



Wojciech Siwak

## HIPERTEKSTUALNA PODRÓŻ PRZEZ WIRTUALNE ŚWIATY

### Pojęcie „wirtualność”

Peter Lévy analizując pojęcie „wirtualność” wskazuje, iż termin ten ma obecnie przynajmniej trzy znaczenia: techniczne – związane z technologią informacyjną, potoczne i filozoficzne. Fascynacja towarzysząca „wirtualnej rzeczywistości” wynika w pewnym stopniu z wzajemnego przenikania się owych znaczeń.

**Ujęcie filozoficzne.** W filozoficznym sensie „wirtualność” zawiera wszystko, co jest potencjalne, ale nie aktualne, pewną klasę tendencji, sił i problemów, które mają intencję bycia rozwiązanymi (rozwiniętymi), gdy staną się realne. W tym ujęciu „wirtualność” oznacza, że dana rzecz istnieje potencjalnie, ale nie aktualnie, istnieje bez „bycia” obecną. Przykładem takiego istnienia jest „wirtualna” obecność drzewa w nasieniu (w przeciwieństwie do aktualności wyrosniętego drzewa), słowo w mowie (w przeciwieństwie do jego aktualnego występowania), problem (w przeciwieństwie do aktualnego specyficznego rozwiązania tu i teraz).

W sensie filozoficznym wirtualność jest zwykle istotną częścią realności (rzeczywistości). Mówiąc precyzyjnie w terminach filozoficznych, wirtualność nie kontrastuje z rzeczywistością, lecz z aktualnością; wirtualność i aktualność stanowią dwa różne sposoby istnienia (*modi*) rzeczywistości. Jeśli esencją (istotą) nasienia jest wyprodukowanie drzewa, to wirtualność drzewa jest doskonale (całkowicie) rzeczywista (lecz jeszcze nie aktualna).

Istota (rzecz) jest wirtualna, gdy jest „delokalizowana”, zdolna do generowania kilku namacalnych (rzeczywistych) istot w różnych

czasach i w specyficznych miejscach, sama nie będąc związana z żadnym szczególnym czasem czy miejscem.

Lévy pisze: „Słowo jest taką wirtualną istotą. Leksykalny element »drzewo« może być wypowiedziany (wyrażony) tylko w danym miejscu i czasie, a jego enuncjacja (wypowiedzenie) konstituuje jego »realizację«. Słowo jednak, wypowiedzane lub realizowane tu czy tam, w istocie swej jest nigdzie, oderwane od jakichkolwiek specyficznych punktów czasu.

Wirtualność chociaż nie może być dana poprzez żadne przestrzenno-czasowe koordynaty, jest realna. Słowo rzeczywiście istnieje. **Wirtualność istnieje bez bycia tu czy tam.** Powinno się dodać, że każda z realizacji tej samej wirtualnej istoty może być całkowicie różna od pozostałych i że aktualność nigdy nie jest całkowicie predeterminowana przez wirtualność. W ten sposób, z akustycznego i semantycznego punktu widzenia, żadna realizacja słowa nie jest dokładnie taka sama jak każda inna i zawsze mogą zdarzać się nowe wypowiedzenia (poprzez nowe głosy) i znaczenia (w nowych zdaniach). Wirtualność jest nieskończonym źródłem realizacji” [Lévy 1996, 23].

**Ujęcie potoczne.** W tym ujęciu, twierdzi Lévy, „wirtualność” pojmujemy jako „fałszywą”, „iluzoryczną”, „niereczywistą”, „wyobrażoną”, „możliwą”. Termin ten często używany jest do określenia niereczywistości. Wyrażenie: „wirtualna rzeczywistość” brzmi wtedy jak oksymoron, jak tajemnicza kuglarska sztuczka. Myślmy poważnie, że coś jest albo realne, albo wirtualne i nie może być jednym i drugim, w tym samym czasie.

**Ujęcie „wirtualności” z punktu widzenia przetwarzania danych.** W takim rozumieniu „wirtualność” oznacza dla Lévy’ego potencjalny wszechświat porównywalny (przeliczalny) przy użyciu cyfrowego modelu. Przykładem mogą być wszelkie przekazy przenoszone przez oprogramowanie, systemy hipertekstowe, bazy danych, systemy eksperckie, symulacje interaktywne itd.

**Ujęcie „wirtualności” w terminach struktury informacyjnej.** Tu z kolei przekaz stanowi przestrzeń dla interakcji proksemicznych, w których przeglądający użytkownicy mogą bezpośrednio kontrolować swoje reprezentacje. Przykładami są dynamiczne mapy danych prezentujące informację zgodną z „punktem widzenia” przeglądającego, jego pozycją oraz przeszłością, a także sieciowe gry RPG (*Role Playing Games*), gry wideo, wirtualne rzeczywistości (jedno- i wielodostępne).

**Świat wirtualny w ścisłe technologicznym sensie.** W tym przypadku „wirtualność” jest iluzją sensomotorycznej interakcji z modelem komputerowym. Przykładami mogą być: używanie stereoskopowych systemów postrzegania, rękawice i kombinezony danych, służące poznawaniu odtworzonych lub projektowanych budowli czy przeszerzeni, a także treningom symulacyjnym pilotów, chirurgów, operatorów maszyn itd. [Lévy 1996, 37].

## **Wielodostępne światy MUD – interfejs tekstowy**

Termin „światy wirtualne” (*Virtual Worlds*) pojawia się w cyberkulturze niemal równoległe z terminem „rzeczywistość wirtualna” (*Virtual Reality*). Jednak nim powstały wirtualne przestrzenie i społeczności, takie jak np. *Active Worlds*, *Blaxxun* czy *OZ Interactive*, przez wiele lat rozwijały się cyberspołeczności oparte na komunikacji wyłącznie tekstowej.

Pojęcie *virtual communities* (społeczności wirtualne) wytworzyło się zatem najpierw w odniesieniu do rzeczywistości kreowanych bardziej w wyobraźni użytkowników niż do „światów” wytwarzanych poprzez trójwymiarowe animacje. Pierwsze takie wirtualne wspólnoty powstały na przełomie lat 70. i 80. w Wielkiej Brytanii i USA. MUD, czyli *Multi User Dungeons* lub *Multi User Dimensions*, były internetową wersją gier RPG (*Role Playing Games*). Autorzy scenariuszy, jak i twórcy całej topografii owych światów czerpali obficie pomysły z literatury *science fiction* i *fantasy*. Opierali się m.in. na wątkach Tolkienowskich, tekstowe opisy komnat i przestrzeni MUD wypełnione były zatem magią, postaciami trolli, smoków czy elfów, a bohaterowie logujący się do sieci przeżywali w oparciu o uprzednio przygotowany scenariusz rodzaj tekstowej przygody, jakby „książki na żywo”. W wielu MUD istniejących po dzień dzisiejszy gracze pomagają sobie wzajemnie w budowaniu światów. Używając względnie prostego języka programowania, mogą tworzyć „komnaty”, w których można określać wyposażenie i definiować ich zasady. Obiekty umieszczane są przez opis słowny oraz określenie potencjału możliwych interakcji, w jakie mogą wejść z użytkownikiem. Administrujący systemem programiści-autorzy scenariuszy zyskują w tych światach miano „czarodziejów” czy „bogów”, a uczestnik wspólnoty po przejściu długiej, przepełnionej zagadkami, testami i pułapkami drogi może uzyskać status pełnoprawnego „obywatela”, dostępując nawet zaszczytu dołączenia do grona „czarodziejów”, „mistrzów”, „magów” czy „bogów”.

Już w początkach istnienia społeczności MUD, jak to opisuje Richard Bartle [1990], komunikacja odbywała się tam w sposób nielinearny. Zarówno poruszanie się w komnatach, jak i wszelkie interakcje z obiektami dokonywały się na zasadzie wyboru spośród kilku dostępnych możliwości. Hipertekstualna narracja i nawigacja stanowiła tam zasadę poruszania się i komunikowania. Oczywiście, w wielu systemach, na przykład w grach RPG, zakładano że dokonując różnych wyborów użytkownik dotrze w końcu do określonego punktu docelowego i w tym sensie poruszanie się w przestrzeniach tych systemów oraz komunikacja odbywała się tam w sposób jakby paralelnie linearny. Niemniej w momencie wędrówki uczestnik nieustannie przenosił się z miejsca na miejsce dokonując wyborów, czyli w istocie realizował typową dla hipertekstu strukturę indywidualnej drogi, dokonywał indywidualnego odczytania „ogrodu o rozwidlających się ścieżkach”. Ta dynamika zmiany powodowała, iż wszelkie reguły – od zasad komunikowania po reguły interakcji społecznej – były w MUD budowane w procesie, a nie otrzymywane (narzucane).

## **Wielodostępne rozmowy w czasie rzeczywistym – IRC**

IRC czyli *Internet Relay Chat* jest systemem umożliwiającym rozmowę za pośrednictwem Internetu prowadzoną przez wielu zalogowanych do serwera użytkowników. Użytkownik widzi na ekranie swoje własne komunikaty, poprzedzone pseudonimem (*login*), a także komunikaty innych wyświetlane w postaci stale odnawiającej się listy. Możemy zatem ten rodzaj rozmowy porównać z sytuacją, gdy w dużej sali kilkanaście osób mówi jednocześnie, a naszym zadaniem jest wyłowić z tłumu interesujące nas wypowiedzi lub do dalekopisu w agencji prasowej, wypływającego co sekundę nowe newsy. Korzystający z IRC muszą zatem wypracować sobie szczególną umiejętność selekcji informacji, koncentrując się na rozmowie z wybranymi osobami czy na wybrane tematy. Potrzeba szybkości komunikowania w zestawieniu z dosyć wolnym narzędziem tworzenia komunikatu w czasie rzeczywistym, jakim jest klawiatura, spowodowała, iż język IRC cechuje wyjątkowa syntetyczność i skrótowość. W wersji międzynarodowej stanowi on uproszczoną do granic możliwości odmianę języka angielskiego, ignorującą czy tolerującą błędy składniowe i gramatyczne, używającą form bezokolicznikowych oraz całej gamy skrótów fonetycznych.

Użytkownicy wytworzyli specyficzny język skrótów i symboli, ułatwiający wyrażenie emocji lub kodujący za pomocą kilku liter

najczęściej używane w rozmowach zwroty. Na przykład grzecznościowe powiedzenie *Lots of Love* w zakończeniu rozmowy kodowane jest skrótem LOL, zwrot *By the Way* – BTW itd. Osobną klasę kodów IRC stanowią tzw. emotikony, czyli kody służące wyrażaniu emocji. Są to wpisywane z klawiatury ciągi znaków, układające się, gdy obrócimy głowę w lewo, w wizualne wyobrażenie uśmiechniętej twarzy:

:-) ;-]

lub wykrzywionej w wyrazie dezaprobaty lub smutku:

:-{ :-{{

Kumiko Aoki przedstawia typowe emotikony występujące w europejskich, amerykańskich i japońskich sieciach komputerowych:

### USA/Europa

:-) zwykły uśmiech  
 :-( smutek  
 ;-) flirt, „oczko”  
 :-)) bardzo szczęśliwy  
 :-o zachwyty, zdumienie  
 :-| zacięty  
 :-|| gniew  
 8-) uśmiech „w okularach”  
 :^) szczęśliwa twarz  
 :^( nieszczęśliwy

### Japonia

(emotikony czytane są na wprost, nie jako „położone”)

(^\_^) zwykły uśmiech  
 (^o^;>) proszę mi wybaczyć  
 (^\_^;) kokieteria  
 (^o^)^ szczęśliwy  
 (\*^o^\*) fascynujący  
 (\_o\_) tak mi przykro  
 (^.^) uśmiech dziewczyny  
 (\*^\_^\*;) przepaszam  
 (;\_;) smutek  
 (^\_^;; nieprzyjemny

[Aoki 1994].

Język emotikonów obejmuje kilkadziesiąt symboli i używany jest równoległe z innymi konwencjami, jak np. pisanie z wielkiej litery, oznaczające krzykliwość, głośną wypowiedź czy podkreślanie nastroju wypowiedzi przez wykrzykniki, znaki zapytania itd. Sprawny uczestnik rozmowy jest w stanie łączyć treść rozmowy z jej emocjonalnym opisem za pomocą emotikonów niemal tak szybko, jak to się dzieje w przypadku rozmowy twarzą w twarz w czasie rzeczywistym.

## Wizualizacja IRC – awatary dwuwymiarowe, projekt *Habitat*

Projekt *Habitat* firmy Lucasarts zakładał, że atrakcyjność wielo-dostępnej komunikacji sieciowej w trybie tekstowym, jaka była udziałem użytkowników IRC czy gier RPG typu MUD, może być rozszerzona o warstwę wizualną. Zaprojektowano zatem środowisko

graficzne podobne do strony komiksu, na której mogły pojawić się postacie reprezentujące logujących się użytkowników.



Rys.1. *Habitat* firmy Lucasarts

Bohaterowie spotkania reprezentowani byli przez swe komiksowe odpowiedniki, zwane awatarami, które można było w pewnym zakresie lokalizować w dwuwymiarowej przestrzeni, zwracając na przykład twarzą do siebie. Ponad głowami awatarów w komiksowych „dymkach” wyświetlane były teksty wpisywane „na żywo” z klawiatury przez zalogowanych uczestników.

*Habitat* był pierwszym systemem, w którym spróbowano dokonać wizualizacji komunikacji tekstowej przez danie użytkownikom cyfrowych bohaterów. Od tego momentu idea „wirtualnego reprezentanta” – wizualnego odpowiednika człowieka w cyberprzestrzeni zaczęła być intensywnie rozwijana, stając się inspiracją dla kolejnych projektów reprezentacji ciała i przestrzeni w systemach rzeczywistości wirtualnej.

### **Trójwymiarowe symulacje przestrzeni: problem przestrzeni w światach wirtualnych**

Kolejnym ważnym etapem rozwoju światów wirtualnych były symulatory. W wojskowych laboratoriach próbowano odtworzyć warunki lotu myśliwcem, dowodzenia czołgiem czy łodzią podwodną. Tam właśnie podjęto najważniejsze eksperymenty, pozwalające

na modelowanie wirtualnej przestrzeni, wirtualnego środowiska, z którym użytkownik musiał wejść w reakcję. Największy nacisk kładziono przy tym na dwa parametry – wierność odzwierciedlania rzeczywistości oraz interaktywność; chodziło o to, by nie tylko uczeń treningu reagował na środowisko, ale by ono również reagowało zwrotnie na jego działania.

Projektanci komputerowych modeli rzeczywistości zwracali szczególną uwagę na to, iż statyczny i w miarę doskonały trójwymiarowy model budowy czy ukształtowania terenu w momencie próby zmiany punktu widzenia oglądającego musi być wykonywany od nowa. Jak umożliwić zatem poruszanie się widza w trójwymiarowej wirtualnej przestrzeni? Problem ten nie jest praktycznie rozwiązany do dziś. O ile bowiem statyczny obraz może być wyświetlony w wysokiej rozdzielczości z ogromnym bogactwem detali, o tyle w momencie poruszania się widza wewnątrz tej przestrzeni wszystkie owe detale muszą płynnie i w czasie rzeczywistym zmieniać swe parametry – oświetlenie, cień, wyrazistość, wielkość, kolor itd. Wymaga to ogromnych mocy przetwarzania i możliwe jest w zasadzie tylko w wyspecjalizowanych laboratoriach graficznych czy studiach produkujących komputerowe efekty specjalne.

Światy wirtualne można zatem – z perspektywy traktowania modelowanej przestrzeni – podzielić na dwa zasadnicze rodzaje: te, które służą wyłącznie oglądaniu i w niskim stopniu włączają w ten ogląd czynnik interaktywności oraz te, które zakładając wysoki stopień interaktywności zmuszone są redukować dokładność modelowania przestrzennych obiektów. Z pierwszym rodzajem zetknąć się możemy na przykład w bardzo zaawansowanych technologicznie parkach rozrywki czy projektach artystyczno-naukowych w rodzaju CAVE<sup>1</sup>, z drugim tam, gdzie na pierwszym miejscu stawia się możliwość dostępu online, czyli w sieci Internetu.

---

<sup>1</sup> CAVE (Jaskinia) – technologia polegająca na umożliwieniu widzowi immersyjnego „zanurzenia” w trójwymiarowym świecie, wyświetlanym na ekranach wewnętrznej powierzchni okularów. Wyświetlana rzeczywistość generowana jest w połączonej sieci kilku do kilkunastu stacji graficznych, dając wrażenie niezwyklej dokładności. Widz może poruszać się w wirtualnym świecie z pomocą trzymanego w ręku joysticka. Projekty CAVE w większości przypadków dotyczyły eksploracji sztuki – malarstwa, rzeźby, architektury. Można na przykład wcielić się w postać Velázquezu i wejść „do środka” jednego z jego obrazów, a raczej do jego wirtualnego modelu – oglądając w trójwymiarowej perspektywie wzajemne relacje postaci, światła i koloru, zmieniające się wraz z punktem widzenia.

Kolejny problem, na jaki napotyka widz eksplorujący przestrzenie światów wirtualnych, wiąże się z tym, iż cała przestrzeń jest w nich organizowana jak niemal modelowa reprezentacja renesansowej perspektywy linearnej. Kubiczność i „geometryzacja”, zbyt wyraźne i sztuczne ukazywanie linii horyzontu, wyraźna separacja i „krawędziowość” pomiędzy obiektami powodują, że przestrzeń światów wirtualnych w miarę dobrze oddaje układy architektoniczne, natomiast z uwagi na swą „kanciastość” i „krawędziowość” nie wytwarza u widza wrażenia ciągłości przestrzennej. Być może ta cecha powoduje, iż eksplorując światy budowane za pomocą języka VRML, jak *Active Worlds*, *Blaxxun* czy *Superscape Viscap*, nie odczuwamy wyraźnie przestrzennego kontinuum, mamy wrażenie nieciągłości, jesteśmy jak gdyby „zapraszani” przez eksplorowaną przestrzeń do „przeskoku”. Przestrzeń trójwymiarowych światów wirtualnych zatem nie zatrzymuje nas, nie zagarnia naszej uwagi w takim stopniu, jak przestrzeń świata realnego. Intuicyjnie poszukujemy w niej obiektów, które przerzucą nas w inne, równie nieciągłe światy.

### **Active Worlds, Blaxxun, OZ Interactive – królestwa budowli i awatarów**

*Active Worlds* jest systemem połączonych serwerów światów wirtualnych, dostępnym poprzez Internet. Pomysł zaczął być realizowany na początku lat 90. przez firmę Worlds Inc., zajmującą się projektowaniem trójwymiarowym oraz grupę designerów zrzeszonych w Circle of Fire Studios. Jednak okres najintensywniejszego rozwoju *Active Worlds* przypada na ostatnie trzy lata, gdy rozwinęły się światy *AlphaWorld* i inne. W ciągu owych trzech lat liczba użytkowników systemu przekroczyła 200 tysięcy osób działających w ponad 250 odrębnych światach. W 1997 roku firma Worlds Inc. sprzedała system grupie użytkowników pracujących w Circle of Fire Studios. Oznacza to, że system będzie rozwijał się i rozrastał pod kontrolą najbardziej zaangażowanych „obywateli”.

*Active Worlds* (<http://www.activeworlds.com>) jest obecnie jednym z najbardziej rozbudowanych systememów światów wirtualnych w cyberprzestrzeni (łącznie ponad 250 światów, kilkanaście tysięcy „obywateli” i ponad 200 tysięcy „gości” zwiedzających poszczególne „terytoria”). W myśl podobnych zasad tworzyli swoje serwery inni twórcy systemów trójwymiarowych światów wirtualnych opartych na języku VRML, jak firma Blaxxun (serwery w USA i w Niemczech – <http://www.blaxxun.com>, [www.blaxxun.de](http://www.blaxxun.de)) czy konsorcjum OZ

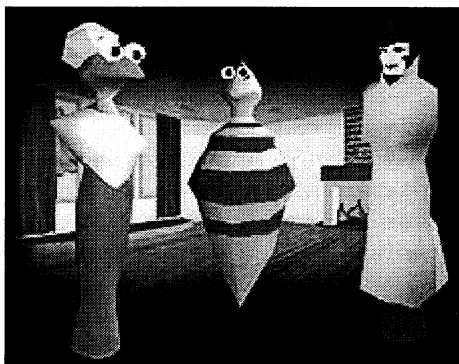


Interactive, bardziej koncentrujące się na środowisku ludzi biznesu i edukacji.

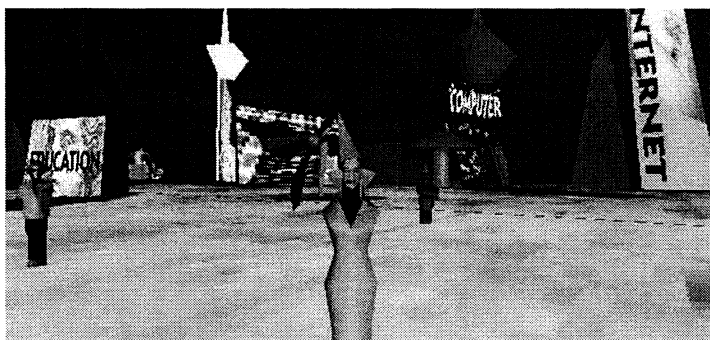


Rys. 2. Jedno z „terytoriów” świata *Active Worlds*.

Korzystający z tych światów poruszają się w trójwymiarowych modelach przestrzeni, reprezentowani przez swe trójwymiarowe animowane awatary.



Rys. 3. Typowe awatary świata *Blaxxun*.



Rys. 4. Światy wirtualne *Blaxxun*. *Community Plaza* – miejsce publicznych rozmów.



Rys. 5. Światy wirtualne *Blaxxun* – strona główna serwera *Blaxxun*.

Zarejestrowani użytkownicy, po wniesieniu opłaty abonamentowej, mogą uzyskać status „obywatela” i rozpocząć budowę własnych obiektów w cyberprzestrzeni. Pozostali, nie zarejestrowani odwiedzający, mają status „turystów”, mogą odwiedzać ogólnodostępne miejsca w cyberprzestrzeni, nie mając jednak możliwości przebudowy odwiedzanych światów. Internetowa przeglądarka *Active Worlds* jest programem bezpłatnym, zatem odwiedzający cyberprzestrzeń ponoszą tylko koszty połączeń telefonicznych.

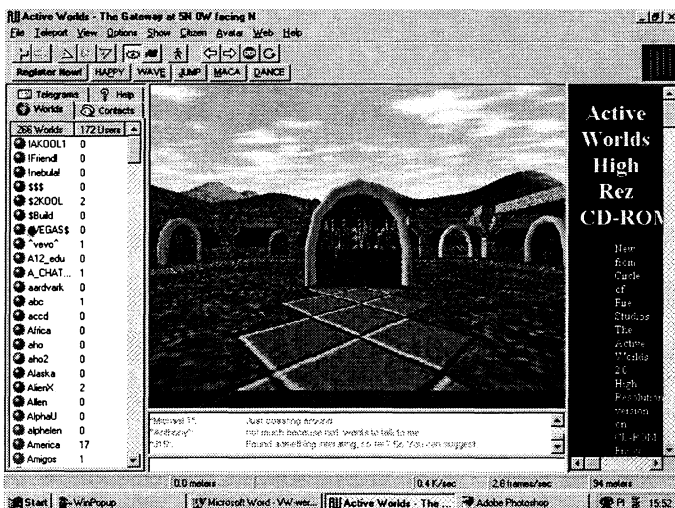
Istotnym składnikiem *Active Worlds* jest możliwość bezpośredniego prowadzenia rozmów z innymi włączonymi do systemu osobami. Odbywa się to przede wszystkim w trybie tekstowym, w podobny sposób jak komunikacja w kanałach IRC, niemniej rozmawiający mogą dodawać do komunikatów tekstowych gesty i ruch swoich awatarów, którymi sterują za pomocą klawiatury lub myszki. Ponadto komunikacja może być wzbogacona o sekwencje muzyczne, wideo czy animacje, umieszczone jako obiekty połączone dynamicznie z trójwymiarowymi rek-

wizytami wirtualnych światów. Niektórzy „obywatele” łączą komunikację w przestrzeni *Active Worlds* z innymi programami komunikacyjnymi, jak CUSeeMe czy Net Meeting, umożliwiającymi pełne telekonferencje.

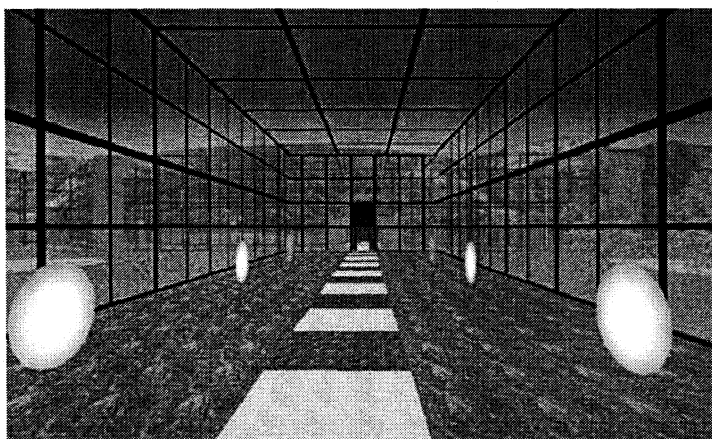
## Hipertekstualna narracja i nawigacja

W *Active Worlds* można wędrować poprzez eksplorowany świat poruszając się „na nogach”. Tempo poruszania i jego relacja z czasem rzeczywistym odpowiada wtedy mniej więcej tempu ludzkiego marszu. Podstawowa jednostka przestrzenna *Active Worlds*, jeden metr, przekładalna jest na rozmiar „ciała” awatara i tempo jego poruszania. Można jednak przyspieszyć poruszanie, włączając funkcję „skutera”. Wtedy poruszający się awatar osiąga prędkość odpowiadającą ok. 50 km/h.

Najszybszym jednak sposobem przemieszczania się jest teleportacja. W różnych miejscach *Active Worlds* umieszczone są charakterystyczne obiekty, zwane teleporterami, poprzez kontakt z którymi (kliknięcie wskaźnikiem myszy, przejście przez teleporter czy inny „dotykowy” kontakt) awatar może być natychmiast przeniesiony w inne miejsce w odwiedzanym świecie lub w całkowicie inny świat. Owa hipertekstualna zasada przemieszczania powoduje, że co jakiś czas widoczna przed nami postać rozplywa się w powietrzu, a inna nagle pojawia się jak spod ziemi.



Rys. 6. Teleporter – brama do świata *Alpha World*.



Rys. 7. Stacja teleportacyjna do innych światów wirtualnych.

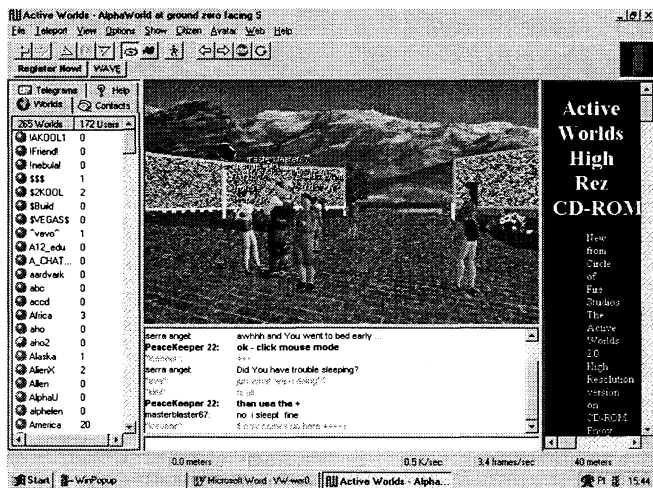
Awatary mają nie tylko możliwość teleportacji, ale także mogą unosić się nad ziemią, przenikać pod powierzchnię ziemi czy w głąbiny oceanu czy w końcu (banalne!) przechodzić przez ściany.



Rys. 8. Stacja teleportacji systemu *OnLive Traveller*.

Hipertekstualność jako zasada organizacji komunikacji jest w *Active Worlds* dostrzegalna niemal wszędzie. Sam układ przeglądarki dzieli ekran użytkownika na cztery części: po lewej stronie

widnieje lista dostępnych i aktywnych w danym momencie światów, w środku – okno centralne, w którym wyświetlany jest trójwymiarowy obraz odwiedzanego świata, po prawej – okno wyświetlające komunikaty towarzyszących odwiedzanym miejscom stron WWW, czyli jakby wewnętrzna przeglądarka WWW, w dole ekranu – okno IRC, wyświetlające tekstowe komunikaty przekazywane przez użytkowników (Rys. 9).

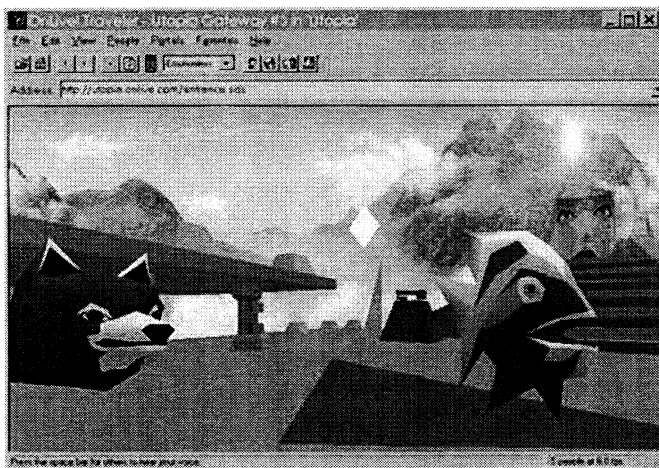


Rys. 9. „Poziom Zero” świata *Alpha World*. Szare postacie z aparatami fotograficznymi na piersiach to „turyści”. Pozostałe awatary należą do „obywateli”.

### **Płaszczyzny komunikacji: język, emotikony, gestykulacja, interaktywne obiekty**

Komunikacja w *Active Worlds* odbywa się w trzech płaszczyznach – poprzez teksty i emotywy wpisywane przez użytkowników i wyświetlane w oknie tekstowym oraz wokół ich awatarów, a także przez zaprogramowane sekwencje gestów i ruchów, którymi można „ożywić” postać awatara oraz przez interaktywne obiekty, mogące wydobywać dźwięki, poruszać się po „dotknięciu” itd. Podobnie zorganizowane są reguły komunikacji w innych wielodostępnych światach opartych na trójwymiarowej wizualizacji za pośrednictwem języka VRML – *Blaxxun*, *OZ Interactive* czy *OnLive Traveller*. Ten ostatni

system umożliwia dodatkowo komunikowanie się za pośrednictwem własnego głosu, natomiast awatary mają tu najczęściej postać zwierzęcą lub ograniczone są do „gadających głów”.



Rys. 10. *OnLive Traveller* – widoczne na pierwszym planie awatary zwierzęce, na drugim planie „gadająca głowa”.

## Aktywność w cyberprzestrzeni

Aktywność w cyberprzestrzeni jest przede wszystkim taktyczna (dotykowa), w większości przypadków bowiem cybernauta „maca” pojawiające się na stronach WWW obiekty-artefakty. Jego wybór podyktowany jest najczęściej ikonizacją atrakcyjnością obiektu – i nie chodzi tu wyłącznie o atrakcyjność wizualną (chętniej klikamy w animowany przycisk czy logo) – ale również tym, jak precyzyjnie hipertekstowy obiekt-odnośnik „reklamuje” treść, do której przenosi. Stąd odnośniki tekstowe zastępowane są ikonami, w mgnieniu oka dającymi użytkownikowi poczucie pewności i orientacji – skrzynka pocztowa, strzałki, domek symbolizujący powrót do strony głównej itd. Jeszcze bardziej skuteczne są tzw. bannery – paski reklamowe, często animowane, migoczące zmieniającymi się obrazkami, sloganami i obietnicami niezwykłych przeżyć. „Kliknij na mnie!” – zapraszają internetowe transparenty, powodując, że użytkownik zachowuje się jak dziecko w gigantycznym sklepie z kolorowymi zabawkami, biegając od stoiska do stoiska, od misiów do lalek, od samochodów

do piłek, od klocków do rowerków, by w końcu, zmęczone i przytłoczone różnorodnością, wyjść ze sklepu zadowolony się lizakiem.

Owe „dziecięce” porównania wydają się mieć jeszcze więcej wspólnego z naszą obecnością w cyberprzestrzeni. Lew Manovich twierdzi, iż w wirtualnym świecie cyberprzestrzeni dokonujemy swoistej regresji do infantrylnego punktu widzenia (oglądu świata): „Dziecko nie wyobraża sobie wszechświata jako istniejącego w oddzieleniu od siebie; wszechświat jawi się jako kolekcja nie związanych ze sobą obiektów, z którymi może ono wejść w kontakt: dotknąć, chwycić czy ssać. Podobnie, użytkownik światów wirtualnych [i w ogóle cyberprzestrzeni – W.S.] próbuje klikać na wszystko, co pojawia się w jego zasięgu; jeśli nie ma odpowiedzi – obiekt nie reaguje – pojawia się rozczarowanie. W wirtualnym wszechświecie kartezyjska maksyma mogłaby zatem brzmieć: «Klikam, więc jestem». [...] Paradoksalnie, choć interaktywne światy wirtualne mogą wydawać się doświadczeniem przekształcającym nas w aktywnych dorosłych, w istocie redukują nas znowu do roli dzieci bezradnie klikającego na wszystko, co jest w zasięgu ręki. Taka «partycypacja» staje się kolejnym rodzajem regresji” [Manovich 1998, 404].

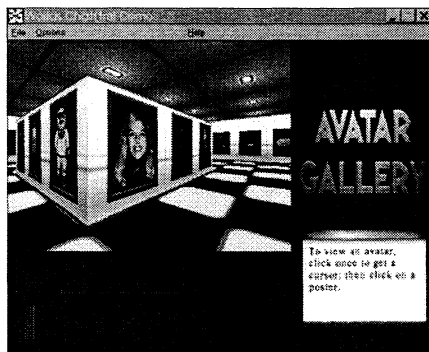
## Osobowość „online”

De Kerckhove pisze: „Ponieważ nosimy w sobie obraz samych siebie odziedziczony po opartym na piśmie okresie renesansu, nie zauważamy, że wszystkie techniki elektroniczne, od telefonu do VR, rozszerzają nasze fizyczne *ego* daleko poza granice naszej skóry. Kwestia dotyku, naszego wyczucia kształtów ciała, niedługo stanie się głównym problemem psychologicznym w konfrontacji z nowym pokoleniem technicznie świadomych ludzi. Jak gwałtowna ewolucja punktu widzenia stała się warunkiem indywidualnej wolności w neutronowej przestrzeni renesansowego perspektywizmu, tak i dotykowe doświadczenie swojego punktu przebywania w sieciowym przepływie danych znajduje się pośród warunków do utrzymania pewnej dozy fizjologicznej i psychologicznej kontroli nad położeniem jednostki w elektronicznym nomadyzmie. W tym aspekcie pomysł pisarza Williama Gibsona dotyczący ludzi »wskakujących w cyberprzestrzeń« jest prawdziwie proroczy” [de Kerckhove 1996, 194-195].

Jaron Lanier, jeden z najważniejszych twórców i teoretyków rzeczywistości wirtualnej uzupełnia ten problem następująco:

„Myślę, że jedną z uderzających cech wirtualnego świata, w którym posiadasz elastyczność, zdolność łatwego zmieniania jego za-

wartości, jest fakt, że granica pomiędzy twoim własnym ciałem a resztą świata jest płynna. W zasadzie, z perspektywy rzeczywistości wirtualnej definicją twojego ciała jest ta część, którą możesz poruszać tak szybko, jak myślisz. W świecie wirtualnym (...) mógłbyś otwierać odległe drzwi lub doprowadzać do wybuchów wulkanów na horyzoncie, czy cokolwiek w tym rodzaju. W takich okolicznościach trudne staje się dokładne zdefiniowanie granic ciała.”[cyt. za Kerckhove de1996, 195].



Rys. 11. Galeria awatarów systemu *Worlds Chat* – zaproszenie do świata „pożyczanych subiektywności”.

De Kerckhove przytacza pośród najbardziej trafnych sugestii artystów na temat nowych obrazów samego siebie, wyrastających z systemów cyberaktywnych, koncepcję Davida Rockeby’ego dotyczącą „pożyczonej subiektywności”. Zdaniem Rockeby’ego, „nie tylko możliwe jest nagranie i odtwarzanie cudzych doznań zmysłowych w środowisku rzeczywistości wirtualnej lecz również, jak zauważa Lanier, sprzężenie zwrotne pochodzące z modulowanych efektów działań danej osoby w VR może zaburzyć jej poczucie własnej osobowości w takim samym stopniu jak narkotyk czy przejażdżka w cyklotronie. [...] Zmiana osobowości może stać się jedną z najpopularniejszych form rozrywki w przyszłości. [...] Pomysł »pożyczonej subiektywności« w VR jest tylko ekstremalnym przykładem tego, co jest już powszechne w łączności sieciowej. Jej efektem jest rozszerzenie osobowości ze sfery prywatnej do wspólnej i publicznej przy jednoczesnym zachowaniu bezpośredniej przestrzeni społecznej dla własnej prywatności. [...] »Osobowość online« nie opiera się na czasie, przestrzeni czy ciele, a jednak bez wątpienia istnieje. Ponadto, »edycja tekstu«, czy to na osobnych stacjach roboczych, czy w sieci,



jest tak naprawdę »edycją myśli«, tak jak cyzelowanie słów w dawnej literaturze było swego rodzaju zwolnionym i spersonalizowanym, ale istniejącym i dzielonym z innymi procesem poznawczym” [Kerckhove de 1996, 195-196].

### Zmiana tożsamości – „od punktu widzenia do punktu przebywania”

Derrick de Kerckhove pisze: „Czasoprzestrzenno-osobowościo- wa sfera poznania, oddzielająca od siebie obiektywne i subiektywne rzeczywistości środków poznawczych, jest obecnie odwracana. Elektroniczne autostrady i hiperautostrady łączą się ze sobą w pojedyncze, wspólne środowisko poznawcze, w którym indywidualny użytkownik, będący jednocześnie producentem i konsumentem, staje się swego rodzaju wszechobecną, ulotną neuronowo-sieciową istotą. [...]

Punkt, w którym wkraczam do świata globalnej łączności, jest moim punktem przebywania, a nie punktem widzenia. Istnieje tylko jedno miejsce, w którym jestem w całości: wewnątrz mojej własnej skóry, nawet pomimo tego, że owa skóra i jej technicznie wspomagane przedłużenia zmysłowe sięgają daleko poza granice samego wzroku, słuchu i dotyku. Mój punkt przebywania nie jest ode mnie odseparowany, lecz zawiera mnie; nie jest on perspektywiczną wizją rzeczywistości, lecz miejscem określonym przez precyzję i złożoność moich kontaktów ze światem” [Kerckhove de 1996, 196-197, 182].

W wirtualnych światach wielodostępnych ich uczestnik ma możliwość tworzenia swej zewnętrznej reprezentacji na wiele sposobów. Może skoncentrować się wyłącznie na treściach przekazu słownego, dyskutując na wybrane przez siebie tematy. Może podjąć swoistą grę z tożsamością, tworząc kompletnie odmienny od rzeczywistego obraz samego siebie – od zmiany płci, gatunku, a nawet przemiany z organizmu żywego w materię nieorganiczną, przez kolejne etapy prowadzące do wykreowania siebie i swojego bezpośredniego wirtualnego środowiska jako swoistej „sceny” i „roli”. Wirtualne światy, poza *stricte* poznawczym walorem modelowania nowych przestrzeni i obiektów, stanowią swoisty teatr na żywo, z dynamicznie odnawiającą się scenografią, fabułą (fabułami) oraz aktorami-widzami. W tym sensie tworzą one nowe środowisko ekspresji, a także nowe, złożone hipertekstualne struktury narracyjne i znaczeniowe, domagające się dalszych intensywnych badań.

## Bibliografia

Aoki K. [1994], *Virtual Communities in Japan*, Pacific Telecommunications Council Conference, Honolulu.

Bartle R. [1990], *Interactive Multi-User Computer Games*.

Kerckhove D. de [1996], *Powłoka kultury*. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości, przekład z jęz. angielskiego W. Sikorski i P. Nowakowski, Warszawa.

Lévy P. [1996], *Second Flood. Report on Cyberculture*, Bruxelles.

Manovich, L. [1998], *Zeuxis vs. Reality Engine: Digital Realism and Virtual Worlds* [in:] Heudin J.-C. (ed.): *Virtual Worlds 98*, LNAI1434, Berlin – Heidelberg.