

Maciej Musiał
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Magia awatarów — o metamorfozie, animizmie i synkretyzmie w doświadczeniach i refleksjach dotyczących Second Life i rzeczywistości wirtualnej¹

Wstęp

Dwa terminy stanowiące główny tytuł niniejszego szkicu wymagają przynajmniej wstępnego objaśnienia. Mówiąc o magii, mam na myśli sposób myślenia charakterystyczny w szczególności dla tzw. społeczności pierwotnych, dzieci oraz osób cierpiących na pewne schorzenia psychiczne i badany przez antropologów kulturowych, psychologów rozwojowych, psychiatrów i filozofów — autor niniejszych rozważań szczególnie przywiązany jest do koncepcji magii wypracowanej w poznańskiej szkole metodologicznej i to jej ustalenia będzie w tym artykule wykorzystywał. Z kolei termin „awatar”, wywodzący się z sanskrytu i oznaczający wcielenie bóstwa w religii hinduistycznej, odsyła do rozmaitych graficznych reprezentacji użytkowników Internetu w różnych środowiskach wirtualnych, takich jak: portale społecznościowe, fora i gry — w obecnych rozważaniach skupimy się głównie na rzeczywistości wirtualnej Second Life, w szczególności jaskrawy sposób ilustrującej zjawiska, które, jak się wydaje, w nieco bardziej subtelny i mniej oczywisty sposób obecne są także w innych, m.in. tych wzmiankowanych wyżej, obszarach Internetu.

Prezentowany tekst stanowi swoiste uzupełnienie rozważań autora niniejszych słów dotyczących magii, jej obecności we współczesnej kulturze oraz jej związków z techniką, których nie będziemy tu powtarzać, a które stanowią swoiste zaplecze poczynionych tu analiz². Jednocześnie tekst jest

¹ Niniejszy tekst został sfinansowany ze środków Narodowego Centrum Nauki przyznanych na podstawie decyzji numer DEC-2015/19/D/HS1/00965

² M. Musiał, *Enchanting Robots: Intimacy, Magic and Technology*, Palgrave Macmillan 2019; M. Musiał, *Obecność magii we współczesnej kulturze zachodniej*, „Filo-Sofija” 36 (1/2017), s. 507-521.

w znacznej mierze komplementarny z rozważaniami Michała Rydlewskiego, który również, korzystając z perspektywy poznańskiej szkoły metodologicznej, bada obecność magii w kontekście tożsamości wirtualnej³. Wszelako, jak już zasygnalizowano, zarówno niniejszy tekst, jak i przywoływane tu wyżej artykuły ujmują zagadnienie związków magii ze współczesną techniką jako część bardziej ogólnego zagadnienia dotyczącego obecności magii we współczesnej kulturze — rozważania na ten temat zakończą niniejszy szkic, a poprzedzone zostaną krótkim scharakteryzowaniem specyfiki Second Life i przejawów obecności magii w jej doświadczaniu oraz w refleksjach na jej temat.

Second Life

Second Life (dalej: SL) to rzeczywistość wirtualna stworzona przez firmę Linden Lab w roku 2003. Mówiąc o Linden Lab jako „stworcach” Second Life, w pewnej mierze popełniamy nadużycie bowiem, jak podkreślają przedstawiciele tej korporacji, ich rola ograniczyła się do zapewnienia przestrzeni i możliwości jej zapełniania — innymi słowy, Linden Lab powołało do życia w zasadzie niemal pustą trójwymiarową przestrzeń (szacuje się, że stworzyli około 1% aktualnej zawartości SL)⁴. Wypełnienie jej stanowiło zadanie użytkowników, którzy najpierw „zaludnili” ową przestrzeń, tworząc swoje awatary (czyli trójwymiarowe, humanoidalne reprezentacje), a następnie zapełnili ją różnymi obiektami: budynkami, pojazdami, ubraniami itd. Zasadniczo w poprzednim zdaniu nastąpiło kolejne nadużycie, albowiem osoby mające swoje awatary w SL zostały nazwane użytkownikami. Tymczasem większość badaczy zajmujących się SL podkreśla, że osób tych nie należy określać użytkownikami ani tym bardziej graczami, jako że SL nie jest ani narzędziem, z którego korzystamy (jak np. portale społecznościowe), ani grą, która ma dany z góry cel i którą można wygrać lub przegrać (jak np. gra w szachy, w siatkówkę, czy większość gier komputerowych). Second Life, jak wskazuje sama nazwa — to drugie życie, w które się nie gra, którego się nie używa, lecz które się przeżywa i w którym się zamieszkuje, stąd osoby mające swoje awatary w SL określa się mianem mieszkańców lub rezydentów. Ich

W obu tekstach obficie cytuję literaturę dotyczącą tych zagadnień z wyszczególnieniem prac stanowiących dorobek poznańskiej szkoły metodologicznej, która, jak wspominałem, stanowi podstawowy element przyjmowanej przeze mnie perspektywy.

³ M. Rydlewski, *Dyssolucja kulturowa w nowych mediach na przykładzie magiczno-metamorficznego aspektu tożsamości wirtualnej*, „Kultura Współczesna”, 4/2019 (w druku).

⁴ T. Boellstorff, *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton University Press, 2008, s. 97.

aktywność w znacznej mierze sprowadza się do interakcji z innymi mieszkańcami, tworzenia nowych obiektów oraz korzystania z nich lub wymiany tychże.

Second Life przyciągnęło uwagę nie tylko osób, które zdecydowały się je zamieszkać, ale również dziennikarzy i naukowców. Najbardziej wyczerpującą pracą poświęconą temu wirtualnemu światu jest najpewniej monografia *Dojrzewanie w Second Life* autorstwa antropologa kulturowego Toma Boellstorffa⁵, który — chcąc być wiernym antropologicznemu wymogowi badania poprzez przebywanie wśród tubylców — w celu zanalizowania SL stworzył własnego awatara, by móc wejść w bezpośrednie interakcje z „tubylcami” i obserwować ich funkcjonowanie. Interesującym przypadkiem badań SL jest rodzimy filozof Michał Ostrowicki, który podpisuje swoje teksty, a także występuje na konferencjach, używając pseudonimu Sidey Myoo⁶, który, jak łatwo się domyślić, jest imieniem i nazwiskiem jego awatara w SL. Jest to część praktycznych zabiegów Ostrowickiego, który niejako zaciera granicę pomiędzy rzeczywistością materialną a wirtualną, np. organizując w tej drugiej zajęcia akademickie, które w całości odbywają się w SL, a zarazem pozwalają uzyskać realne stopnie na Uniwersytecie Jagiellońskim w Krakowie (swoją drogą, aktywność Myoo jest jednym z wielu przykładów zacierania się granicy realne/nierrealne, materialne/wirtualne w przypadku SL — nieco więcej na ten temat w kolejnych sekcjach niniejszego tekstu). Na uwagę zasługują również badania psychologa Richarda L. Gilberta, który w szczególności poświęcił się badaniom zagadnieniu tożsamości i związków intymnych w Second Life, uzyskując niejednokrotnie zaskakujące rezultaty⁷.

⁵ *Ibidem*.

⁶ M. Ostrowicki, *The Electronically Incarnated Human*, „Art Inquiry”, 10 (2008), s. 187-200; S. Myoo, *Człowiek w rzeczywistości elektronicznego realis. Zanurzenie*, [w:] Wielka Księga Estetyki w Polsce, red. K. Wilkoszewska, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2007; M. Ostrowicki, *Doświadczenie telematyczne w rzeczywistości elektronicznego realis. Odczuwanie*, „Kultura Współczesna”, 61 (3/2009), s. 160-172; S. Myoo, *Tożsamość człowieka w środowisku elektronicznym*, „Kwartalnik Filmowy”, 62-63, 2008, s. 143-152.

⁷ R. Gilbert, N. Murphy, M. Avalos, *Communication Patterns and Satisfaction Levels in 3D versus Real Life Intimate Relationships*, „Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking”, 14 (10/2011), s. 585-589; R. Gilbert, M. Gonzalez, N. Murphy, *Sexuality in the 3-Dimensional Internet and Its Relationship to Real World Sexuality*, „Psychology and Sexuality” 2 (2/2011), s. 107-122; R. Gilbert, N. Murphy, M. Avalos, *Realism, Idealization, and Potential Negative Impact of 3D Virtual Relationships*, „Computers in Human Behavior” 27 (5/2011), s. 2039-2046; R. Gilbert, J. Foss, N. Murphy, *Multiple Personality Order: Physical and Personality Characteristics of the Self, Primary Avatar, and Alt*, [w:] A. Peachey, M. Childs [red.], „Reinventing Ourselves: Contemporary Concepts of Identity in Online Virtual Worlds”, Springer Publishing 2011, s. 213-234.

Magia w Second Life

Zasadniczo zgadzam się z Michałem Rydlewskim, który we wspomnianym wyżej tekście uważa, iż głównym aspektem obecności magii w rzeczywistości wirtualnej jest status awatarów i sposób ich doświadczania. Uważam wszelako, że awatarów tych można doświadczać na różne sposoby i nadawać im rozmaity status, spośród których nie wszystkie noszą znamiona myślenia magicznego. Warto zauważyć, że różne — magiczne i niemagiczne — sposoby doświadczania awatarów mogą być udziałem jednej osoby, jako że wielu rezydentów SL ma więcej niż jednego awatara⁸. Pierwszym spośród takich sposobów byłoby traktowanie awatara jako symbolu, reprezentacji osoby, która ten awatar stworzyła. Awatar taki może być wierną kopią tej osoby, jej „lepszą wersją” lub też zupełnie kimś innym (np. starsza kobieta tworzy awatar, który jest młodym mężczyzną), może on też — jak podkreśla Aleksandra Przegalińska — pełnić funkcję „przedłużenia” danej osoby⁹. Wszystkie te przypadki łączy jednak fakt, że stosunek osoby posiadającej dany awatar do tegoż, opiera się na przekonaniu, iż owy awatar ma charakter symboliczny: jest po prostu częścią tożsamości danej osoby, jej przedłużeniem i/lub reprezentacją, tak samo jak fakt wykonywania określonego zawodu, posiadania hobby itp. — osoba mająca awatar zachowuje zatem do tego awatara pewien dystans, jako że ma świadomość symbolicznego charakteru tego awatara, zachowuje zatem swoją tożsamość, która jest przez awatar reprezentowana i/lub przedłużana.

Wydaje się jednak, i na zilustrowaniu tej hipotezy skupiają się kolejne akapity niniejszego tekstu, że istnieją również odmienne sposoby doświadczania awatarów, które zdają się wiązać z nadawaniem owemu awatarowi statusu innego niż symboliczny. Wiąże się to przede wszystkim z postrzeganiem awatara jako innej, realnej osoby, którą na pewien czas się stajemy. Nie idzie tu o to, że osoba sterująca awatarem jest sobą i jedynie symbolicznie udaje kogoś innego, ale że na czas sterowania awatarem w pełni utożsamia się z nim i doświadcza (wirtualnej) rzeczywistości z jego perspektywy. Wydaje się, że najbardziej jaskrawym przykładem tego zjawiska są relacje intymne opisywane przez wspomnianych już Gilberta i Boelstorffa. Badacze ci przytaczają przypadki, w których w SL zawierane są śluby — jest to zjawisko samo w sobie ciekawe i zwracające uwagę na fakt, że wielu rezydentów SL, w przeciwieństwie do użytkowników czatów czy portali randkowych, nie traktuje znajomości internetowej jako wstępu do znajomości poza Interne-

⁸ R. Gilbert, J. Foss, N. Murphy, *op. cit.*

⁹ A. Przegalińska, *Istoty wirtualne. Jak fenomenologia zmieniała sztuczną inteligencję*, Universitas, Kraków 2016.

tem, lecz przypisuje tej pierwszej autoteliczny charakter. Co więcej, niejednokrotnie ślub zawierany jest pomiędzy osobami sterującymi awatarami, które nie znają swoich prawdziwych tożsamości — te osoby nie znają zatem wieku, płci, narodowości i innych cech osoby sterującej awatarem, z którym wzięli ślub, a osoba sterująca tym drugim awatarem nie zna ich¹⁰. Wygląda zatem na to, że śluby te zawierane są raczej pomiędzy awatarami, niż pomiędzy osobami, które nimi sterują — bardzo łatwo zatem zupełnie zignorować to zjawisko jako czysto fikcyjną i nic nieznaczącą zabawę. Jednakowoż Richard L. Gilbert w swoich badaniach pokazuje, że ludzie, którzy biorą śluby w SL, a jednocześnie pozostają w stałych związkach poza SL (z zupełnie innymi osobami), nierzadko cenią te pierwsze bardziej niż te drugie, pomimo że (a czasami, jak sami twierdzą — właśnie dlatego, że) nie wiedzą, kto steruje awatarem, z którym wzięli ślub ich awatar i *vice versa*¹¹.

Wydaje się zatem, że osoby te, logując się w SL, po prostu przeistaczają się w kogoś innego, czyli dokonują tego, co w badaniach dotyczących magii nazywa się metamorfozą, lub przynajmniej uczestniczą w procesie, który ma pewne znamiona metamorfozy, analogicznej do tej — by odwołać się do najpopularniejszego chyba przykładu z badań magii — będącej udziałem członków plemienia Bororo na serio twierdzących, że przemieniają się w papugi. Co więcej, wydaje się, że w przypadku ich stosunku do awatarów cudzych zachodzi pewnego rodzaju animizacja, czyli kolejny element typowy dla myślenia magicznego. Cudze awatary nie są bowiem traktowane jako symbole czy przedłużenia żywych osób nimi sterujących, jako że te osoby są zupełnie nieznane i w tym sensie nieistotne, co oznacza, że związek zawiera się z postrzeganym autotelicznie i autonomicznie awatarem — dokonuje się zatem oderwania awatara od osoby nim sterującej i jego animizacji — jest to sytuacja analogiczna do animizowania i żywienia silnych emocji wobec postaci z gier komputerowych (przez nikogo niesterowanych)¹², czy robotów¹³, a także do — znanych z literatury przedmiotu dotyczącej magii — przypadków traktowania skał czy stawów jako żywych istot przez społeczeństwa pierwotne, czy uważania za żywe szaf czy lalek przez dzieci.

¹⁰ T. Boellstorff, *op. cit.*, s.151-178; R. Gilbert, M. Gonzalez, N. Murphy, *Sexuality in the 3-Dimensional Internet...*

¹¹ R. Gilbert, N. Murphy, M. Avalos, *Communication Patterns and Satisfaction...*; R. Gilbert, N. Murphy, M. Avalos, M., *Realism, Idealization, and Potential Negative...*

¹² A. Waern, 'I'm in love with someone that doesn't exist!' *Bleed in the context of a computer game*, "Journal of Gaming and Virtual Worlds", 3 (3/2011), s. 239-257.

¹³ M. Musiał, *Enchanting Robots...*

Innym, nieco mniej jaskrawym przykładem tego typu stosunku do awatarów jest sytuacja opisywana przez Toma Boellstorffa¹⁴: pewnego razu, będąc zalogowanym w SL, antropolog komunikował się za pomocą wiadomości tekstowych z osobą kierującą innym awatarem, którą znał z poprzednich pobytów w SL, i którą dodał do listy stałych znajomych — dodanie kogoś do takiej listy oznacza, że nie musimy spotykać w przestrzeni wirtualnej SL awatara tej osoby, by się z nią skomunikować. Wystarczy bowiem, że osoba ta jest zalogowana i po kliknięciu w jej nick możemy wymieniać z nią komunikaty, niezależnie od tego, gdzie znajdują się nasze awatary. Jednakowoż osoba, z którą rozmawiał antropolog, uznała, że to niegrzecznie rozmawiać w ten sposób, gdy można się widzieć twarzą w twarz i korzystając z mapy SL, przeniosła swojego awatara obok awatara Boellstorffa — wydaje się, że jest to kolejny przykład traktowania awatarów nie jako zwykłych symboli/reprezentacji, lecz jako autotelicznych osób, którymi można się stać i z którymi można się spotkać „twarzą w twarz”.

Drugim elementem magii, który zauważyć można w przypadku rzeczywistości wirtualnej, a który jest szczególnie jaskrawo widoczny w przypadku SL, jest swoisty wtórny synkretyzm, czyli zacieranie granic fundamentalnych dla odczarowywanej kultury zachodniej. W szczególności idzie tu o dualizm wirtualne — realne, a co za tym idzie o zacieranie granic pomiędzy światem wirtualnym i światem niewirtualnym. Ten wtórny synkretyzm zaobserwować można zarówno na płaszczyźnie praktycznego funkcjonowania SL, jak i teoretycznego humanistycznego namysłu nad jej statusem. Jeśli idzie o tę pierwszą płaszczyznę, to praktyczne funkcjonowanie SL podważa zdroworozsądkowe przekonanie o fikcyjnym, wirtualnym statusie zachodzących tam zdarzeń i występujących tam obiektów. Dla przykładu, waluta występująca w grze jest wymienna na dolary amerykańskie, co sprawia, że istnieje grono osób, które utrzymują się w pełni z aktywności prowadzonej w SL (np. budują i sprzedają budynki lub odzież), a tworzone tam obiekty mają wymierną wartość, co sprawia, że nadużycia związane z własnością tych (na tzw. pierwszy rzut oka) całkowicie fikcyjnych i wirtualnych obiektów są ścigane przez policję, a sądy amerykańskie przyznają odszkodowania osobom, którym np. ukradziono zaprojektowaną przez nich wirtualną bluzkę. Oznacza to, że zdarzenia w SL, nawet jeśli nie dotyczą bezpośrednio osób, ich dobrego imienia, lecz jedynie obiektów, które nie istnieją, i z których nie można korzystać poza SL, wywołują ze wszech miar realne skutki — również o charakterze prawnym — w rzeczywistości pozawirtualnej. Jeśli natomiast idzie o refleksję teoretyczną, to z jednej strony polega ona na używaniu wskazanych wyżej przykładów praktycznego funkcjonowania SL jako argumentów

¹⁴T. Boellstorff, *op. cit.*, s. 117.

do nadania rzeczywistości wirtualnej statusu ontologicznego równoważnego z rzeczywistością niewirtualną — rzecznikiem takiego stanowiska jest m.in. Sidey Myoo¹⁵. Z drugiej zaś strony, istnieją próby wskazania na wirtualność realności — Tom Boellstorff uważa, że ludzka kultura symboliczna jest również wirtualna w takim samym stopniu, co SL¹⁶, w związku czym, urealnianie czegoś w SL nie jest niczym nowym ani zaskakującym, ponieważ w ramach kultury symbolicznej od wielu setek lat traktujemy wirtualne byty — takie jak np. wartości — jako w pełni realne (Boellstorff zrównuje tu zatem w pewnej mierze symboliczność z wirtualnością — zasadność takiego zabiegu wymaga osobnego namysłu). Zatem, z jednej strony, wskazuje się na realność wirtualnego, a z drugiej na wirtualność realnego, tym samym zacierając granicę pomiędzy tym, co w Internecie, a tym, co poza nim. Ponadto, istnieje także postulat zupełnego zatarcia granicy między dwoma interesującymi nas tu sferami, nawet w sferze terminologicznej — Luciano Floridi w znanym tekście *The Onlife Manifesto*¹⁷ przekonuje, że terminy online i offline oraz kryjąca się za nimi dystynkcja są już nieadekwatne do współczesnych sposobów funkcjonowania Internetu, który nie tylko przenika otaczającą nas rzeczywistość, ale konstytuuje stany rzeczy równie realne jak te materialne. W tym sensie mamy tu do czynienia z pewnego rodzaju wtórnym synkretyzmem, zacieraniem wypracowanej w kulturze zachodniej granicy między tym, co realne, i tym, co fikcyjne/wirtualne. Wydaje się, że jest to w pewnej mierze analogiczne dla braku rozróżnień charakterystycznego dla społeczeństw pierwotnych i małych dzieci, którzy nie rozróżniają rzeczywistości naturalnej i ponadnaturalnej, mentalnej i fizycznej, a nawet jeśli odróżniają jawę i sen, to sny traktują równie realistycznie, co jawę. Rzecz jasna jest tu wiele różnic, chociażby fakt, że w przypadku dzieci i społeczeństw pierwotnych synkretyzm jest pierwotny (nie ma jeszcze rozróżnień), a w przypadku Internetu wtórny (idzie o zacieranie istniejących rozróżnień).

Po co nam magia?

Jak już wspomniałem w pierwszych akapitach niniejszego tekstu, stanowi on część nieco szerszych zagadnień: związków pomiędzy magią a techniką oraz obecności magii we współczesnej kulturze. Wydaje się, że doświadczanie

¹⁵ M. Ostrowicki, *The Electronically Incarnated Human*; S. Myoo, *Człowiek w rzeczywistości elektronicznego realis*.

¹⁶ T. Boellstorff, *op. cit.*, s. 5, 237-249.

¹⁷ L. Floridi [red.], *The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era*, Springer Open 2015.

współczesnej techniki w sposób szczególny naznaczone jest magią¹⁸ (choć podkreślmy raz jeszcze: nie każdy typ techniki i nie każdy jej użytkownik ma związek z myśleniem magicznym, co więcej, wydaje się że technika nierzadko funkcjonuje w całkowicie odwrotny sposób, przyczyniając się raczej do racjonalizacji, proceduralizacji i odczarowania świata¹⁹). Jednocześnie należy zauważyć, że obecność magii we współczesnej kulturze jest zauważalna i narasta nie tylko w kontekście nowoczesnej techniki, lecz jest do tego stopnia zauważalna, iż coraz częściej mówi się o wtórnym zaczarowaniu świata²⁰. Pytaniem, które niechybnie się nasuwa, jest kwestia oceny tego procesu. Poza dość oczywistym pytaniem o to, czy jest to proces, który należy oceniać negatywnie czy pozytywnie, można również za Anną Pałubicką²¹ i podążającymi za nią Andrzejem P. Kowalskim²² i Michałem Rydlewskim²³ zapytać o to, czy mamy do czynienia z dysolucją kulturową rozumianą jako pewnego rodzaju krok wstecz, czy też raczej obecność magii pełni funkcję adaptacyjną do nowych artefaktów technicznych i nowej kultury, jaka wraz z nimi nadchodzi. Wydaje się, że być może obie te odpowiedzi są słuszne i magia w pewnych kontekstach stanowi przejaw dysolucji, prowadząc do zdziecinnienia, prymitywizacji, czy wręcz szaleństwa, a w innych kontekstach pełni istotne funkcje adaptacyjne. Kolejnym interesującym zagadnieniem jest pytanie o to, czy współczesna obecność magii jest zjawiskiem nowym i w tym sensie magia powraca z „kulturowego niebytu”, czy też może magia stanowiła stałą część nowoczesności, lecz była niedostrzegana, ignorowana, podczas gdy współcześnie, wraz z pojawieniem się myślenia magicznego w nowych kontekstach

¹⁸ Poza wzmiankowanymi tu tekstami autorstwa Michała Rydlewskiego i mojego własnego tezę taką wprost stawiają również m.in.: M. Kamińska, *Rzeczywistość wirtualna jako „ponowne zaczarowanie świata”: pytanie o status poznawczy koncepcji*, Bogucki Wydawnictwo Naukowe 2007; R. Stivers, *Technology as Magic: The Triumph of the Irrational*, Bloomsbury Academic 2001.

¹⁹ Zob. np. N. Carr, *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*, W. W. Norton & Company, New York 2011; N. Carr, *The Glass Cage: How Our Computers Are Changing Us*, W. W. Norton & Company, New York 2015.

²⁰ E. Tiryakian, *Dialectics of Modernity: Reenchantment and Dedifferentiation as Counter-processes*, [w:] N. Smelser, H. Haferkamp [red.], *Social Change and Modernity*, University of California Press 1992, s. 78-94; M. Berman, *The Reenchantment of the World*, Cornell University Press 1981. W przywoływanych tu pracach mojego autorstwa przedstawiam odczarowanie i ponowne zaczarowanie świata jako procesy komplementarne.

²¹ A. Pałubicka, *Kultura ponowoczesna: dysolucja czy adaptacja do nowej postaci kultury?*, [w:] E. Solska, P. Witek, M. Woźniak (red.), *Między nauką a sztuką. Wokół problemów współczesnej historiografii*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej 2017, s. 417-436.

²² A. P. Kowalski, *O procesach dysolucji w kulturze*, „Filo-Sofija” 36 (1/ 2017), s. 469-481.

²³ M. Rydlewski, *op. cit.*

oraz zmianą jego waloryzacji na bardziej pozytywną, jego obecność stała się bardziej widoczna, a zarazem łatwiejsza do zaakceptowania.

Ciekawą kwestią pozostaje również zagadnienie funkcji magii w kontekście nie tylko całej kultury (czyli postrzegana z perspektywy antyindywidualistycznej: po co magia we współczesnej kulturze), ale również dla poszczególnej jednostki (czyli widziana z perspektywy indywidualistycznej: po co magia konkretnym jednostkom). Wszelako wydaje się, że punktem wyjścia dla ustalania funkcji magii dla jednostki tak czy inaczej pozostają jej funkcje kulturowe, które jednak w przypadku perspektywy indywidualistycznej, szczególnie w kontekście zjawisk prezentowanych wyżej zjawisk związanych z SL, ulegają szeregowi modyfikacji. Funkcje magii we współczesnej kulturze, które można, jak sądzę przenieść na grunt jednostkowy, to w szczególności kompensacja braku sensu i kompensacja braku poczucia bezpieczeństwa ontologicznego.

Pierwsza funkcja kompensuje brak sensu, który wynika przede wszystkim z nadmiernego (w niektórych sferach) odczarowania świata (związanego z jego desymbolizacją) oraz postępującej indywidualizacji, które w praktyce prowadzą do erozji intersubiektywnie respektowanych wartości symbolicznych. Kompensacja tego braku polega na tym, że dzięki metamorfozie i stawaniu się awataram (lub kilkoma różnymi awatarami) można pozyskiwać rozmaite subiektywne pozytywne przeżycia, które są we współczesnej kulturze na tyle pożądane, że wydają się stanowić właśnie substytut intersubiektywnych wartości. Te ostatnie wydają się z kolei bardziej uciążliwe do pozyskania ze względu na fakt ich intersubiektywności (działają, gdy są powszechnie podzielane), który w wyniku wzmiankowanych wyżej procesów odczarowania i indywidualizacji staje się wymogiem trudnym do zrealizowania. Paradoksalnie zatem łatwiejsze okazuje się odwołanie do myślenia magicznego i doświadczanie metamorfozy, pozwala ono bowiem na „nieogłądanie się” na innych, i czerpanie pełnymi garściami „magicznych” subiektywnych przeżyć. Osobnym ciekawym zagadnieniem jest pytanie o to, czy w SL możliwe jest, a może wręcz czy dokonuje się w jego ramach, równoległe do pozyskiwania subiektywnych przeżyć budowanie powszechnie respektowanych, intersubiektywnych wartości — idzie tu zatem o to, czy awatary ucłowieczane za pomocą metamorfozy i animizmu są w stanie tworzyć wspólnoty oparte na wartościach sprawniej niż ludzie pozbawieni awatarów i dostępu do Internetu. Pytanie to rzecz jasna nawiązuje do szerokiego zagadnienia statusu wspólnot internetowych i wymaga najpewniej osobnego rozważenia.

Jeśli natomiast idzie o drugą wzmiankowaną wyżej funkcję, czyli zapewnienie poczucia bezpieczeństwa ontologicznego, to zwykle jego pozyskiwanie wiąże się z rutyną, stabilnością, stałym punktem odniesienia. Oparta na zmienności, z definicji płynna metamorfoza wydaje się zatem niezgodna

z wartością, jaką jest bezpieczeństwo ontologiczne. Jednakowoż, ponieważ paradoksalnie, wydaje się, iż to właśnie dzięki metamorfozie można zapewnić sobie poczucie bezpieczeństwa ontologicznego polegające na ucieczce przed brakiem bezpieczeństwa do — w danym momencie bardziej bezpiecznej — innej tożsamości. Tak jak przed brakiem bezpieczeństwa i stabilności ekonomicznej można emigrować z jednego kraju do innego, tak samo metamorficzne wcielanie się w awatary w SL pozwala na ucieczkę z jednej tożsamości pozbawionej bezpieczeństwa ontologicznego do innej, która takiego zagrożenia nie odczuwa. Przypomnijmy, że bardzo wielu użytkowników ma więcej niż jednego awatara w SL, co sprawia, że awaryjnych furtek jest zawsze pod dostatkiem — to właśnie ta możliwość natychmiastowego stania się kimś innym, zalogowania się do innej tożsamości, metamorficznego utożsamiania się z innym „ja”, stanowi rozwiązanie problemu bezpieczeństwa ontologicznego za pomocą magii z perspektywy jednostki. Jest to wszelako poczucie bezpieczeństwa o charakterze tymczasowym, jako że zwykle w pewnym momencie zachodzi konieczność przejścia w stadium metamorficzne, w którym utożsamiamy się z „ja”, które odczuwa brak owego bezpieczeństwa.

Interesującym zagadnieniem związanym z obecnością magii w doświadczaniu techniki jest także status „pierzwiastka ludzkiego”. Wydaje się bowiem, że w opisanych tu fenomenach człowieczeństwo jako wartość ulega pewnego rodzaju erozji, a granica między ludzkim i nieludzkim rozmyciu. Z jednej bowiem strony ludzie utożsamiają się z trójwymiarowymi zlepkami pikseli, a z drugiej strony żywią wobec nich silne uczucia — dzieje się tak zarówno, gdy zlepkami pikseli sterują (nieznani jednak i w tym sensie niebrani pod uwagę) ludzie, jak również wtedy gdy, jak wskazuje jeden z tekstów już tu cytowanych, wirtualną postacią steruje sztuczna inteligencja i nie kryje się za nią żadna żywa osoba. Gdy dodamy do tego żywienie uczuć wobec robotów, okazuje się, że we współczesnej kulturze człowiek coraz częściej nie ma potrzeby być „prawdziwym” człowiekiem ani nie potrzebuje być z „prawdziwymi” ludźmi, ponieważ może — dzięki magii — wcielać się w obiekty nieożywione, a także nawiązywać z takimi obiektami emocjonalne relacje. Wydaje się, że można uznać te tendencje za praktyczne przykłady teoretycznych postulatów posthumanistów namawiających do antyantropocentrycznego zdetronizowania człowieka i zniwelowania przekonania o jego wyjątkowości poprzez rozmycie granic pomiędzy tym, co ludzkie i tym, co nieludzkie. Warto dodać, że w również w teoretycznych rozważaniach posthumanistów można dostrzec elementy myślenia magicznego. Ocena tych tendencji, które gdzie indziej nazywam odczarowywaniem człowieka (rozumianego jako wartość), jest kwestią do osobnej dyskusji.

Maciej Musiał

The Magic of Avatars: Methamorphosis, Animism and Syncretism in Experiences of and Reflections on Second Life and Virtual Reality

Abstract

This paper describes magical aspects of experiencing virtual reality in general and Second Life in particular, pointing to the phenomena typical of magic such as metamorphosis, animism and syncretism. Moreover, the paper analyzes connections between magic on the one hand and technology on the other, as well as the presence of magic in the contemporary Western culture.

Keywords: methamorphosis, animism, magic, Second Life.