

KS. JAROSŁAW JĘCZEŃ

SECOND LIFE
GRY WIRTUALNE – SZANSA CZY ZAGROŻENIE?

Polski WebSite www.secondlife.pl, poświęcony znanej na całym świecie od 2003 roku grze *Second Life*, w tytule strony głównej ma hasło: „*Second Life* to właściwie już nie gra, to rzeczywiście drugie życie”. Czy jest to powód do satysfakcji czy raczej została przekroczona pewna granica, która jeszcze nie tak dawno wydawała się nieosiągalna?

Pokolenie ludzi żyjących w ostatnich latach charakteryzuje się tym, że jedną z ich podstawowych rozrywek jest świat *digital play*. Według badań przeprowadzonych w roku 2005 przez BBC w Wielkiej Brytanii, w przedziale wiekowym 6-65 lat aż 59% badanych Brytyjczyków (26,5 mln) było aktywnymi graczami, wykorzystującymi do tego konsole, telefony komórkowe, komputery, Internet czy interaktywną telewizję¹. Gry dla jednych oznaczają źródło rozrywki, informacji, edukacji, a nawet pogłębienia życia religijnego i ewangelizacji, dla innych stają się drogą do izolacji w rodzinie czy społeczeństwie, uzależnienia, rozkładu pożycia małżeńskiego, odbierania praw rodzicielskich, choroby czy wejścia na drogę przestępstw. Wśród wielu wydarzeń nagłośnionych przez mass media można wspomnieć to z gimnazjum Gutenberga we wschodniemieckim Erfurcie. W roku 2002 19-letni Robert Steinhäuser, uzbrojony w pistolet, wszedł do szkoły i zaczął strzelać do nauczycieli. Zabił 13 osób, w tym kilku uczniów i policjanta, po czym popełnił samobójstwo. Prokuratura ustaliła, że zabójca był fanem kompute-

Ks. dr JAROSŁAW JĘCZEŃ – adiunkt Katedry Życia Społecznego Rodziny Instytutu Nauk o Rodzinie KUL; adres do korespondencji: Al. Raclawickie 14, 20-950 Lublin; e-mail: jjeczen@kul.pl

¹ BBC Audience Research, Gamers in UK, *Digital play, Digital Lifestyles*, 2005.

rowej gry *Counterstrike*, w której gracze wcielają się w terrorystów lub walczących z nimi policjantów (najpopularniejsza od kilkunastu lat gra typu First Person Shooter)². Mass media zgodnie podkreślały, że granice zostały przekroczone. Nie pojawiło się i rzadko pojawia pytanie właśnie o te granice. Może dlatego, że osoby pracujące w środkach społecznego przekazu czy odpowiedzialne za nowoczesne technologie nie chcą być sędziami we własnej sprawie albo przynajmniej komentatorami.

W przypadku tych negatywnych konsekwencji korzystania z nowoczesnych technologii, w tym gier, zagrożenie płynie z faktu, iż gry wypełniają dużą część życia graczy: świat gier, świat wirtualny wkracza do świata realnego na tyle, że pozbawia człowieka części jego realnego życia, pozbawia go niejednokrotnie jego tożsamości „tu i teraz”. Okazuje się, że są zagrożenia o wiele większe, związane z takim rodzajem gier, jak *Second Life*. Mamy tu do czynienia z sytuacją, w której nie tyle świat wirtualny wkracza do realnego życia, ale świat realny przenosi się w każdym jego wymiarze (kulturalnym, ekonomicznym, światopoglądowym, komunikacyjnym) do świata wirtualnego. To już nie gra, to drugie życie. Pytanie, jakie życie? Jest to życie przypominające to rzeczywiste: banki, placówki dyplomatyczne, ziemia na sprzedaż, sklepy, waluta, komunikacja. Jednocześnie jest to życie zbudowane na wyobraźni; na tych dążeniach, które wydają się nierealne w życiu, a często sprzeczne z prawem naturalnym, obiektywnym porządkiem moralnym; na dążeniach, które dają swego rodzaju poczucie „boskości”, mocy twórczej. Świat wirtualny pozwala uciec od swej tożsamości przez budowanie innej: często nieodpowiedzialnej i zakłamanej. I znów należy stwierdzić, że została przekroczona granica w rozumieniu tego, czym powinien być świat wirtualny i nowe media. Gdzie są granice między światem realnym a światem wirtualnym?

Pytania o granice są tożsame z pytaniem o relacje między światem wirtualnym a realnym, o koncepcję człowieka, o jego wolność.

ZASADA POMOCNICZOŚCI

„Nowe technologie [...] całkowicie zmieniają sposób, w jaki ludzie posługują się pięcioma zmysłami, sposób, w jaki reagują na zjawiska, a przez

² http://www.larouchepub.com/other/2002/2919killer_vids.html (15.11.2011).

to całkowicie zmieniają formę ich życia i kształt społeczeństwa”³. Tak kanadyjski medioznawca Marshall McLuhan charakteryzował siłę współczesnych technik informacyjnych i komunikacyjnych. Jego determinizm technologiczny zakładał, że wynalazki techniczne nieodmiennie prowadzą do zmiany kulturowej: kształtujemy nasze narzędzia, a one z kolei kształtują nas. Uważał też, że samo medium zmienia ludzi bardziej niż suma wszystkich wyrażonych w nim komunikatów, i nie tylko zmienia, ale często dominuje nad ludźmi – jako swego rodzaju struktura wyższego rzędu. Czy w tym sprzężeniu zwrotnym można szukać jakiegoś porządku: społecznego, kulturowego, jakiegoś ładu moralnego?

Słuszne wydaje się tutaj odwołanie do zasady pomocniczości, która wyznacza granice interwencji państwa i zmierza do zharmonizowania relacji między jednostkami i społecznościami⁴. Według niej „społeczność wyższego rzędu nie powinna ingerować w wewnętrzne sprawy społeczności niższego rzędu, pozbawiając ją kompetencji, lecz raczej powinna wspierać ją w razie konieczności i pomóc w koordynacji jej działań z działaniami innych grup społecznych, dla dobra wspólnego”⁵. Za strukturę wyższego rzędu możemy przyjąć wszechobecne mass media, tworzące przestrzeń medialną czy świat wirtualny. I to właśnie ten świat wirtualny powinien pełnić funkcję pomocniczą, uzupełniającą dla świata realnego w przestrzeni edukacji, informacji, kultury czy wspomnianej ewangelizacji. Świat wirtualny nie może zastępować świata realnego. Wirtualna rzeczywistość nie jest alternatywą dla tej realnej. Człowiek nie ma prawa do tego, by rezygnować z rzeczywistości i z siebie na rzecz tworzonych przez siebie („na swój obraz i podobieństwo”) awatarów. Żadna wirtualność nie pozwoli człowiekowi oddychać świeżym powietrzem. Nie wolno zapominać, że „wirtualne” oznacza „aktualne, ale jako wirtualne”. Wirtualny obiekt jest konstruktem myślowym, jest niematerialny, czyli niedostępny poznaniu zmysłowemu⁶. Poznajemy jedynie przedstawienia bytów wirtualnych, nawet jeśli są najciekawsze i czynią świat, w którym przebywamy, wygodnym, przyjemnym i bezproblemowym. Ten świat nie może jednak ingerować na tyle w życie realne, by pozbawić człowieka jego

³ T. W o l f, *Suppose He Is What He Sounds Like...*, [w:] G. Stearn (red.), *McLuhan: Hot & Cool*, New York 1967, s. 19.

⁴ Katechizm Kościoła Katolickiego, nr 1885.

⁵ Tamże, nr 1883.

⁶ J. G r a c z y k, *Second Life – wirtualna platforma komunikacyjna*, [w:] R. Podpora (red.), *Second Life i Internet. Media w służbie człowiekowi*, Lublin: Gaudium 2009, s. 31.

kompetencji, uzależnić go od siebie, ale – jak mówi przytoczona wcześniej definicja – ma pomóc w koordynacji jego działań, w budowaniu wspólnoty (rola wspólnototwórcza współczesnych technologii), dobra wspólnego, a w ostateczności samorealizacji człowieka jako osoby.

REALIZACJA OSOBY W ŚWIECIE REALNYM

Świat wirtualny, na zasadzie pomocniczości, może pomóc człowiekowi w spełnieniu siebie jako osoba. Jednak tylko świat realny daje taką możliwość. Zasada pomocniczości, jaką kieruje się świat wirtualny, powinna zatem uwzględniać koncepcję człowieka. Aby pomóc człowiekowi, trzeba wiedzieć, kim on jest i co służy jego realizowaniu się? To zadanie dla twórców gier komputerowych, nadawców medialnych. Za wirtualnym światem gier stoją konkretni ludzie, którzy – poprzez swoje dzieło – sami realizują się bądź nie jako osoby i dają innym taką sposobność. Czyn, dzieło jest wyjątkowym miejscem oglądu człowieka, tego, kim on jest.

Do tego samospelnienia się dochodzi na drodze wyjątkowej relacji, wyjątkowego czynu, jakim jest bezinteresowny dar z siebie samego. To pojęcie Sobór Watykański II odniósł do wspólnoty osób (*communio personarum*), jaką jest rodzina. Właśnie w rodzinie, poprzez bezinteresowny dar z siebie samego każdego z członków, dochodzi do samospelnienia się, realizacji zarówno na poziomie indywidualnym („ja” i „ty”), jak i wspólnotowym („my”). Bezinteresowny dar z siebie samego na rzecz drugiego człowieka to w sytuacji rodziny: dar męża dla żony, żony dla męża, rodziców dla dzieci itd. Trudno zaprzeczyć, że właśnie ten argument zbliża ludzi do siebie, w najwyższym stopniu łączy ich w związki małżeńskie. We wzajemnym komunikowaniu służy on także wychowaniu następnych pokoleń. Czy nie powinien więc zbliżać ludzi w całej przestrzeni medialnej, której częścią są także wirtualne gry? Czy nie powinien konstytuować relacji interpersonalnych między twórcą gier i ich odbiorcą?

Nadawca medialny, twórca gier wirtualnych, który postępuje według zasady „daru z siebie samego”, czyni z przestrzeni medialnej wyjątkowy obszar relacji między nowymi technologiami a człowiekiem i rodziną. Jest to obszar, który służy rodzinie jako wspólnotcie osób, obszar odpowiedzialności za przekazywaną prawdę, za słowo i obraz, obszar rzetelnej informacji i edukacji, obszar prowadzący do samorealizacji człowieka w sferze ciała, ale także w sferze ducha. Miłość, prawda, rozrywka, muzyka, rzetelny news, wiara są

w przekazie medialnym „darem z siebie samego”, darem nadawcy dla odbiorcy. Tym samym nowe technologie mogą pełnić służebną misję wobec człowieka i rodziny. Dobrze wiemy, ile kosztuje „przekroczenie” siebie w stronę prawdy pod naciskiem otoczenia, relatywistycznych trendów świata, ekonomii, tak istotnej dla przemysłu gier komputerowych (gra komputerowa *Wiedźmin 2*, która funkcjonuje na rynku gier od maja 2011 r., ma w ciągu trzech lat przynieść około 150 mln zł zysku na poziomie operacyjnym – jak się spodziewają analitycy DI BRE. Wartość przychodów ze sprzedaży gry ma przekroczyć 195 mln zł⁷. Również niektóre przyczyny skłaniające użytkowników np. *Second Life* do przebywania w cyberprzestrzeni nie zawsze służą ich samorealizacji. Wśród tych przyczyn są następujące: zabawa, robienie rzeczy niewykonalnych w codziennym życiu, nawiązywanie przyjaźni, nauka, spędzanie wolnego czasu, seks, wzbogacanie dotychczasowego życia o nowe wartości, prowadzenie interesu i zarabianie pieniędzy, eksperymenty ze zmianą ról życiowych (zmiana płci), emocje⁸.

Przekraczanie siebie w stronę prawdy, inaczej – tę transcendencję w stronę prawdy, Karol Wojtyła nazywa drugim imieniem osoby. „Bez tej transcendencji – bez przekraczania i niejako przerastania siebie w stronę prawdy oraz w stronę dobra chcianego i wybieranego w świetle prawdy – osoba, podmiot osobowy, poniekąd nie jest sobą”⁹.

U podstaw prawidłowego korzystania z gier komputerowych, które służą rodzinie, powinna być zatem miłość, rozumiana jako dar z siebie samego we wzajemnym komunikowaniu się między twórcami gier a ich odbiorcami. Wydaje się, że taka miłość, realizowana w prawdzie o człowieku, jest nieodzowną częścią proponowanej tu zasady pomocniczości, zgodnie z sugestią Instrukcji duszpasterskiej *Communio et progressio*, nr 11, że komunikowanie to coś więcej niż samo tylko przekazywanie idei czy wyrażanie uczuć, to przede wszystkim dawanie siebie z miłości¹⁰.

⁷ <http://www.wirtualnemedial.pl/artukul/ile-przychodu-przyniesie-wiedzmin-2-wg-analitykow-ponad-195-mln-zl> (15.11.2011).

⁸ J. B o r y s o w k i, *Wirtualna rzeczywistość, czyli ontologia pikseli*, [w:] Podpora (red.), *Second Life*, s. 77-78.

⁹ K. W o j t y ł a, *Osoba: podmiot i wspólnota*, [w:] K. W o j t y ł a, *Osoba i czyn oraz inne studia antropologiczne*, Lublin: TN KUL 1994, s. 389-390.

¹⁰ Messaggio del Santo Padre Giovanni Paolo II per la XXIII Giornata Mondiale delle Comunicazioni Sociali „La religione nei mass media”, Città del Vaticano 1989; M. D r o ż d ż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, Tarnów 2005, s. 221-265.

PORZĄDEK MORALNY
W ŚWIECIE REALNYM I WIRTUALNYM

Przekraczanie siebie w stronę prawdy i wybieranie w jej świetle w sposób wolny dobra chcianego jest dążeniem za ładem moralnym. Dotychczas towarzyszyło ono człowiekowi w świecie realnym. Wraz z pojawieniem się nowych technologii, w tym tych także, które umożliwiają korzystanie z gier komputerowych i gier wideo, pojawia się problem porządku moralnego w cyberprzestrzeni. Współczesny relatywizm moralny, który uznaje, że jedyną prawdą jest ta, że jej w ogóle nie ma, znajduje swoje miejsce w przestrzeni medialnej, często rozumianej jako obszar absolutnej wolności, anonimowości, braku odpowiedzialności, a nawet swego rodzaju „boskości”¹¹. W świecie wirtualnym cel gry czy programu stawia jego autor bądź sam gracz, tak jak to jest we wspomnianej tu grze *Second Life* i zgodnie z jej mottem: *Your Word, your imagination*. I można dodać: twój porządek moralny.

Według wielu komentatorów świat *Second Life* jest skupiony na inwencji twórczej oraz wyrażaniu własnego „ja” do stworzenia interesującego, tętniącego życiem alternatywnego świata, który umożliwia jego uczestnikom nieograniczoną wolność w kreatywności oraz adekwatną skuteczność w realizacji¹². Czy jednak na pewno można liczyć na odpowiedzialność w kreowaniu takiego świata ze strony użytkowników *Second Life*? To oni, użytkownicy, nadają wartość moralną swoim czynom i swoim dziełom. Same środki są moralnie neutralne (oprócz przekazywanych treści). Tylko ich twórcy i odbiorcy są w stanie nadać im taką wartość aksjologiczną, która sprzyja bądź oddala od nich samorealizację siebie jako osoby. Moralność jako rzeczywistość egzystencjalna pozostaje zawsze w ścisłym związku z człowiekiem jako osobą, jako rzeczywistość aksjologiczna zakorzeniona jest w rzeczywistości ontologicznej, tłumaczy ją i pomaga ją zrozumieć. Człowiek poprzez czyn moralnie dobry realizuje siebie jako osoba, staje się „kimś”. Jego prawdziwe spełnienie dokonuje się nie tyle poprzez sam czyn, ile przez moralną dobroć tego czynu. Zło zaś moralne stanowi raczej o „nie-spełnieniu”, chociaż osoba również wówczas spełnia czyn. Spełniając zaś czyn, spełnia w nim także ontologicznie siebie. Najgłębszą rzeczywistość moralności

¹¹ M. Wyrostkiewicz, *Czy należy bać się Second Life?*, [w:] Podpora (red.), *Second Life*, s. 90.

¹² M. Buldys, *Gnoseologia sztuki latania we wspólnocie środowiska elektronicznego Second Life (CVEs)*, [w:] Podpora (red.), *Second Life*, s. 70.

można przeto ująć jako spełnienie siebie w dobru, spełnienie siebie w złu jest natomiast niespełnieniem¹³.

Sobór Watykański II w dekrecie *Inter mirifica* naucza, że aby właściwie posługiwać się nowymi technologiami, „jest rzeczą zgoła konieczną, by wszyscy, którzy ich używają, znali zasady porządku moralnego i ściśle je w tej dziedzinie wcielali w życie” (nr 4). Troska o ład moralny leży zatem po obu stronach: nadawcy gier i odbiorcy, gdyż po obu stronach poprzez czyn moralnie dobry dochodzi do spełnienia człowieka jako osoby, a poprzez czyn moralnie negatywny – do niespełnienia. Ład moralny zatem stanowi o sukcesie gry o życie bądź o porażce.

*

Gry wirtualne, na zasadzie pomocniczości, mogą nie tylko ubogacać życie nastolatków i osób dorosłych, ale także przysłużyć się grze o życie. Mogą też jednak prowadzić do sytuacji, w której przegraną będzie życie. Uzależnienie oczywiście nie dotyczy wszystkich uczestników wirtualnych gier czy wspomnianej *Second Life*, gdzie pod koniec sierpnia 2007 roku zarejestrowanych było ponad 9 milionów osób, zwanych obywatelami. Jest jednak wiele osób, którym trzeba pomóc i zaproponować nową grę – grę o realne życie, które tracą bądź utracili, oby nie bezpowrotnie. I tu, na zasadzie pomocniczości, w duchu wspomnianego „daru z siebie samego”, jest miejsce dla rodziców, wychowawców, ale także w dużej mierze dla mass mediów, nowych mediów, w tym także gier, które mogą promować fundamentalną i najbliższą człowiekowi kulturę – kulturę życia.

BIBLIOGRAFIA

- B o r y s o w k i J.: Wirtualna rzeczywistość, czyli ontologia pikseli, [w:] *Second Life i Internet. Media w służbie człowiekowi*, red. R. Podpora, Lublin: Gaudium 2009.
- B u l d y s M.: Gnoseologia sztuki latania we wspólnocie środowiska elektronicznego *Second Life (CVEs)*, [w:] *Second Life i Internet. Media w służbie człowiekowi*, red. R. Podpora, Lublin: Gaudium 2009, s. 58-76.

¹³ K. W o j t y ł a, *Osoba i czyn*, [w:] W o j t y ł a, *Osoba i czyn oraz inne studia antropologiczne*, s. 196-197.

- D r o ż d ź M.: Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów, Tarnów: Biblios 2005.
- G r a c z y k J.: Second Life – wirtualna platforma komunikacyjna, [w:] Second Life i Internet. Media w służbie człowiekowi, red. R. Podpora, Lublin: Gaudium 2009, s. 22-39.
- W o j t y ł a K.: Osoba i czyn, [w:] K. W o j t y ł a, Osoba i czyn oraz inne studia antropologiczne, Lublin: TN KUL 1994, s. 51-344.
- W o j t y ł a K.: Osoba: podmiot i wspólnota, [w:] K. W o j t y ł a, Osoba i czyn oraz inne studia antropologiczne, Lublin: TN KUL 1994, s. 371-414.
- W o l f T.: Suppose He Is What He Sounds Like..., [w:] Hot & Cool, red. G. Stearn, M. McLuhan, New York 1967, s. 15-35.
- W y r o s t k i e w i c z M.: Czy należy bać się Second Life?, [w:] Second Life i Internet. Media w służbie człowiekowi, red. R. Podpora, Lublin: Gaudium 2009, s. 86-94.

SECOND LIFE
VIRTUAL GAMES – A CHANCE OR A THREAT?

S u m m a r y

Recent years have belonged to the generation of people whose basic form of entertainment is the *digital play*. For some people games may be the source of entertainment, information, education or even religious life in a deeper form and evangelization, whilst for others this is the way leading to isolation from the family and society, addiction, deterioration of the marriage life, deprivation of parental rights, illness or even crime. Thus we can speak about chances as well as threats for mankind the virtual reality games bring about. The latter stem from the fact that games occupy a substantial part of the player's life: the world of games; the virtual world intrudes into the real world so much, that the player is deprived of a part of his real life and on numerous occasions deprived of his „here and now” identity. The virtual world makes it possible to escape from one's own identity through the construction of some other identity; the identity that is often irresponsible and hypocritical. It appears that the dividing line of understanding what the virtual world and new media should be has been violated. Where are the borders of the real and the virtual world? The answers to the questions are to be found in the subsidiary principle and the moral order in the real and the virtual world.

Translated by Jarosław Jęczeń

Słowa kluczowe: *Second Life*, gry wirtualne, zasada pomocniczości, porządek moralny.

Key words: *Second Life*, virtual game, subsidiary principle, moral.