

Linda Berezowska

Uniwersytet Śląski w Katowicach
linda.berezowska@gmail.com
ORCID ID: 0000-0003-4873-6925

Drugie życie trzech miejsc¹

Świat wirtualny jako pojęcie pojawiające się w okolicy takich określeń jak: rzeczywistość wirtualna, wirtualna społeczność i przestrzeń, symulowane środowiska 3D, symulowane komputerowo światy stało się zarówno jednym z modniejszych obiektów zainteresowań badaczy o wiedzy międzyobszarowej, jak i elementem powszechnie utożsamianym ze środowiskiem gamedevowym.

Tak szerokie spektrum występowania pojęcia czyni go pojemnym, rozciągliwym i trudnym do wyczerpującego zdefiniowania. W kontekście niniejszej pracy przyjęto definicję Evgenii Akchelovy oraz Ekateriny Galaniny, których wnikliwa analiza prac poświęconych światom wirtualnym oraz wirtualnemu środowisku pozwoliła na wskazanie jednej formuły ogólnej, wyekstrahowanej z wielu definicji świata wirtualnego, a także sformułowanie propozycji ujmowania takich światów jako *simulacrum* w rozumieniu Jeana Baudrillarda. Framework filozofii postmodernistycznej francuskiego myśliciela, jak twierdzą badacze, pozwala na pogłębione i poszerzone rozumienie wirtualnych światów, nie sprowadza ich bowiem na mocy zbytniej

¹ Praca powstała w ramach programu „Diamentowy Grant” finansowanego przez MNiSW. Artykuł powstał w ramach projektu: Miasta rozszerzone. Analiza wirtualnych miast w świetle kulturowej socjologii – próba poszerzenia zakresu możliwości badawczych socjologii miasta, kod: DI2014 0054 44.

wąskiej definicji jedynie do zagnieżdżonych w tzw. środowisku ICT (*Information and Communication Technologies*)².

W ich ujęciu świat wirtualny jest uniwersum *simulacrum*, które jako takie jest „fikcją, wyobrażeniem oraz iluzją stającą się realnym i aktualnym w procesie interakcji pomiędzy Architektem takiego świata a jego Obserwatorami”³. Pojmują symulakrum jako niekorespondującą z oryginałem kopię zyskującą status autonomicznego obiektu; swą własną realność konstytuowaną przez technologię informacyjną, ale i bazującą na tym miększym, bardziej plastycznym wymiarze – społecznym. Samostanowiące symulakrum, będące w fatalistycznym ujęciu Baudrillarda świadectwem zamazania granic rzeczywistości i wyłonienia się symulacji, która – jak twierdzi – przestała być terytorium, bytem referencyjnym lub substancją. Symulacja to generowanie przy pomocy modeli, które prowadzą do stworzenia hiper-rzeczywistości⁴.

Trzecie miejsce

Rozszerzając badania Georga Simmla nad towarzyskością, Ray Oldenburg w słynnej pracy *The Great Good Places* analizuje miejsca, w których towarzyskie relacje zawiązują się najczęściej. Miejsca te określił mianem trzecich miejsc (ang. *The Third Places*), definiując je jako ogólne określenie wszelkich przestrzeni publicznych, dających możliwość odpoczynku zarówno od wykonywanej pracy, jak i rutyny codziennych obowiązków. Umożliwiają one spontaniczne, nieformalne, a także anonimowe uczestnictwo w spotkaniach z innymi poza sferą domu i pracy⁵. Trzecie miejsca odgrywają zatem istotną rolę w procesie formowania się wspólnot. Postrzeżać je można jako przestrzenie zawieszane, „miejsca pomiędzy” na pograniczu domowej intymności i narzuconej sterylności miejsca pracy. Panuje tam atmosfera „wolności od” uwiązania socjalizacyjnego oraz „wolności do” angażowania się w relacje z *familiar strangers*.

² E. Akchelov, E. Galanina, *Virtual World of Video Games*, „2016 8th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-Games)”, IEEE, Barcelona 2016

³ Tamże, s. 1 Cytaty pochodzące z obcojęzycznych publikacji, jeśli w bibliografii nie podano inaczej, zostały przetłumaczone przez autorkę niniejszej publikacji.

⁴ Na podstawie J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Kraków 2005

⁵ R. Oldenburg, *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts, and How They Get You Through the Day* New York 1989

Bogata w możliwości badawcze kategoria trzecich miejsc znalazła także zastosowanie przy eksploracji światów MMOGs (ang. *Massively Multiplayer Online Games*) oraz OVSW (ang. *Online Virtual Social World*), takich jak *There* czy właśnie *Second Life*. Społeczna natura tych gęsto zaludnionych przestrzeni 3D nierzadko wskazywana jest jako przyczyna ich popularności i sukcesu – w przeciwieństwie do tzw. gier w trybie jednoosobowym (ang. *single-player game*), zarówno MMOGs, jak i OVSW wymagają od graczy szeroko zakrojonej współpracy głównie opartej na komunikacji synchronicznej. Wychodząc od badań nad komunikacją, Nicolas Ducheneaut słusznie zauważa, że: „Projektanci gier pragną promować interakcje pomiędzy graczami ze względu na rozpoznaną podstawę sukcesu budowanych przez nich wirtualnych światów – spotkania z innym graczem”⁶.

Ten głęboko interakcyjny charakter wirtualnych światów przekłada się także na ich odmienny status ontyczny. Jak ujął to Mark J.P. Wolf:

Chociaż wszystkie światy wyobrażone są wyobrażone, różnią się pod względem statusów ontologicznych. W przeciwieństwie do świata przedstawionego w powieści lub filmie trwający świat online (ang. *a persistent online world*), jak *Second Life* czy MMORPG, ma ciągłą egzystencję oraz zdarzenia w czasie rzeczywistym, lokacje oraz obiekty reprezentowane poprzez matematyczne modele, a także postacie będące awatarami kontrolowanymi przez uczestników wykonujących działania oraz podejmujących decyzję mające bezpośredni wpływ na świat; z tego powodu o takim świecie, oprócz bycia wyobrażonym, często mówi się jako wirtualnym. O tych światach, które zwykle nie są restartowane czy też resetowane, ktoś mógłby orzec, że wszystkie ich zdarzenia są kanoniczne z racji ich diegetycznego pojawiania się⁷.

Wspomniany przez Wolfa wirtualny świat *Second Life* (SL), wydaje się spełniać warunki modelowego przykładu wirtualnego świata społecznego. O SL można powiedzieć, że wpisuje się w światy zwane MUVE (ang. *multi-user virtual environment*) lub przywołane w poprzednich akapitach OVSW charakteryzujące się brakiem typowych cech *gameplayu*, takich jak: *quests*, wbudowane warunki zwycięstwa i przegranej, nagrody, obecność *storytellingu* czy jakichkolwiek mikronarracji. Świat SL działa na podstawie zasady,

⁶ N. Ducheneaut, R.J. Moore, E. Nickell, *Virtual “Third Places”: A Case Study of Sociability in Massively Multiplayer Games*, „Computer Supported Cooperative Work (CSCW)” 2007, t. 16, nr 1–2, s. 3

⁷ M.J.P. Wolf, *Building Imaginary Worlds*, Nowy Jork 2012, s. 220

że kontent (w tym i tkanka społeczna) tworzony jest przez użytkowników (ang. *user-created content*), a warunki możliwości tworzenia treści oraz generyczne elementy przedstawionego trójwymiarowego świata wzorowane są na świecie przyrody, do którego się „wpada”, zapewnia firma Linden Lab. Utrzymuje ona „jedynie główną platformę Second Life: krajobraz z ziemią, wodą, drzewami i niebem wraz z zestawem narzędzi do kontrolowania i modyfikowania tego środowiska oraz komunikowania się między awatarami”⁸.

Podstawowym założeniem towarzyszącym pomysłodawcom SL było wzbudzenie we wchodzących do świata SL skrytych pokładów kreatywności, potrzeby niezobowiązującej zabawy, eksperymentowania ze swoim Ja, „wmyśleniem” narracji i budowaniem takiego otoczenia z primów⁹, na jakie tylko pozwalały zdolności danego mieszkańca i granice hardwarowej warstwy SL. Jego fenomen wydaje się tkwić właśnie w owym akcie budowania daleko wykraczającym poza tworzenie obiektów na swój nieformalny lub stricte handlowy użytek przy zachowaniu praw własności intelektualnej do swoich dzieł. O tym samodeterminującym się świecie można, zdaniem Toma Boellstorffa, mówić jako o świecie społecznym, gdzie porządek konstytuuje się na podstawie kreatywnych relacji międzyosobowych (tzw. kapitalizm kreatywny) i pozwala na bycie nie tyle „producentem” lub „konsumentem”, ile „prosumentem”¹⁰.

W niniejszej pracy mającej na celu wykazanie możliwości istnienia wirtualnych trzecich miejsc, a także argumentacji za tym, że kluczowym czynnikiem rozwoju takich przestrzeni społecznych jest sposób realizacji i funkcjonowania wirtualnych przestrzeni miejskich, samodeterminujący się świat SL posłuży jako przykład modelowy.

Pierwotny kształt ukutej pod koniec lat 80. ubiegłego wieku koncepcji trzecich miejsc jawi się jako archaizm w zderzeniu z aktualną rzeczywistością społeczną. W przeprowadzonych na terenie USA w 2009 roku badaniach dotyczących wpływu obecności trzecich miejsc na jakość życia społecznego wskazano na zdecydowanie szersze spektrum miejsc publicznych, które spełniają, jeśli nie wszystkie, to niektóre, odpowiednio zmodyfikowane oldenburgowskie kryteria. Poza tradycyjnie rozumianymi trzecimi

⁸ T. Boellstorff, *Dojrzwowanie w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego*, tłum. A. Sadza, Kraków 2012, s. 27

⁹ Prime lub primitive jest najmniejszym elementem w SL umożliwiającym budowanie obiektów. Istnieje osiem ich podstawowych typów (ang. *Building Block Type*). Więcej informacji zob. http://wiki.secondlife.com/wiki/Primitive#Shape_types [dostęp: 8.10.2018]

¹⁰ T. Boellstorff, *Dojrzwowanie w Second Life.*, s. 133, 158

miejscami, takimi jak: domy kultury, centra rekreacyjne, kawiarnie, puby, bary, restauracje, baseny, teatry, parki, kluby, organizacje samorządowe etc., koncept takich miejsc objął m.in. prasę w wersji papierowej oraz elektronicznej, newslettery, tablice ogłoszeń, telefon czy też „bycie online”¹¹.

Postępując się określeniem Nicoli Millard, Maciej Frąckowiak zauważa, że: „postępujące oderwanie pracy od konkretnego miejsca i czasu sprawia, że przestrzeń publiczna staje się miejscem trzecim. [...] I w takim charakterze właśnie zyskuje obecnie na znaczeniu”¹². W obliczu fenomenu pracy i relaksacji w dowolnym punkcie przestrzeni publicznej – o ile warunki są wystarczająco sprzyjające – pęka konwencjonalny podział między wyznaczonym czasem i miejscem pracy a przestrzenią przeznaczoną na rozrywkę¹³.

Tę „popękaną” konwencję wyraża między innymi przodujący wśród firm i korporacji o zachodnim stylu pracy¹⁴ trend zatrudniania w *home office* rozszerzony o podnajmowane od innych podmiotów lub budowane na potrzeby firmy trzecie miejsce.

Dotyczy to nie tylko takich gigantów technologicznych jak Google Inc., który w swoim kalifornijskim kampusie otworzył The Coffee Lab przypominający bardziej wygodny, elegancki salon, gdzie atmosfera domowego zacisza sprzyja relaksowi oraz swobodnym, przyjacielskim konwersacjom, ale i mniejszych firm zarówno z branży technologii informacyjnych (IT), jak i spoza niej. Jak zauważa manager wizytujący google’owskie miejsce: „The Coffee Lab staje się, dosłownie, trzecim miejscem kampusu. Tego typu miejsce jest neutralnym terytorium. Jeśli chcesz się spotkać ze sprzedawcami lub partnerami biznesowymi, pełni ono funkcję werandy kampusu”¹⁵.

Na trzecie miejsce utworzone przez Google’a można spojrzeć jako na egzemplifikację współczesnego myślenia o miejscu pracy – ma ono być przestrzenią, gdzie pracuje się niejako „przy okazji”. Takie miejsce wymaga

¹¹ L. W. Jeffres, C. C. Bracken, G. Jian & M. F. Casey *The impact of third places on community quality of life*. [w:] *Applied Research in Quality of Life* 2009, t. 4, nr 4, s. 333–345

¹² M. Frąckowiak, *Praca. Przemiana materii w mieście* [w:] *Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny*, Poznań 2015, t. 77, nr 1, s. 425–426.

¹³ Poza kawiarniami, deptakami, parkami, coraz powszechniejsze stają się cooffice, office vany, design office a nawet środki transportu publicznego.

¹⁴ W azjatyckich podmiotach gospodarczych takich jak Toyota Motor Corporation (korporacja japońska) czy Acer Inc. (korporacja tajwańska), nie zaszło zbyt wiele zmian i nadal metoda opracowana ponad pół wieku temu – Kanban – obowiązuje zarówno w fabrykach jak i działach niezwiązanych bezpośrednio z produkcją, a jedynie z obsługą klienta. Zob. M. Szymaniak, *Urobieni. Reportaże o pracy*, Wołowiec 2018; <https://www.projectmanager.com/kanban> [dostęp: 20.08.2019]

¹⁵ <https://www.steelcase.com/research/articles/topics/employee-engagement/real-work/> [dostęp: 27.10.2019]

nie tylko odpowiednie udekorowania i architektury¹⁶, której kompozycja sprzyja wytwarzaniu pozytywnej siatki asocjacyjnej wśród bywalców, ale i stałego dostępu do internetu, konsoli do gier wideo, aneksu kuchennego czy też (coraz popularniejsze rozwiązanie) kącika dziecięcego lub blisko usytuowanego przedszkola. Ma cechować się nieformalnym charakterem, w którym przyjemnie spędza się czas. Przykład google'owskiej przestrzeni kreatywnej uwydatnia również rolę technologii w przemianie funkcjonowania społeczności lokalnych.

O ile w czasach braku lub słabej dostępności internetu oraz narzędzi umożliwiających interaktywne pozyskiwanie informacji, zlepianie, budowanie sieci wzajemnych zależności odbywało się głównie przez władze samorządowe, o tyle postępująca powszechność internetu, umożliwiała swobodniejszą organizację siatki społecznej, a trzecie miejsca, jako krainy koegzystujące z nowymi technologiami, wydają się akceleratorami tych zmian. Owe przemiany silnie odznaczyły się w postrzeganiu dychotomii realne – wirtualne¹⁷, do której odwołują się badacze wirtualnych światów, na przykład: Bainbridge, Ducheneaut, Farnham, Mamarovic czy też Shen.

Interesującym w tym kontekście wydaje się fenomen Facebooka, aktualnie największego medium i serwisu społecznościowego¹⁸. U swych początków był niewielką platformą do oceniania atrakcyjności innych osób na podstawie zdjęć i obejmował swym zakresem zaledwie kilka amerykańskich uniwersytetów. W ciągu kilku lat zyskał status serwisu społecznościowego, który w perspektywie badań Valentyny Rao wpasował się w idee trzecich

¹⁶ Architekt wnętrz, badaczka Lisa Waxman, wyróżniła pięć elementów bazowych kształtujących tzw. atmosferę miejsca: schludność (ang. *cleanliness*), woń (ang. *aroma*), odpowiednie oświetlenie (ang. *adequate lighting*), komfortowe meblowanie (ang. *comfortable furniture*), krajobraz za oknem (ang. *view outside*). Zob. L. Waxman, *The Coffee Shop: Social and Physical factors Influencing Place Attachment*, "Journal of Interior Design" 2008, nr 31 (3).

¹⁷ Mimo, że problem realności nie jest tematem przewodnim niniejszej pracy, podejmowane tutaj wątki socjologiczne są siłą rzeczy w niego uwikłane. W tym miejscu warto wskazać na kilka zjawisk pierwotnie osadzonych w dziedzinie nowych technologii, ale w swych konsekwencjach daleko poza nią wykraczające: Internet Rzeczy (ang. *Internet of Things - IoT*), drukarka 3D, technologia wirtualnej rzeczywistości czy też powiązana z nią technologia haptyczna (ang. *Haptic Technology*). Ich coraz większa powszechność nie pozostaje bez wpływu na społeczny aparat percepcyjny a tym samym na pojęcie, także to obiegowe, samej realności. Za przykład może tutaj posłużyć społeczność SL. Obiegowe rozumienie binarnej opozycji realne – wirtualne znajduje swój wyraz w takich określeniach jak „prawdziwe życie”, „pierwsze życie”, „świat fizyczny”, „prawdziwy świat”. Nie należy jednak upatrywać tutaj ontologicznego przypisania, lecz synonimu bycia *offline*. Wirtualność wiąże się raczej z samym komputerem oraz internetem.

¹⁸ W drugim kwartale 2019 roku liczba użytkowników wyniosła 2,41 mld. <https://www.statista.com/statistics/264810/number-of-monthly-active-facebook-users-worldwide/> [dostęp: 27.10.2019]

miejsc ze względu na swą kluczową afordancję – werbalną i pozawerbalną komunikację oraz żywy, swobodny nastrój (ang. *playful mood*)¹⁹.

Zbiorowościami, być może skromniejszymi liczebnie niż Facebook, ale interesującymi ze względu na powszechność ich występowania, są społeczności skupione w wirtualnych przestrzeniach gier MMOG (np. *World of Warcraft*, *EverQuest*, *Star Wars Galaxies*) oraz w wirtualnych światach społecznych takich jak SL.

Jak ujął to Richard Bartle: „Wirtualne światy są miejscami. Być może symulują idee rzeczywistości; być może funkcjonują jako usługa; tworzenie ich może być sztuką; być może ludzie odwiedzają je, aby pograć w gry. Przede wszystkim jednak są zbiorem lokacji. Miejscami”²⁰. W takich właśnie miejscach generacja milionów młodych graczy czuje się pewniej, bardziej komfortowo niż w pobliskim barze czy też osiedlowej kręgielni, o której pisał Oldenburg²¹. Warto w tym kontekście przyrzeć się strukturze wirtualnych światów na kilku przykładach w odniesieniu do oldenburgowskich atrybutów „typu idealnego” trzeciego miejsca.

Strukturalne podobieństwo

Nieobarczona wkomponowanymi narracjami innych płaszczyzna stanowi w ramach ideału trzeciego miejsca warunek konieczny niezobowiązujących kontaktów społecznych. Ten brak lub nikłe zaangażowanie indywiduów ma charakter dobrowolny: mogą pojawiać się i znikać z takiego „pola” w dowolnym momencie bez szczególnego usprawiedliwienia. Formuła ta umożliwia anonimową, efemeryczną obecność oraz rekonfigurację (już) posiadanych relacji. Neutralna płaszczyzna (ang. *Neutral Ground*)

¹⁹ V. Rao, *Facebook Applications and playful mood: the construction of Facebook as a “third place”* [w:] *Mind-Trek '08: Proceedings of the 12th international conference on Entertainment and media in the ubiquitous era*, 2008, s. 8–12. Od czasów badań Rao, Facebook uległ głębokim przemianom: oferuje m.in. takie serwisy jak Instagram, WhatsApp, Oculus, Facebook Messenger, Watch oraz Portal, a w niektórych regionach świata (głównie w Azji oraz Afryce) funkcjonuje jako nadrzędne źródło informacji. Jako jedyna dostępna aplikacja, „wyparł” internet i ustanowił swą omnipotencję. Ostatnią zapowiedzią Facebooka jest utworzenie własnej waluty wirtualnej – Libry. Jeśli projekt się powiedzie, przypisany serwisowi status trzeciego miejsca straci być może na aktualności, a na znaczeniu zyska rozpatrzenie go jako pełnoprawnego wirtualnego świata społecznego z wirtualnymi trzecimi miejscami jako jego wy-
spami. Zob. <https://qz.com/333313/millions-of-facebook-users-have-no-idea-theyre-using-the-internet/> [dostęp 27.10.2019], <https://www.newsweek.pl/biznes/waluta-libra-czyli-jak-dzialaja-kryptodolary-zuckerberga/npbrdj> [dostęp: 27.10.2019].

²⁰ R. Bartle, *Designing Virtual Worlds*, Indiana 2004, s. 475.

²¹ B. Woodcock, *An Analysis of MMOG Subscription Growth – Version 18.0*. <http://www.mmogchart.com/> [dostęp: 20.06.2017].

wpisuje się także w definicję „magicznego kręgu” – posługując się terminem Huzinga – który gwarantuje utrzymanie równowagi między swobodą działania a dystansem między obecnymi.

Ciekawych wniosków w tym zakresie dostarczyły obserwacje i wywiady przeprowadzone przez Nicka Yee w ramach *The Daedalus Project*²²: osoby posiadające więzi rodzinne czy też przyjacielskie w trybie offline w przestrzeniach MMO łatwiej i szybciej wychodzą z ról społecznych, a to prowadzi do ich znaczących redefinicji. Kwintesencją omawianego atrybutu w kontekście MMO wydaje się jednak możliwość wylogowywania i logowania do świata pod jednym lub wieloma nickami czy też awatarami²³. Nawet w przypadku wykluczenia gracza z gildii, subkultury (*WoW*), korporacji (*Eve Online*) lub skazania na banicję²⁴ ze świata jako takiego banita może powrócić w nowej postaci, logując się z innego adresu IP.

Komfort przebywania gwarantowany przez neutralny grunt oraz powiązaną z nim zasadą anonimowości umożliwia niwelowanie stratyfikacji społecznej i wynikających z niej nierówności. Ten „niwelator” (ang. *Leveler*) zwiększa prawdopodobieństwo budowania swojej pozycji opartej na zasadzie merytokracji, która w środowisku MMO podlega szczególnej ochronie. Dowodów dostarczają choćby obserwacje Steinkuehlera, który twierdzi, że gracze oczekują równej dystrybucji szans (aczkolwiek niekoniecznie wyników) niezależnie od pełnionych offline’owo ról oraz posiadanych statusów społecznych. Takie założenie – kontynuuje – jest częścią ideologicznej ramy, w którą nowo przybyły wikła się w procesie enkulturacji²⁵.

Identyczne zachowanie zaobserwować można w SL, gdzie mieszkańcy próbujący inkorporować swój status lub odwołać się do funkcji społecznej spoza wirtualnego świata byli dyscyplinowani, a brak zmiany w habitusie skutkowało nie tyle wygnaniem ze świata SL w ogóle, ile wykluczeniem ze społeczności lokalnej. Innymi słowy, stawali się w oczach innych *persona non grata*.

²² N. Yee, *The Daedalus Project* <http://www.nickyee.com/index-daedalus.html> [dostęp 18.10.2018].

²³ Dobry przykładem takich wielo-pojawień jest świat SL. Można pojawiać się w świecie właściwie pod postacią nieskończonej liczby altów (alternatywnych awatarów) – zazwyczaj każdy z mieszkańców ma jednego awatara i kilka altów.

²⁴ Podejmowane przez administratorów serwera akcje to zazwyczaj: zbanowanie, usuwanie konta, blokowanie adresu IP.

²⁵ C. A. Steinkuehler, *Learning in massively multiplayer online games*. [w:] *Proceedings of the Sixth International Conference of the Learning Sciences. Mahwah*, red. Y.B. Kafai, W.A. Sandoval, N. Enyedy, A.S. Nixon, & F. Herrera, Erlbaum 2004, s. 521–528.

Posługując się słowami Anselma Straussa, można określić światy społeczne jako „wszechświaty dyskursu”, których krańce nie są ustanawiane „przez terytoria lub formalne członkostwo, ale przez granice efektywnej komunikacji”²⁶. Trudno wskazać bardziej immanentny czynnik rozwoju wirtualnych światów społecznych niż efektywna komunikacja, która z jednej strony skleja, spaja niejednokrotnie bardzo rozległe i rozbudowane struktury społeczne, z drugiej zaś warunkuje formowanie się wirtualnych społeczności nie tyle na zasadzie „fizycznego” sąsiedztwa, ile opierając się na wspólnym światopoglądzie czy też estetycznym guście. I tak gdy wymiana towarowa, czatowanie oraz ścisła współpraca reprezentują bardzo zwinną, dynamiczną i upłynioną warstwę społecznych związków, samowystarczalne, tworzone przez graczy gildie, np. w WoW czy EQII, pełnią funkcję koordynującą działania oraz monitorującą realizację wyznaczonych przez członków gildii zadań.

Wydaje się, że oldenburgowska swobodna konwersacja oraz nastroj frywolnej, naznaczonej dowcipem zabawy, swego rodzaju słownych gier semantycznych (ang. *The Mood is Playful*) nabiera w wirtualnych przestrzeniach społecznych co najmniej dwojakiego sensu. Po pierwsze „wirtualne światy, takie jak *There* i *Second Life*, dostarczają użytkownikom komunikacyjnej infrastruktury, ale nie gry lub zbioru konkretnych aktywności, w które można się zaangażować”²⁷. Oznacza to, że niektóre wirtualne światy w całości można potraktować jako trzecie miejsca z racji apriorycznego warunku w ich designie – otwartej areny, gdzie użytkownik dzięki swej inwencji i pomysłowości oswaja się z przestrzenią; konfrontuje z innymi na neutralnym gruncie, a w niektórych przypadkach zdomawia się w niej i przeistacza w jej mieszkańca.

Po drugie, w przypadku EQ, EQII czy też WoW, gdzie angaż odbywa się głównie poprzez walkę oraz system XP (punktów doświadczenia), „to ostatnie może promować aktywność w grze poprzez triangulację podobnie jak poker czy koszykówka może dostarczyć ram towarzyskości”²⁸. W WoW, co zauważa również Bainbridge, gracze w odniesieniu do swojej obecności w świecie używają terminu „postać” (ang. *character*). Implikuje to możliwość podtrzymywania dystansu psychologicznego, „rozpatrywania [posta-

²⁶ A.L. Strauss, *A Social World Perspective* [w:] *Studies in Symbolic Interaction I*, red. N.K. Denzin, Greenwich 1978, s. 121, 129.

²⁷ N. Ducheneaut [i in.], *Virtual "Third Places"*, s. 34.

²⁸ Tamże.

ci] jako zabawek, marionetek, być może przyjaciół, ale nigdy jako swojego alter-ego. Gorliwi gracze mają tendencję do zarządzania kilkoma postaciami, odnosząc się do nich jak do własności, dobytku²⁹.

Obecność opiekunów miejsca, jego przewodników (ang. *The Regulars*) w endogennie powstałych lokacjach (SL) lub już zastanych w świecie gry (WoW), pełni funkcję tożsamą z tą klasycznie jej przypisaną przez Oldenburga. Członkowie gildii, skwaterzy „okupujący” fragmenty terytoriów świata przedstawionego, dbają nie tylko o narracyjną spójność grupy, ale i za sprawą dostępnych narzędzi wbudowanych w platformy (na ile to możliwe) nadają kształt wydzielonej na serwerze przestrzeni.

Pomimo wielu strukturalnych podobieństw trudno rozpatrywać „wizualną formę środowisk MMO”³⁰ oraz wirtualnych światów społecznych jako pozbawioną ekstrawagancji i pewnej dekoracyjności przestrzeni podobającej się każdemu (ang. *A low profile*). Można jednak zaryzykować stwierdzenie, że niejednokrotnie próba budowania przestrzeni społecznej, która ma „zwabić” i „podoać się” każdemu w nią wchodzącemu, jest udana.

Second Life

Czasy świetności SL dawno przeminęły, jednak idea skrywająca się za jego utworzeniem³¹ oraz rozwijające się w nim niegdyś życie społeczne jawią się na tle innych OVSW jako unikatowe. Posługując się słowami Ensslin, można powiedzieć, że:

wirtualne światy w przeciwieństwie do opowieści nie muszą polegać na narracyjnych strukturach [...]. Światy rozciągają się ponad pojawiającymi się w nich opowieściami, zapraszają do spekulacji i eksploracji [...]. Są sferą możliwości, mieszaniną znajomego i obcego, permutacji życzeń, lęków i marzeń, a także innych typów istnień, które czynią nas bardziej świadomym okoliczności i warunków aktualnego świata, który zamieszkujemy³².

²⁹ W.S. Bainbridge, *The Scientific Research Potential of Virtual Worlds*, „Science” 2007, t. 317, nr 5837, s. 475

³⁰ C.A. Steinkuehler, D. Williams, *Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as “Third Places”*, „Journal of Computer-Mediated Communication” 2006, t. 11, nr 4, s. 897

³¹ Wywiad z założycielem SL, Philipem Rosedale zob. K. Bulkley, *Today Second Life, tomorrow the world*, „The Guardian” 2007, 17.05, <https://www.theguardian.com/technology/2007/may/17/media.newmedia2> [dostęp: 4.05.2017].

³² A. Ensslin, *Linden Lab’s Second Life*, [w:] *Routledge Companion to Imaginary Worlds*, red. M.J.P. Wolf, Nowy Jork 2017, s. 2.

SL „emuluje”³³ tę sferę możliwości; jej chaos, inkoherencję, różnorodność, losowość oraz nieregularność wzorców przypominającą patchworkową narzutę leżącą u podstaw naszych doświadczeń Pierwszego Świata (ang. *Primary World*)³⁴.

Surowy stan SL polegający na dostarczaniu podstawowego zaplecza technologicznego, które nie tyle determinuje naturę społeczeństwa, ile jedynie „parametry, w których to społeczeństwo ewoluuje”³⁵, umożliwił w okresie boomu społecznego w SL (lata 2006-2009) przeprowadzenie licznych obserwacji i analiz z różnych perspektyw badawczych. Wśród przodujących leitmotivów znalazły się między innymi: wpływ platformy na stowarzyszanie się, formowanie wspólnot, funkcjonowanie miast i ich mieszkańców, poczucie autentyczności świata społecznego oraz poczucie miejsca. Wspólnym mianownikiem wniosków płynących z obserwacji świata SL we wszelkich jego przejawach stało się stwierdzenie, że potrzeby oraz oczekiwania jego mieszkańców są podobne lub tożsame z potrzebami mieszkańców światów społecznych offline. Ten oczywisty, wydawać by się mogło, wniosek wart jest jednak podkreślenia w kontekście rozważań nad wirtualnymi trzecimi miejscami.

Przykładowo Memarovic jako przyczynę problemu transformacji społecznej przestrzeni online wskazuje społeczne miejsce online. „Współczesne ICTs dostarczają przestrzeni wirtualnej umożliwiającej interakcje międzyosobowe, czasami jednak braki w designie oraz w dostępnych funkcjonalnościach uniemożliwiają przekształcenie przestrzeni online w miejsce online”³⁶. Dzieje się tak między innymi za sprawą niemożności adaptacji otoczenia wedle swoistych dla danej osoby gustów, estetycznej sztywności otoczenia – przestrzeń tym samym jawi się jako nieoswojona, nieudomowiona.

Dla zaistnienia poczucia miejsca największe znaczenie miała jednak obecność innych: „Nawet najbogatsza szata graficzna nie mogła zastąpić roli, jaką w wypełnianiu «pustego» wirtualnego świata odgrywało stowarzy-

³³ Tamże.

³⁴ Tamże.

³⁵ T. Boellstorff, *Dojrzewanie w Second Life*, s. 294.

³⁶ N. Memarovic, et al, *Rethinking Third Places: Contemporary design with technology*, „Journal of Community Informatics”, 2014, t. 10, nr 3, s. 2.

szenie. Jak wyjaśnił jeden z mieszkańców: «To ludzie zamieszkujący daną przestrzeń czynią ją realną»³⁷.

W kontekście wirtualnej przestrzeni społecznej SL szczególną wydaje się rola wydarzenia. Tom Boelstroff, prowadząc badania w świecie SL w perspektywie etnograficznej, zwrócił na nie uwagę, ponieważ stanowiły jedną z głównych możliwości przeprowadzania obserwacji uczestniczących. Kategoria wydarzenia, zdaniem etnografa, objęła zasadniczo „wszystko”: od zajęć lekcyjnych dla małej grupy mieszkańców, przez koncerty, panele dyskusyjne, demonstracje, po różnego rodzaju gry i zawody³⁸. Informacje o takich egalitarnych wydarzeniach odszukać można zarówno w wewnętrznej bazie danych SL, wchodząc w opcję *Świat* i kategorię *Events*, jak i na oficjalnej stronie SL oraz powiązanych forach społecznościowych. Na wydarzenia publiczne można także „wpaść”, przeczesując samotnie lub w towarzystwie różne zakątki SL.

Istotą wydarzenia społecznego z punktu widzenia mieszkańców SL jest symultaniczność „trzech aspektów: przestrzennego, czasowego i społecznego (stowarzyszenia)”³⁹. W takim ujęciu, stowarzyszenie asynchroniczne lub sytuacje, w których komunikacja przebiega tylko na kanałach prywatnych, nie wchodzi w zakres wydarzenia o charakterze społecznym.

Wspomniane wydarzenie społeczne jawi się jako konstytuujące społeczny autentyzm przestrzeni wirtualnej oraz ujawniające elementy warunkujące poczucia autentyczności świata SL w ogóle. O ile w przywoływanych światach MMO, jak choćby WoW, zanurzenie w społeczną warstwę jawi się jako sterowane raczej centralnie czy to przez silne struktury ludyczne na poziomie makro designu, czy to za sprawą odmiennej niż w światach o charakterze *open-source* (np. *OpenSim*, *Twinity*) idei, na której zasadza się świat wirtualny, o tyle w SL warstwa społeczna musi się wytworzyć od podstaw. Słusznym wydaje się tutaj przywołanie uwagi Bainbridge’a: „W SL, w przeciwieństwie do WoW, mamy do czynienia z awatarami funkcjonującymi jako ekspresje tożsamości ich »ludzkich« właścicieli, podobnie jak awatary w hinduizmie uosabiające aspekty bóstw”⁴⁰.

Można zaryzykować stwierdzenie, że wskazany przez Bainbridge’a sposób przebywania w świecie SL przekłada się na oczekiwania względem

³⁷ T. Boelstroff, *Dojrzwawanie w Second Life*, s. 236.

³⁸ Tamże, s. 235–237.

³⁹ Tamże s. 237.

⁴⁰ W.S. Bainbridge, *The Scientific Research Potential of Virtual Worlds*, s. 475.

toczącego się w nim życia społecznego oraz na stopień zaangażowania się w to życie⁴¹. W pierwszej kolejności takie oczekiwania zaspokajane są poprzez przenoszenie znanych już społecznych struktur w przestrzeń wirtualną. W słabo sfabularyzowanych grach wideo lub w wirtualnych światach społecznych, takich jak SL, pojawiają się miasta istniejące w zastanej przez nas rzeczywistości – „miasta prawdziwe”.

Do SL przeniesiono na przykład Londyn, Paryż, Berlin, Monachium czy też Tokio⁴². W Polsce zainicjowano projekt Second Poland (SP) pod patronatem Supremum Digital, w ramach którego powstały odpowiedniki takich miast jak: Kraków, Wrocław, Poznań czy Katowice. Naturalną konsekwencją takich strukturalnych odbić stało się lokowanie przeważającej części wydarzeń w miejskich przestrzeniach publicznych kształtujących „[...] rozumienie miasta. Kevin Lynch, pisząc o ważności »czytelności« środowiska, powiedział: Bez wątplenia klarowny obraz umożliwia łatwe i szybkie przemieszczanie się: odszukanie domu przyjaciela, policjanta czy też sklepu z guzikami. Ustrukturyzowane środowisko czyni jednak o wiele więcej; może posłużyć jako referencyjna rama, podręczny organizator aktywności, poglądów lub wiedzy... Jak każda dobra rama, taka struktura daje indywidualum możliwości wyboru oraz punkt wyjścia do pozyskiwania dalszych informacji. Klarowny obraz otoczenia jest zatem podstawą dla rozwoju indywidualum”⁴³.

Jak to określił pewien mieszkaniec SL:

Second Life stało się czymś więcej niż tylko machiną do obsługi sprzedających i kupujących. Uformowały się subkultury, a nawet kasty, przeniesione zarówno z prawdziwego świata, jak i zupełnie unikalne dla świata wirtualnego. Grupy te zbudowały swoją własną przestrzeń i swoje własne społeczności. Te społeczności to coś więcej niż tylko biznes; mamy czasopisma, gazety, blogi i witryny internetowe, a nawet własne gwiazdy. Jest oficjalny rząd i prowadzi się działania polityczne, istnieją grupy militarystyczne i policyjne. Są kaznodzieje i przestępcy, śluby i rozwody, koty i psy. Second Life to rzeczywistość w skali mikro⁴⁴.

⁴¹ Tamże.

⁴² Zob. <https://www.theguardian.com/technology/2009/oct/21/real-world-boom-virtual-cities> [dostęp: 10.05.2017].

⁴³ J.S. Donath, *Inhabiting the Virtual City: The design of social environments for electronic communities*, Massachusetts 1996, s. 38.

⁴⁴ M. Rymaszewski [i in.], *Second Life. Przewodnik gracza*. tłum. T. Misiorek, Gliwice 2009, s. 217.

Pośród wydarzeń odbywających się w przestrzeniach miejskich SL do 2018 roku⁴⁵, nie zabrakło także tych z rodzimych stron, z SP. W Second Krakowie (SK)⁴⁶, pierwszym wirtualnym odpowiedniku „prawdziwego” polskiego miasta z udostępnionym Rynkiem Głównym wraz z przyległymi uliczkami, odbył się w 2008 roku Festiwal Sacrum Profanum, który jest jednym z ciekawszych wydarzeń muzycznych środkowej Europy, prezentujący od 2006 roku klasyczną muzykę współczesną, scenę elektroniczną oraz muzykę jazzową.

Wydarzenie odbyło się w specjalnie w tym celu zaprojektowanej hali koncertowej zbudowanej z industrialnych silosów, kratownic i kominów, nawiązującej architektonicznie do Kościoła Mariackiego. Koncerty niemieckiej muzyki współczesnej i elektronicznej odbywały się równolegle – w „zastanej” krakowskiej Fabryce Schindlera oraz leżącej w okolicach SK hali nad Wyspą Startową SL⁴⁷. Na wydarzeniu obowiązywały stroje wieczorowe. Na jednym z koncertów pojawiło się około 120 awatarów i choć liczba ta wydaje się dziś mało imponująca, w 2008 roku przy grupach liczących ponad 40 awatarów przebywających na jednym simie, zjawisko tzw. lagów, które rozrywało continuum czasowe, było na tyle częste, że zniechęcało potencjalnych uczestników do partycypacji w wydarzeniach o charakterze publicznym. W kontekście pełnionej przez wydarzenia funkcji społecznej warto przywołać fragmenty relacji, aktywnej w tamtym okresie rezydentki SL: „[...] muzykę wciąż zakłócały niewyobrażalne ilości lol-i. Wyglądam na spamera i jakoś wcale nie zaskoczona widzę w akcji Madziunie »Lol« M. Entertainment. Wprawdzie nieco zaniedbała była swoją fryzurkę albo może wyłysiała, ale zawsze ten milion lol-i na godzinę jest znakiem rozpoznawczym nie do podrobienia”⁴⁸. I dalej „[...] trudno nie zauważyć osobnika, który wdzwiewając 1000 KW facelight⁴⁹, masakruje jakikolwiek obraz

⁴⁵ Eksploracja świata SL: II kwartał 2017 roku oraz I kwartał 2018 roku.

⁴⁶ Drugie po Amsterdamie miasto stanowiące lustrzane odbicie miasta przez nas zastanego, prawdziwego. W chwili udostępnienia (rok 2007) liczyło 65 000m2 powierzchni i stanowiło wierną kopię (w skali 1:1) Rynku Głównego.

⁴⁷ Na podstawie: <https://gazetakrakowska.pl/sacrum-profanum-w-internecie/ar/45908> [dostęp: 5.03.2017], <https://observers.france24.com/en/20080924-kraftwerk-sacrum-profanum-second-life-music-festival-poland> [dostęp: 5.03.2017], <https://sacrumprofanum.com/news/krakow-filled-with-music> [dostęp: 5.03.2017]; <https://www.local-life.com/krakow/articles/second-krakow> [dostęp: 5.03.2017].

⁴⁸ <https://anulkaz.wordpress.com/tag/second-life/page/3/> [dostęp: 10.05.2017].

⁴⁹ *Facelight* jest (niejednokrotnie) niewidocznym obiektem (np. ubrania, biżuteria, broń) przywiązany do konkretnego miejsca na awatarze, które ma rozjaśniać, rozświetlać twarz awatara; *facelight* pełni innymi słowy funkcję kosmetyczną, zdarzają się jednak mieszkańcy nadużywający wspomnianej funkcjonalności. Prowadzi to do „prze-

widziany przez innych. Jego wszak widać. Ten umieszczony na kolażu to jeden z niewielu latarnio-awatarów, jakie zagościły na koncercie”⁵⁰.

W przywołanych fragmentach unaocznia się potrzeba bezszwowości doświadczenia tak istotnego w niedoskonałym środowisku graficznym świata SL. Humorystyczno-ironiczny ton całej relacji (niestosujące się do wytycznych awatary, scharakteryzowano jako tytułowe profanum festiwalu, a dołączona dokumentacja fotograficzna dobitnie zobrazowała komizm całej sytuacji) mało subtelnie wskazuje na nielubiany wśród mieszkańców SL *griefing*⁵¹.

W wirtualnej przestrzeni SK w tym samym roku odbyło się równie ważne, lecz bardziej kontrowersyjne wydarzenie: wernisaż projektu „Zajebicie” autorstwa grupy JezusMaria! Prace nad projektem trwały tydzień, a sam wernisaż odbył się równocześnie w orońskim Centrum Rzeźby oraz w Second Gallery – pierwszej galerii SP, odpowiedniku Piwnicy pod Baranami. Zanim jednak do faktycznego wydarzenia doszło, liczna grupa mieszkańców SK wyraziła swoje oburzenie zarówno plakatem anonsującym (pojawił się na nim tytuł projektu), jak i samym miejscem, w którym go umieszczono – zawiśl przy rynku, na kamienicy w sąsiedztwie wirtualnej siedziby Tygodnika Powszechnego. Jak wypowiadali się sami mieszkańcy, słowo „zajebicie” jest wulgaryzmem, a ich używanie jest w SP zabronione. Autorka cytowanego powyżej bloga zobowiązała się nawet zawiadomić o popełnionym przestępstwie prezydenta i radę miasta „prawdziwego” Krakowa.

W oburzeniu mieszkańców wybrzmiały pewne wyobrażenia o SK: Kraków był taki śliczny – twierdzili – wydawał się centrum kulturalnym. Z kolei samym artystom ta kliniczna sterylność i nienaturalne wygładzanie przestrzeni publicznej przeszkadzały, drażniły. Można zaryzykować stwierdzenie, że oczyszczenie semiotycznej przestrzeni (posługując się określeniem rezydentów) z „syfu”, uniemożliwiło niektórym uczestnikom życia społecznego SL odczuwanie tej tkanki miejskiej jako autentycznej⁵².

światlenia” swojego najbliższego otoczenia a także, przy okazji, wybielenia swojej twarzy. Zob. <http://wiki.secondlife.com/wiki/Facelight> [dostęp: 10.05.2017].

⁵⁰ <https://anulkaz.wordpress.com/tag/second-life/page/3/> [dostęp: 10.05.2017].

⁵¹ *Griefing* rozumiany jest tutaj jako wszelka intencjonalna aktywność społeczna zaburzająca ciągłość doświadczenia zarówno indywidualnego, jak i grupowego.

⁵² Na podstawie: https://katowice.wyborcza.pl/katowice/1,35063,5386865,W_Second_Life_jest_zajebicie.html [dostęp: 5.04.2018], <https://www.tvn24.pl/kontakt,9/wulgaryzm-przykryl-jezus-maria,61984.html> [dostęp: 5.04.2018].

Wydarzeniem o równie szerokim wydźwięku społecznym były zamieszki w Second Wrocław (SW). Ich uczestnicy uzbrojeni w kije bejsbolowe oraz ręczne wyrzutnie rakiet demolowali obiekty w miejskiej przestrzeni publicznej oraz atakowali postronnych obserwatorów. W rozruchy, na prośbę mieszkańców, zaangażował się oddział SWAT, a ostatecznie władze wirtualnego miasta. Przeglądając się bliżej temu wydarzeniu, interesujące wydają się doniesienia *post factum*: ówczesna pani prezydent trzy tygodnie po rezygnacji z funkcji utraciła dostęp do narzędzi pracy nad simem⁵³; przedstawiciel firmy nadzorującej realizację projektu SP oświadczył, że zniszczone miasto odtworzono z kopii zapasowej, a reakcja mieszkańców zarejestrowana na powszechnie dostępnym nagraniu wideo z wydarzenia jest wyłącznie inscenizacją⁵⁴.

Na tle przywołanych powyżej wydarzeń w wirtualnych przestrzeniach miejskich SP, ciekawym wydaje się otwarcie odpowiednika jednego z ważniejszych miast na terenie konurbacji śląskiej⁵⁵ – Second Katowice (SK). Podobnie jak w innych odpowiednikach miast SP, także i w SK władze pierwotnego wzoru były zaangażowane w jego tworzenie. Ich oficjalnie ogłoszony angaż oraz kampania informacyjna prowadzona m.in. przez Supremum Group, wykreowała atmosferę niecierpliwego wyczekiwania, co wiązało się także z powstaniem forum SK⁵⁶ jeszcze przed otwarciem katowickiej przestrzeni miejskiej. Sam akt celebracji powstania SK wydawał się spełniać oczekiwania uczestników – w przestrzeni znalazły się jedne z najbardziej rozpoznawalnych katowickich obiektów: Spodek oraz Rondo Sztuki; odbyła się konferencja prasowa z udziałem przedstawicielki Urzędu Miasta Katowice (awatar Katowice Cyberstar) oraz reprezentanta środowisk artystycznych z Katowic, Kopa Aniel; na wydarzeniu pojawiła się słynna bluesowa artystka SL, Noma Falta⁵⁷.

⁵³ Sim, czyli inaczej symulator w świecie SL rozumiany jest jako fizyczny serwer symulujący regiony świata przedstawionego oraz jako proces na serwerze, który symuluje wspomniane regiony. Zob. <http://wiki.secondlife.com/wiki/Sim> [dostęp: 5.04.2018]

⁵⁴ Na podstawie: <https://www.radiowroclaw.pl/articles/view/6364/Terrorysty-zniszczyli-wirtualny-Wroclaw-Zobacz#> [dostęp: 5.04.2018], <https://slxpress.wordpress.com/tag/second-poland/> [dostęp: 5.04.2018].

⁵⁵ Od 1 lipca 2017 roku funkcjonuje nazwa Górnośląsko-Zagłębiowska Metropolia.

⁵⁶ Ciekawostką jest tutaj fakt zaistnienia forum przed odpowiednikiem wirtualnego miasta: jedyny taki przypadek w SP. Autor niniejszej pracy nie posiada wiedzy na temat podobnych przypadków w innych regionach SL.

⁵⁷ Na podstawie: https://katowice.wyborcza.pl/katowice/1,35063,6552195,Katowice_sa_juz_w_Second_Life_Bez_prezydenta.html [dostęp: 5.04.2018], <https://katowice.wyborcza.pl/katowice/1,35018,5039805.html> [dostęp: 5.04.2018], A. Kuryzna, *Zwiedz Katowice w świecie Second Life* [w:] *Dziennik Internautów*, 27.04.2009 <http://di.com.pl/zwiedz-katowice-w-swiecie-second-life-26544> [dostęp: 5.04.2018].

Przestrzeń miejska SK nie została jednak przyjęta jako ta, w której można się zadomowić. Zderzenie z nią powodowało u mieszkańców oraz przechodniów SP rozczarowanie, a nawet niesmak względem przestrzeni, jaką przyszło im odwiedzić. Jak wypowiedzieli się forumowicze SK:

Jestem z Katowic i może nie mieszkam w centrum, ale mimo swej brzydoty w RL, miasto jest mi dość bliskie. Gdzie się podział Pomnik Powstańców Śląskich? Dlaczego w jego miejscu stoi jakieś 'coś' przypominające estradę z światełkami i bajerami? [...] Nie rozumiem, po co budują kolejne miasta. Wszystkie są zbudowane z szablonu. [...] Otextruowanych pudełek część kolejna. [...] Gości witał kramik z alkoholami (miejsce, gdzie jest nastawiony teleport) [...] od kiedy tak promuje się miasto? Smutno i pusto⁵⁸.

Podsumowanie

Z głosu mieszkańców oraz przechodniów wirtualnych miast SL wydaje się wybrzmiewać podobna treść: wirtualna przestrzeń miejska stoi na styku i jednocześnie na straży płynnego przechodzenia od – posługując się słowami Boellstroffa – zanurzenia zmysłowego do zanurzenia społecznego⁵⁹. Rozszarpane estetycznie zarówno pejzaż, jak i przestrzeń miejska odbierają jakąkolwiek funkcyjność tej ostatniej pomimo wstawionych w nią obiektów, których stopień wierności graficznej może (przypadek SK), ale nie musi (zjawisko tzw. *Ghost City*, o których co jakiś czas wznawiana jest debata m.in. na forum SL⁶⁰) wpływać na zanurzenie będące jednym z głównych elementów warunkujących poczucie obecności w wirtualnym świecie społecznym. W kontekście rozważanych tu przykładów oraz badań uprawiona wydaje się teza, jakoby wirtualna przestrzeń miejska pełniła funkcję kluczowego czynnika rozwoju wirtualnych trzecich miejsc. Miejsc o istotnej roli w procesie formowania się wirtualnych wspólnot; funkcjonujących

⁵⁸ Na podstawie: <https://slaskie.naszemiasto.pl/second-katowice-nieczynne-do-odwolania/ar/c3-3019130> [dostęp: 4.04.2018], <http://secondlife.pl/viewforum.php?f=35&sid=5cf9b8dac256133539ea6d21a3c30be0> [dostęp: 4.04.2018].

⁵⁹ Oba pojęcia należy rozumieć jako wyrosłe na kanwie dyskusji o dwóch logikach kulturowych wirtualnych światów, o których wspomina także Tom Boellstroff: opartej na pojęciu zanurzania oraz na pojęciu rozszerzenia. Pierwsza przyjmuje założenie o jednostronnym transferze analogii ze sfery rzeczywistej do wirtualnej, z kolei druga, dopuszcza transfer o charakterze sprzężenia zwrotnego; wirtualne światy można postrzegać jako jedne z wielu platform. T. Boellstroff, *Dojrzwianie w Second Life*, s. 150–153.

⁶⁰ Zob. <http://di.com.pl/zwiedz-katowice-w-swiecie-second-life-26544> [dostęp: 4.04.2018].

jako przestrzenie zawieszane i niejednoznaczne, a także dostarczające platformy do budowania – mówiąc językiem Roberta Putnama – pomostowego kapitału społecznego. Trzecie miejsca tworzone bowiem poza przestrzeniami miejskimi zalegają w wirtualnym świecie niczym ruiny społecznych marzeń, do których nikt nie chce powracać.

Linda Berezowska

Second Life of Third Places

One of the main characteristics of Oldenburg's concept of Third Places is the condition of being a neutral space, friendly to everyone regardless of social status, age or gender. The concept, in its intended course, enables social activities that go beyond easily available cognitive prescriptions. Consequently, Third Places seem to play an important role in the process of formation of communities. They can be perceived as „places in between”; on the borderline of domestic intimacy and the imposed sterility of the workplace. There is an atmosphere of „freedom from” socialization and „freedom to” engage in relations with „familiar strangers” (Milgram, 1977). This essay aims to demonstrate the possibility of existence the virtual third places and present the argument that the way in which such social spaces develop and operate is a key factor in the implementation and functioning of virtual urban spaces. Self-determined social world Second Life will serve as an example.

Keywords: Second Life, Third Places, Urban Sociology, Virtual City

Słowa kluczowe: Second Life, socjologia miasta, trzecie miejsce, wirtualne miasto