w wirtualnej rzeczywistości oraz przynależność do grup).

W realnej rzeczywistości, w chwili przyjścia na świat człowiek nie ma wpływu na biologiczne uwarunkowania swojego wyglądu ani na biologiczną płć. W *Second Life* użytkownik niejako rodzi się na nowo, w dodatku mając możliwość samodzielnego (i wielokrotnego) wyboru płci, a co za tym idzie utrzymania lub też zmiany jednego z podstawowych wyznaczników tożsamości. Płć staje się tu elementem wizerunku gracza. Płć awatarów nie zawsze jest tożsama z płcią ukrywających się za nimi graczy, chociaż, jak pokazuje raport z badań holenderskiej fundacji EPN, największy odsetek badanych wybiera awatara swojej płci⁹. Stereotypowo postrzegane różnice między osobami płci męskiej i żeńskiej nie mają znaczenia w rzeczywistości SL. Siła fizyczna, która w realnym świecie stanowi o dominacji mężczyzn, w SL jest dostępna w równym stopniu wszystkim rezydentom. Świadomość równego poziomu sił daje poczucie bezpieczeństwa w kontaktach interpersonalnych. Męskość w świecie gry to tylko zespół cech zewnętrznych, składających się na wygląd awatara tej płci. Ponadto, nie istnieją tu tak rozbudowane jak w realnym świecie „męskie układy”, ponieważ niemożliwe jest ustalenie, który z użytkowników jest naprawdę płci męskiej. Z tych powodów w SL dominuje równość płci¹⁰.

Gracze decydują się na wybór awatara odmiennej płci z wielu powodów, takich jak na przykład ciekawość, chęć zmian czy społeczne ograniczenia, które nie pozwalają czuć się swobodnie osobom odmiennym od reszty społeczności. Przykładem mogą być transseksualiści, którzy często są piętnowani w realnym świecie, a którym *Second Life* daje pewną możliwość anonimowego zaspokojenia

⁸ Por. E.H. Erikson: *Tożsamość a cykl życia*. Poznań 2004.

⁹ David de Nood, Jelle Attema: *Second Life. The Second Life of Virtual Reality*. Transl. S. van Everdingen, EPN – Electronic Highway Platform [report], The Hague, 1 Dec. 2006 [online]. URL: <https://docs.rice.edu/confluence/download/attachments/5111868/EPN-REPORT-The_Second_Life_of_VR1.pdf?version=1>.

¹⁰ Zob. M. Rymaszewski et al., *op. cit.*, s. 27.

nia niecodziennych potrzeb i upodobań. Anonimowość, świadomość fikcyjności przyjętych przez graczy postaci oraz fantazja użytkowników powodują, że żadna odmienność nie jest zaskoczeniem dla członków społeczności SL. Każdy rodzaj odmienności jest na ogół tolerowany, tym bardziej, że tolerancja jest jedną z podstawowych reguł *The Big Six*, czyli prawa SL. Dzięki temu rzeczywistość gry stanowi często „wirtualny azyl” dla osób, które odstają od przyjętej kulturowo normy w świecie *offline*.

Obok tolerancji istotną cechą świata *Second Life* jest także zanik tożsamości klasowej, którą charakteryzuje podział społeczności i przyporządkowanie jednostek do różnych klas społecznych w oparciu o status majątkowy rodziny czy tak zwane dobre urodzenie. W świecie SL każdy rezydent rozpoczyna swoją wirtualną egzystencję z tego samego poziomu, znajduje się w tej samej sytuacji finansowej, posiada dokładnie taki sam zestaw początkowy obiektów, co oznacza, że wszyscy mają „równy start” w „drugim życiu”. Zamiast klas społecznych w świecie gry występuje organizacja sieciowej hierarchii, wywodząca się głównie ze stażu rezydenta w SL, jego udziału w tworzeniu grupy lub pełnionych przez niego funkcji, a w szczególnych przypadkach także hierarchia wprowadzona wewnątrz danej grupy.

Przynależność do kultur i subkultur to istotny element tożsamości społecznej użytkowników. Subkultury w *Second Life* mogą łączyć jednostki zarówno na gruncie ideologicznym, jak na podstawie sposobów ubierania się. Typ awatarów *Harajuku* nie tylko reprezentuje kulturę dzielnicy Tokio o tej nazwie, lecz także styl ubierania się jej nastoletnich mieszkańców. Typ ten zdradza cechy fascynacji młodych Japończyków kulturą popularną – ich stroje są inspirowane *mangą* oraz *anime* (japońskim filmem rysunkowym). Typ *Cybergoth* reprezentuje subkulturę o tej samej nazwie, którą rozpoznać można po stylu ubioru nawiązującym do cyberpunku i gotyku oraz specyficznym rodzaju muzyki słuchanej przez jej członków. Odsyła ona do „kultury cyber”, czyli „kultury komputeryzacji”, która łączy osoby zainteresowane osiągnięciami nowoczesnej elektroniki oraz do muzyki utożsamianej z postępem technicznym (m.in. gatunki: *elektro*, *trance*, *hard dance*).

Przynależność do grup jest także elementem tożsamości społecznej rezydentów. Grupy łączą rezydentów o wspólnych zainteresowaniach (grupy fanów, grupy skupiające uczestników projektów kulturalnych, grupy centrów handlowych, grupy miłośników smoków, etc.), dają możliwość pozyskania pewnych przywilejów, przedmiotów czy najświeższych informacji na interesujący użytkownika temat, ale także nawiązania bliższych relacji z niektórymi użytkownikami i tworzenia więzi. Przynależność do grup nie jest w żaden sposób limitowana – każdy rezydent może należeć do dowolnej ich liczby. Decyzja o przyjęciu albo odrzuceniu kandydata zależy od założycieli danej grupy. Posiadają one bowiem dużą autonomię, a ich członkowie mają specjalne przywileje (na przykład mogą kupować ziemie należące do grupy). Władzę sprawują założyciele, którzy ustanawiają często strukturę grupy podobną do ustroju państwowego, na przykład monarchii czy republiki¹¹.

Wspólne światy wyobraźni

Od swych początków w 2003 roku świat *Second Life* zdobył ogromną popularność użytkowników, stając się równocześnie polem socjologicznych, psychologicznych i komunikologicznych badań naukowych. Z czasem wirtualna rzeczywistość stała się natchnieniem dla artystycznych wizji i wypowiedzi na temat współczesnego świata. Filmy, takie jak *Sala samobójców* (2011) Jana Komasy, dostarczają materiału badawczego, pozwalającego spojrzeć na problem *Second Life* i wirtualnej tożsamości z innej strony. Należy wziąć poprawkę na to, że mamy do czynienia z artystyczną kreacją, jednak kino bazujące na dobrej dokumentacji daje wiarygodną analizę otoczenia, w którym żyje użytkownik SL.

Sala samobójców opowiada historię Dominika (Jakub Gierszał), licealisty z dobrze sytuowanej rodziny, wkraczającego właśnie w dorosłe życie. Jego homoseksualna fascynacja kolegą z klasy doprowadza do incydentu, przez który bohater zostaje wykluczony z grupy rówieśniczej. Nie mogąc znaleźć porozumienia z rodzicami, chłopak nawiązuje internetowy kontakt z przejawiającą skłonności

¹¹ Zob. J. Lindner, J. Gillespie: *Second Life. Życie, miłość, zarabianie pieniędzy*. Warszawa 2007, s. 88–89.

samobójcze Sylwią (Roma Gąsiorowska) i za jej namową wkracza w świat *Second Life*, przyłączając się do tytułowej grupy – Sali samobójców.

Dominik jest postacią dynamiczną, nie pozwala się zamknąć w jednej, jasno określonej tożsamości, zarówno w świecie realnym, jak i w wirtualnym. Jego początkowa przemiana w realu (specyficzny wygląd, czarna, zaczesana na twarz grzywka, mocny makijaż) jest spowodowana odrzuceniem przez szkolne środowisko po homoseksualnym incydencie. Wtedy stan psychiczny i emocjonalny Dominika nakierowują go na kulturę emo, w której chłopak świetnie się odnajduje. Ideologia ruchu emo staje się bliska bohaterowi, który przestaje sobie radzić z otaczającą go rzeczywistością i agresją rówieśników. Warto zaznaczyć, że kultura emo zrodziła się jako reakcja na brutalną subkulturę raperów i ich agresywny, seksistowski hip-hop. Wrażliwość, rozedrganie emocjonalne, nieprzystosowanie do brutalności świata i specyficzny wygląd zostają tu przeciwstawione postawie twardego rapera, zaniedbanego, agresywnego i jednoznacznie heteroseksualnego, powierzchownego w swoim dążeniu do bogacenia się i w hulaszczym trybie życia.

Dominik rozpoczyna drogę zagłębiania się w swoje uczucia, filozoficznego rozpracowywania swojego życia, utwierdzania się w poczuciu bezsensu funkcjonowania w nieczystym świecie, a w efekcie alienacji i ucieczki w wirtualny świat podobnych mu ludzi. W VR Dominik jednak wciąż nie pozwala się zamknąć w jednej, jasno określonej tożsamości. Początkowo jego awatar jest podobizną bohatera z realnego świata, później natomiast Dominik urozmaica swój wygląd. Zmianom wyglądu towarzyszy pewna ewolucja jego wirtualnej tożsamości i osobowości. Po początkowym homoseksualnym incydencie Dominik w SL przemienia się w wojownika, a potem romantycznego kochanka. Jego strój nawiązuje wtedy do wzorów szlacheckich, ale nie polskich, a dalekowschodnich. Jego kaftany przypominają stroje syjamskich władców, całość nosi jednak nadal ślady mody emo. Awatar Dominika przywołuje cechy władcy – dostojność, elegancję, co ściśle łączy go z postacią Sylwii, która jest królową Sali samobójców. Z czasem Dominik traci kontakt ze światem zewnętrznym, całą swoją energię koncentrując na świecie wirtualnym.

Psychoanaliza i film

Pewne wątki tłumaczące potrzebę kreowania tożsamości w obrębie *Second Life* można odnaleźć w klasycznej refleksji psychoanalitycznej. Zigmunt Freud w swoim słynnym tekście *Kultura jako źródło cierpień* opisuje wycofanie się ze świata zewnętrznego jako jeden z procesów sublimacji libido¹² – pragnienia, niemożliwe do spełnienia w świecie rzeczywistym, zaspokajane są zastępczo w procesach wewnętrznych. *Second Life* potraktować można jako swoistą formę tego procesu wewnętrznego. Tym, co odróżnia niektórych użytkowników SL od przypadków opisywanych przez Freuda, jest fakt, że mamy tu do czynienia ze zjawiskiem społecznym. Szereg jednostek, wycofujących się ze świata zewnętrznego, trafia do konstruktu, który nosi w pewnym sensie cechy wspólnego „świata wewnętrznego”. Z psychoanalitycznego punktu widzenia jego istotą nie jest jednak wspólnotowość, a solipsystyczność i – co za tym idzie – schizofreniczność. Wszelkie postaci w *Second Life* uobecniają się dopiero po zalogowaniu się użytkownika, który w każdej chwili może się odłączyć od Sieci lub zablokować niewygodnego współgracza. Społeczne otoczenie, które kreuje wokół siebie rezydent, wynika przede wszystkim z jego potrzeb i tylko od nich jest uzależnione. Wirtualne jednostki, z którymi wchodzi w interakcje, są w takim samym stopniu awatarami prawdziwych osób, siedzących przed komputerami podłączonymi do Sieci, co ich fantazmatami. W patologicznych przypadkach bliżej im do „wymaginyowanych przyjaciół z dzieciństwa” (szczególnie w przypadku awatarów przybierających postać bajkowych stworów, jak na przykład smoków, latających wrózek, elfów czy innych magicznych zwierząt) niż prawdziwych ludzi. Są przy tym zarówno fantazmatami ludzi, jak i substytutami subiektywnie zaprojektowanych relacji, niemożliwych do zrealizowania w rzeczywistości.

Jan Komasa w swoim filmie zwraca szczególną uwagę na problem wycofania się ze świata zewnętrznego do *Second Life*. Reżyser świadomie sięga do psychoanalizy, czemu dobitnie daje wyraz w scenie rozgrywającej się w wirtualnej rze-

¹² Por. Z. Freud: *Kultura jako źródło cierpień*. W tegoż: *Człowiek, religia, kultura*. Przeł. J. Prokopiuk. Warszawa 1967, s. 25.

czywistości, w której Sylwia daje Dominikowi receptę na tabletki, mające umożliwić jej samobójstwo. Na cyfrowej recepcie widnieje nazwisko Zygmunta Freuda.

Próbkę rekonstrukcji procesu wycofania, którego doświadcza Dominik, rozpocząć należy od najbardziej oczywistej przyczyny, którą jest homoseksualna fascynacja kolegą, Aleksandrem (Bartosz Gelner)¹³. Rozpoczęta pocałunkiem na imprezie, najpierw budzi ekscytację otoczenia, by potem, wraz z incydem (niekontrolowaną ejakulacją Dominika) podczas treningu judo, stać się przyczyną społecznego wykluczenia bohatera. Za decyzją o wycofaniu się ze świata zewnętrznego i zanurzeniu w świat *Second Life* stoją dwie zasady opisane przez Freuda: zasada unikania cierpienia oraz zasada rozkoszy, rozumiana tutaj jako dążenie do „wszelkiego zaspokojenia z tytułu kochania i bycia kochanym”¹⁴.

Cierpienie, zdaniem Freuda, pochodzi z trzech źródeł, którymi są: „przewaga natury, ułomność naszego ciała i niedoskonałość instytucji regulujących stosunki międzyludzkie”¹⁵. Jak zauważa słynny psychoanalityk, wpływ natury na cierpienie człowieka jest obecnie mocno ograniczony dzięki postępowi technicznemu¹⁶, problem ten nie dotyczy zatem bohatera *Sali samobójców*. Ułomność ciała w przypadku Dominika objawia się niekontrolowaną ejakulacją, wynikającą z bliskości ciała kolegi. Najważniejszą przyczyną jego wycofania są jednak relacje międzyludzkie. W jednej chwili Dominik zostaje sam: przyjaciele się od niego odwracają, dla szkolnej społeczności staje się pośmiewiskiem, rodzice wciąż zajęci pracą nie zauważają jego problemów. Bezpośrednio po incydencie nie może liczyć nawet na wynajętego przez nich kierowcę, bo ten umówiony był na późniejszy przyjazd. Domownicy są dla Dominika zupełnie obcy – rodzice mówią innym językiem w sensie metaforycznym, a służąca, Ukrainka przebywająca w Polsce bez wizy, w sensie dosłownym. Wizualnym ekwiwalentem braku ciepłych relacji z najbliższym otoczeniem jest w *Sali samobójców* scenografia:

¹³ Problemy protagonisty *Sali samobójców* mają głębsze psychologiczne podłoże, poczynając od patologicznych relacji z rodzicami; ich dogłębna analiza nie jest jednak konieczna z punktu widzenia niniejszego tekstu.

¹⁴ Z. Freud: *op. cit.*, s. 27.

¹⁵ *Ibidem*, s. 31.

¹⁶ Por. *Ibidem*, s. 33–34.

chłodne i puste wnętrza mieszkania i pokoju Dominika kontrastują z kolorowym, kiczowatym wręcz, światem wirtualnym.

Przestrzeń *Second Life* w filmie Komasy wykreowana została za pomocą animacji komputerowej, inspirowanej japońskim *anime*. Należy ją traktować głównie jako reprezentację procesów psychicznych bohatera. Filmowy *Second Life* skonstruowany jest w opozycji do rzeczywistości nie tylko na poziomie palety barwnej, lecz także zasad, które tam panują. Bohaterowie SL mogą latać, co stanowi oczywisty symbol wolności i spełnienia odwiecznego marzenia ludzkości. Jednocześnie, wolność tę ogranicza jednak przestrzeń wirtualnej wyspy, na której przebywają rezydenci, oraz obowiązująca w Sali samobójców monarchiczna hierarchia, której rozpieszczony, bogaty chłopak musi się podporządkować.

Warto zwrócić uwagę na kształt świata *Second Life*, ponieważ przywodzi on na myśl Jungowską metaforę *ego* jako wyspy na oceanie nieświadomości. Istotne w strukturze filmowej VR są także następujące symbole: woda (źródło życia), ogień (metafora libido) oraz drzewa (archetyp jaźni). Pozwala to uznać przedstawioną tu rzeczywistość wirtualną za przestrzeń psychiczną Dominika.

Ucieczka w świat SL nie jest dla bohatera filmu Komasy prostą decyzją. Warto zauważyć, że Dominik bez skutku próbuje nawiązać kontakt ze swoimi rodzicami, poszukując u nich wsparcia, zrozumienia, uwagi. Próbuje szokować, zawstydzając znajomych, publicznie wyznając, że jest gejem i namiętnie całując rzeźbę mężczyzny. Wszystkie te działania są próbą zaspokojenia potrzeby szczęścia. Rodzice, reprezentujący w filmie konserwatywne wzory kulturowe, nie mogą zaakceptować odmienności swojego syna, nie potrafią go nawet słuchać. Próbuje sformatować go na własne podobieństwo, dostosować do wymogów społeczeństwa, w którym funkcjonują. Reżyser w wywiadzie udzielonym miesięcznikowi „Kino” stwierdza: „[...] Mówi się, że [dzisiaj ludzie] są bardziej otwarci, chcą manifestować swoją odrębność, a z drugiej strony współczesny konwenans nakazuje im jeszcze bardziej skrywać to, co ich drażni”¹⁷. Warto w tym miejscu przytoczyć również korespondujące z powyższą uwagą zdanie Freuda: „Żadna

¹⁷ J. Komasa: *Między światem realnym a wirtualnym*. Rozmowę przeprowadził K.J. Zarębski. „Kino” 2011, nr 3, s. 32.

inna cecha nie znamionuje lepiej kultury niż uprawianie wyższych aktywności psychicznych, osiągnięć intelektualnych, naukowych i artystycznych, przyznanie tym ideom wiodącej roli w życiu człowieka”¹⁸. Ostatnie słowa doskonale charakteryzują poglądy rodziców Dominika, którzy próbują kreować jego tożsamość nie w oparciu o relacje międzyludzkie, lecz o konwenanse i powinność osiągnięcia sukcesu.

Bohater *Sali samobójców* wycofuje się ze świata zewnętrznego nie tylko z powodu doznawanego tam cierpienia, lecz także po to, by odnaleźć miłość, której nie doznaje ze strony otaczających go osób. Cały świat wokół niego podporządkowany jest kulturze, która „zagroza miłości dotkliwymi ograniczeniami”¹⁹. Jednocześnie „miłość przeciwstawia się interesom kultury”²⁰, potrzeba Dominika (będąca zarówno potrzebą miłości rodzicielskiej, jak i zakazanej „miłości genitalnej” ze strony Aleksandra) nie może więc zostać spełniona. W wirtualnych kontaktach z Sylwią protagonista znajduje zastępcze zaspokojenie zarówno miłości rodzicielskiej, jak i tej, której nie otrzymał od przyjaciela.

Dominik dąży jednak nie tylko do zastępczego zaspokojenia popędu Erosa, lecz także Tanatosa. Nie bez przyczyny przyłącza się do tytułowej grupy o nazwie Sala samobójców. Symptomatyczne jest zabranie pistoletu do szkoły w celu udowodnienia sobie własnej siły i brutalności. Jest to również przejawem autodestrukcyjnych skłonności, które wyróżniają bohatera z tłumu i włączają do elitarniej grupy. To popęd agresji, który po raz kolejny jest przez bohatera tłumiony. Realizację znajduje on w *Second Life*, kiedy Dominik zabija w walce swojego wirtualnego rywala.

Najbardziej istotny w całej historii jest moment odłączenia bohatera od Internetu. Wraz z wyjęciem wtyczki z gniazdka zostaje on zupełnie sam, oddzielony od społeczności, która go akceptowała i dawała złudne poczucie bezpieczeństwa. Ponadto, Dominik zostaje odsunięty od źródła uzależnienia psychicznego (rzeczywistość wirtualną można porównać do przyjemnej halucynacji) i zdradza symptomy zespołu abstynencyjnego (zespołu odstawienia środka uzależniającego).

¹⁸ Freud: *op. cit.*, s. 40.

¹⁹ *Ibidem*, s. 49.

²⁰ *Ibidem*.

go). Warto dodać tu, że objawy te to m.in.: wzrost popędu związanego z poszukiwaniem środka uzależnienia (w przypadku Dominika coraz większe odsuwanie się od rzeczywistości realnej na rzecz przebywania w wirtualnej), wzrost tolerancji na działanie środka (coraz dłuższy czas przebywania w VR), osłabienie woli, kompulsywna konsumpcja środka kosztem swojego zdrowia oraz relacji z otoczeniem, fizyczne wyniszczenie, brak kontaktu z otoczeniem, a w finale – wypalenie emocjonalne prowadzące do samobójstwa.

Dominik decyduje się w końcu na kontakt z rodzicami, lecz tylko po to, by odzyskać dostęp do Sieci. Dalej nie potrafią nawiązać między sobą porozumienia. Dominik, wiedziony dwoma silnymi popędami, decyduje się na radykalny krok wyjścia z domu i spotkanie z Sylwią. Silny związek Erosa i Tanatosa widoczny jest w uzasadnieniu tej decyzji: szantażowany emocjonalnie bohater jako dowód swojej miłości ma przynieść Sylwii tabletki, które pomogą jej umrzeć. To jego ostatnia nadzieja na zaspokojenie potrzeb. Kiedy okazuje się, że Sylwia nie odważyła się wyjść z domu, popędy Dominika zaczynają działać przeciwko niemu – dokonuje on autodestrukcji.

Scena śmierci Dominika z przedawkowania psychotropów poprzedzona jest deliryczną wizją ukochanej kobiety, co podkreśla fantazmatyczność relacji zawartych w wirtualnym świecie. Komasa zwraca uwagę na istotny problem *Second Life*. Wirtualny świat jest narzędziem kulturowym, umożliwiającym eksterioryzację wewnętrznych procesów psychologicznych, a co za tym idzie ponownego włączania wycofanej jednostki do społeczeństwa. Narzędzie to, zdaniem reżysera, nie jest jednak odpowiednio wykorzystywane. Może dlatego filmowy psycholog radzi rodzicom bohatera, żeby spróbowali skontaktować się ze swoim zamkniętym w pokoju synem przez Internet, ci uznają to jednak za absurd. Co więcej, eksterioryzacja życia wewnętrznego wiąże się z niebezpieczeństwem pozbawienia jednostki dostępu do niego. Oznacza to, że osoba wycofana z życia zewnętrznego, która przenosi swoje życie wewnętrzne w świat *Second Life*, po odłączeniu od Internetu zostaje siłą oderwana od swojej tożsamości.

Warto na zakończenie dodać, że podobne problemy dotyczące *Second Life* zauważa też belgijski reżyser Nic Balthazar w filmie *Ben X* (2007). Jest to histo-

ria chłopaka z zespołem Aspergera, tytułowego Bena (Greg Timmermans), który trudności codziennego życia rekompensuje sobie w wirtualnej rzeczywistości. Pozornie mamy tu do czynienia z ukazaniem pozytywnych stron „drugiego życia”: poznana w SL dziewczyna, Scarlite (Laura Verlinden), pomaga Benowi wyzwolić się od dręczących go kolegów. Finał ujawnia jednak, że do rzeczywistego spotkania pary nie dochodzi, a związek ze Scarlite jest tylko wytworem wyobraźni głównego bohatera. Poprzez zatarcie granic między światem realnym a wirtualnym uwydatnione zostają tu schizofreniczne właściwości *Second Life*. Ben jako jednostka niepełnosprawna psychicznie, wycofana z rzeczywistości zewnętrznej z racji specyfiki swojej choroby, łatwo ulega sugestyjności wirtualnego przekazu, zatapiając się w świecie, w którym procesy psychiczne, wirtualność i realność są niemożliwe do odróżnienia. Stan ten nie prowadzi jednak do autodestrukcji, lecz staje się przyczyną szczęścia żyjącego w nieświadomości głównego bohatera.

Pomimo swojej wirtualności i fantazmatyczności, *Second Life* swój początek i koniec ma w rzeczywistym świecie. Stosunek „wirtualnego” do „realnego” polega w tym wypadku nie tylko na odwzorowywaniu („drugie życie”), lecz także na negacji. Pomijając drugorzędne kwestie magicznych mocy czy odrealnionego wyglądu awatarów, symptomatyczny jest fakt, że w SL właściwie nie istnieje śmierć, w rzeczywistości wirtualnej ujścia nie znajdują zatem popędy autodestrukcyjne.

Brak fizycznego cierpienia i śmierci, możliwość dowolnej kreacji swojej wirtualnej tożsamości, łatwe spełnienie wszelkich fantazji – to obietnica lepszego życia w lepszym świecie, która skutkuje często ucieczką od realności. Warto się zastanowić jednak, czy można ją traktować jako cudowne rozwiązanie wszelkich gnębiących człowieka problemów. Czy problemy mogą kiedykolwiek zniknąć, jeśli ich źródłem jest sam człowiek?

Wchodząc do SL niejako rodzimy się na nowo, tym razem świadomie, rozwijamy się znacznie szybciej [...] Po pewnym czasie zauważamy, że jesteśmy dokładnie tacy sami, jak w RL [...]. Dramat polega na tym, że nie można już zrzucić winy na toksycznych rodziców, złych nauczycieli,

tych „na górze”, którzy nam nie pozwalają rozwinąć skrzydeł, brak kasy, wyglądu itp. [...] wychodzi na to, że wszystkim niepowodzeniom, w każdym z naszych żyć, jesteśmy sami sobie winni.²¹

BIBLIOGRAFIA

1. Erikson Erik H.: *Tożsamość a cykl życia*. Poznań 2004.
2. Freud Sigmund: *Kultura jako źródło cierpień*. W tegoż: *Człowiek, religia, kultura*. Przeł. J. Prokopiuk. Warszawa 1967.
3. Heim Michael: *Metaphysics of Virtual Reality*. Nowy Jork 1993.
4. Komasa Jan: *Między światem realnym a wirtualnym*. Rozmowę przeprowadził Konrad J. Zarębski. „Kino” 2011, nr 3.
5. Krzysztofek Kazimierz: *Spółczesność w dobie internetu: refleksyjne czy algorytmiczne?* W: *Re:internet – społeczne aspekty medium. Polskie konteksty i interpretacje*. Red. Ł. Jonak, P. Mazurek, M. Olcoń, A. Przybylska, A. Tarkowski, J.M. Zając. Warszawa 2006.
6. Lindner Joerg, Gillespie Jana: *Second Life. Życie, miłość, zarabianie pieniędzy*. Warszawa 2007.
7. Nood David de, Attema Jelle: *Second Life. The Second Life of Virtual Reality*. Transl. S. van Everdingen, EPN – Electronic Highway Platform [report], The Hague, 1 Dec. 2006 [online]. URL: <https://docs.rice.edu/confluence/download/attachments/5111868/EPN-REPORT-The_Second_Life_of_VR1.pdf?version=1>.
8. Przegalińska A.: *Second Life, czyli życie po życiu*. „Dwutygodnik Strona Kultury” 2010, nr 22 [online]. URL: <<http://www.dwutygodnik.com/artykul/810-second-life-czyli-zycie-po-zyciu.html>>.
9. Rymaszewski Michael, Au Wagner James, Wallace Mark, Winters Catherine, Ondrejka Cory, Batstone-Cunningham Benjamin: *Second Life. Przewodnik gracza*. Gliwice 2009.
10. Serwis Second Life.pl: Forum. Sondy/Ankiety. Wątek: *Wirtualna tożsamość w SL – badania*. URL: <<http://secondlife.pl/viewtopic.php?f=7&t=6072&start=20>>.

²¹ Serwis Second Life.pl: Forum. Sondy/Ankiety. Wątek: *Wirtualna tożsamość w SL – badania*. URL: <<http://secondlife.pl/viewtopic.php?f=7&t=6072&start=20>>.

NOTY BIOGRAFICZNE

EWA M. WALEWSKA (ur. 1988 r.) <ewa_walewska@o2.pl > – studentka kulturoznawstwa na Uniwersytecie Śląskim (specjalizacja: komunikacja kulturowa). Interesuje się dziennikarstwem, nowymi mediami i cyberkulturą. Pełni funkcję redaktor naczelnej Magazynu Studentów Uniwersytetu Śląskiego „Suplement”, współpracuje m.in. z miesięcznikiem „Śląsk” i dwumiesięcznikiem społeczno-kulturalnym „Nowe Zagłębie”. Część powyższego tekstu jest zmodyfikowanym fragmentem jej pracy licencjackiej, w której bada zjawisko komunikacji społecznej i kulturowej w wirtualnej rzeczywistości gry Second Life.

PAWEŁ ŚWIERCZEK (ur. 1988 r.) <swierczekpawel@gmail.com > – student kulturoznawstwa na Uniwersytecie Śląskim. Interesuje się szeroko pojętym filmem (ze szczególnym uwzględnieniem kina orientalnego i skandynawskiego), psychoanalizą, a także kwestią wpływu nowych technologii na tożsamość człowieka.