

1 Second Life, Academia Electronica

Sidey Myoo

Pseudonim naukowy prof. dr hab. Michała Ostrowskiego, filozofa i teoretyka sztuki. Sidey Myoo pracuje w Zakładzie Estetyki Instytutu Filozofii Uniwersytetu Jagiellońskiego oraz w Zakładzie Teorii Sztuki Mediów Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie. Przedmiotem jego zainteresowań jest estetyka, traktowana jako teoria sztuki, głównie w odniesieniu do sztuki współczesnej, w tym sztuki elektronicznej. Zajmuje się również filozofią sieci.



Estetyka światów wirtualnych ^[1]

„Idea immaterialności była podstawową dla określenia cyberprzestrzeni jako miejsca imaginacji. Ponieważ dotyczyło to immaterialności, pozwoliło na uwolnienie od ograniczeń świata fizycznego. Umożliwiło kreowanie nowych miejsc i nowych tożsamości. Stało się możliwe, by porzucić materialne ciało i podróżować po świecie jako ciało informatyczne”.

Adriana de Souza e Silva, *The Invisible Imaginary: Museum Spaces, Hybrid Reality and nanotechnology*

Wartość ontologicznej różnicy: świat fizyczny a świat elektroniczny

Moim celem jest wskazanie wartości, w tym głównie estetycznych, które wynikają z różnicy ontologicznej, jaka istnieje pomiędzy tym, co fizyczne i tym, co wykreowane elektronicznie. Wspomniana różnica ontologiczna już sama może być opisana jako wartościowa, gdyż stwarza podłoże dla kreowania odmiennych lub nawet nowych wartości – mając na uwadze głównie wartości powstające w środowisku wirtualnym 3D (środowisku elektronicznym). Zatem na początek kilka słów o wspomnianej różnicy ontologicznej, a następnie o tym, co z tego wynika dla wartości.

Chodzi o odróżnienie sfery zjawisk zachodzących w świecie fizycznym, nazwanym najczęściej realnym, od zdarzeń zachodzących w środowisku wirtualnym – które nazywam rodzajem rzeczywistości elektronicznej, która również może być traktowana realnie. Świadomość rzeczywistej ludzkiej aktywności, a nie np. symulacji, sprawia, że akt intencjonalny skierowany do rzeczywi-

stości wirtualnej naznaczony jest podobnym zobowiązaniem jak aktywność człowieka w świecie fizycznym. W naszym przypadku chodzi o proces kreacji człowieka lub świata w rzeczywistości wirtualnej. Chodzi o ludzkie, rzeczywiste zaangażowanie, np. implementowanie do sieci pewnych treści, służących kształtowaniu tam własnego wizerunku lub miejsca. Jest istotne, by sięgnąć po ontologię sieci, gdyż zjawiska te angażują człowieka w coraz większym stopniu, przy tym „obrastają” formą, są coraz bardziej atrakcyjne i znaczące, zyskując także estetyczny wymiar. Pisząc o rzeczywistości elektronicznej, można mieć na myśli wartości estetyczne wynikające z piękna, fantazyjności, wyobraźni, dziwności, ale nierzadko w powiązaniu z odmiennością w stosunku do formy, w jakiej występują w świecie fizycznym.

Dlatego przyjmuję, że w przypadku zjawisk sieciowych nie mówimy o czymś nierzeczywistym, ale o elektronicznym sposobie istnienia, o kreowanych rzeczywistych bytach elektronicznych, o zmieniającym się w takim znaczeniu świecie człowieka, jak i o samym człowieku. >





↑ Second Life, Academia Electronica

O procesie twórczym w rzeczywistości elektronicznej

Pisząc o estetyce rzeczywistości wirtualnej, mam głównie na myśli światy elektroniczne powstające dzięki zastosowaniu grafiki 3D oraz dwa procesy, które w nich zachodzą: autokreacji i kreacji świata. Analiza w pewnym stopniu dotyczy również szeregu innych przykładów stwarzających rzeczywistość elektroniczną, niezależnie od światów wirtualnych powstających w wyniku zastosowania grafiki 3D, jak np. estetyczny wymiar portali społecznościowych lub wygląd osobistych stron domowych.

Dwa wspomniane procesy, oprócz filozoficznego, mają również psychologiczne lub kulturowe podłoże. Psychologiczne wynika z potrzeby stworzenia własnego portretu lub wykreowania w sieci, dla siebie i innych, wspólnego miejsca, rodzaju otoczenia, gdzie można tworzyć prywatną przestrzeń, w której można przebywać wspólnie z innymi osobami istniejącymi pod postacią awatarów. Podłoże kulturowe dotyczy powszechności i wręcz konieczności zaistnienia w rzeczywistości elektronicznej, a dzisiaj można to coraz bardziej odnosić do światów wirtualnych. Istotne jest, że autokreacja i kreacja mają na celu pokazanie siebie samego w ciekawszy lub odmienny od znanego ze świata fizycznego sposób, co jest najczęściej niemożliwe w świecie fizycznym. Chodzi o zaangażowanie polegające na chęci tworzenia, jakie może wyzwolić w człowieku potencjał środowiska elektronicznego, co dotyczy chęci zmiany lub poszerzenia samego siebie oraz stworzenia fragmentu wirtualnego świata.

Rozwój technologii i związane z tym możliwości oraz potrzeby człowieka skłaniają do stwierdzenia, że jesteśmy na początku rozwoju, który prowadzi do wykreowania przestrzeni elektronicznej jako sfery ludzkiego bytowania, sfery egzystencji, alternatywnej w stosunku do świata fizycznego wraz z przenikającym tam człowiekiem. Awatar powstający w środowisku graficznym 3D lub nawet opis na portalu społecznościowym jest tym, przez co człowiek coraz częściej z własnego wyboru lub z potrzeby, komunikuje się z innymi. Sposób powstawania tej sfery elektronicznej rzeczywistości jest fundamentalnie powiązany z technologią, niemniej właśnie dzięki technologii, kreacja taka zyskuje nowe możliwości, czyli formę lub nowy sposób zaistnienia człowieka w rzeczywistości elektronicznej.

„W ciągu ostatnich trzydziestu lat byłam zafascynowana konstruowaniem tożsamości i jak ona oddziałuje na kulturę: symbiotyczne relacje pomiędzy realnym i wirtualnym oraz jak tożsamość reaguje i zmienia się, kiedy zmienia się w czasie, będąc przekształcaną” [2].

Staram się zwrócić uwagę np. na doświadczenie nowości, co może prowadzić do obserwacji zarówno zmieniającej się własnej tożsamości, jak i elektronicznego otoczenia człowieka. Można powiedzieć, że to rodzaj gry, jaką człowiek prowadzi głównie z samym sobą w celu wyłonienia dla innych tkwiących w nim samym pewnych wartościowych treści, ale nieujawniających się w życiu

w świecie fizycznym. Przykładem jest choćby Facebook, gdzie niekiedy w pewnym czasie powstają ludzkie historie mogące dać nieco inny obraz osoby niż ten znany ze świata fizycznego. Na Facebooku może powstać portret człowieka adekwatny do tego, jakim ten chciałby siebie widzieć lub jak chciałby być postrzegany i zaistnieć wśród innych. Dotyczy to zarówno zewnętrznej formy, jak i cech osobowościowych. Niezależnie od wielości miejsc w sieci, gdzie zachodzą podobne jak wyżej wspomniane zjawiska, najbardziej adekwatną dla kreacji i autokreacji jest – jak sądzę – przestrzeń elektroniczna w postaci świata wirtualnego 3D, którego przykładem jest świat *Second Life*, w którym przebywam od 2007 roku.

Człowiek-awatar: kim chciałbyś tutaj być?

Człowiek wchodzący do elektronicznego świata 3D istnieje tam pod postacią awatara, który może ulegać ciągłej transformacji. Możliwość jego kreacji może dotyczyć autokreacji. Zrodzić się mogą wtedy różne pytania i można przyrzeć się powstającemu własnemu portretowi i relacjom, w jakie za jego pośrednictwem człowiek wchodzi. Stwarza to poczucie doświadczenia w nowy sposób, z możliwością pozostawienia sobie wyboru odnośnie do tego, kim człowiek chciałby tutaj się stać.

Autokreacja może wyzwalać chęć fizykalizacji, czyli stworzenia specjalnie wyglądającego, wysublimowanego awatara jako spełnienia marzeń dotyczących swojego wyglądu, odnalezienia dla siebie najdoskonalszej formy



↑ Robot, przykład awatara



↑ Smok, przykład awatara

na wzór własnego kanonu. Dochodzi do tego możliwość tak pojmowanej zmiany płci – w zasadzie chodzi tu o wygląd zewnętrzny, ale może to także być związane z potrzebą wcielenia się w pełni w daną osobowość, np. w ramach komunikacji w osobę o odmiennej płci w stosunku do tej posiadanej w świecie fizycznym. Autokreacja może również przybrać fantazyjne formy, czasem służące doświadczeniu komunikacyjnemu lub zwykłej zabawie. Poniżej znajduje się kilka przykładów postaci, pod jakimi pojawiają się znajomi lub studenci przychodzący do Academia Electronica – Instytut Filozofii UJ w *Second Life*.

Takie elementy jak np. wygląd, zainteresowanie odmienną komunikacją, chęć partycypacji w różnych zdarzeniach itp. mogą powodować dość znaczące zaangażowanie uczestnika w świat wirtualny, który zawiera wartości mogące stać się dla kogoś na tyle cenne, że wybiera funkcjonowanie w elektronicznej społeczności tego świata. Jeśli przynoszą komuś satysfakcjonujące efekty, takie bycie staje się wyborem, ciągłą partycypacją lub chronicznym myśleniem o tym.

Dochodzi do tego porównywanie samego siebie w obydwu rzeczywistościach i zastosowanie w świecie fizycznym doświadczeń zebranych w świecie elektronicznym. Dotyczy to np. wyglądu zewnętrznego i może pozytywnie oddziaływać na osobę w świecie fizycznym. Jest to estetyczno-społeczne podejście do siebie samego, tzn. zmiana wyglądu pod postacią awatara może zmienić nastawienie innych. Zmiana wyglądu człowieka w świecie wirtualnym jest dość niezwykłym zjawiskiem, gdyż przeprowadzając na sobie tego rodzaju doświadczenie, człowiek winien liczyć się z tym, że społeczność sieciowa będzie w zasadzie od razu wyrażać oceny, a to może powodować dalsze modyfikacje. Proces zmian może być ciągłym eksperymentowaniem ze swoim wyglądem



↑ Alicja z Krainy Czarów, przykład awatara

i ocenami innych oraz własnymi odczuciami. W przypadku świata wirtualnego zmiana jest możliwa wręcz momentalnie, czasami na chwilę, na próbę, ale może również rozpocząć kolejne procesy, przebiegające następnie – na ile jest to możliwe – w świecie fizycznym. Niejednokrotnie obserwowałem przemianę człowieka wynikającą z uczestnictwa w wirtualnym świecie *Second Life*, powodującą przemianę „biologicznego” awatara – i najczęściej były to zmiany na lepsze.

„Możesz odkryć modnie wyglądających mieszkańców (aktorów, piosenkarzy, modelki i modeli, producentów), którzy wyglądają niczym biorący udział w zawodach najbardziej udanej przemiany: niewiarygodnie piękna skóra i twarze, wyraziste uśmiechy i ciała, których idealne kształty z pewnością nie mogą być wynikiem ewolucji człowieka. Prawdopodobnie pochodzą one z katalogu modeli 3D. To nie są ludzie, lecz awatary: pięknie wyrenderowane, bez kanciastych linii, ukształtowane według najnowszej mody twarze zmieniające się w zakresie ograniczonej liczby możliwych wyglądów” [3].

Dochodzimy do momentu, gdzie pojawia się stwierdzenie o estetycznym wymiarze człowieka – sposobie radzenia sobie z własnym wyglądem poprzez nierzadko daleko idącą kreację awatara. Jeśli nawet taka autokreacja w światach wirtualnych jest dla kogoś na początku jedynie mało znaczącą grą, to niewykluczone, że osoba taka zacznie czerpać satysfakcję ze swojej elektronicznej postaci i będzie chciała w ten sposób pokazywać się innym, zaistnieć w społeczności elektronicznych portretów, być w ten sposób postrzeganą przez dłuższy czas i wchodzić w relacje z innymi osobami. Może także zrodzić się przywiązanie do swojego awatara, utożsamienie z nim do tego stopnia, że jego utrata może wiązać się z różnymi innymi powikłaniami w odbiorze ogólnie pojmowanej rzeczywistości:

„Spektralne ciało w sferze wirtualnej (*virtual realm*) jest kinestetycznie połączone z odczuciami cielesnymi. Powoduje to, że wirtualna osobowość może podlegać wpływom, przez co istnieje związek pomiędzy cybernetyczną śmiercią a psychicznym unicestwieniem” [4].

Dodatkowo pojawia się aspekt przepływu czasu. Chodzi o pewne przywiązanie do elektronicznego świata, wynikające z możliwości wcielania się tam na przykład w młodziej wyglądającą postać. Dochodzi do tego zwyczaj, że w świecie elektronicznym nie ma potrzeby rozmawiania o świecie fizycznym, o tym, skąd kto pochodzi lub kim jest – życie toczy się w rzeczywistości wirtualnej

i nie ma potrzeby przenoszenia go do świata fizycznego. Przypomina mi się pewien mężczyzna z Kalifornii, który, będąc już w podeszłym wieku, przebywał w *Second Life* pod postacią dwudziestoparolatka. Miał w *Second Life* dom, sprzedawał wykreowane przez siebie przedmioty, był również w związku z partnerką. Niejeden raz rozmawialiśmy i twierdził, że dzięki elektronicznemu wcieleniu oraz wykreowanej, wymarzonej przestrzeni, jego życie jest piękniejsze i lepsze, dokonuje się w poczuciu miłości, w otoczeniu przyjaciół – jest dobre, a nawet czasami lepsze niż w świecie fizycznym. Wiek przestał mieć znaczenie, gdyż w relacjach z innymi działała konwencja, że jesteś tym, kim jesteś pod postacią awatara. Czas wspomnianego mężczyzny na swój sposób zatrzymał się w elektronicznym świecie albo wręcz „cofnął się”, choć w świecie fizycznym zachodziły oczywiście procesy biologiczne. Pewnego dnia, gdy wszystko wskazywało na to, że to mój znajomy zalogował się do *Second Life*, okazało się w czasie rozmowy, że zmarł ostatniej nocy, a zamiast niego zalogowała się jego siostra, która wcześniej otrzymała hasło do konta, by nas poinformować, gdyby nasz znajomy odszedł. Czas, jaki spędził pod postacią awatara w *Second Life*, dawał mu w ostatnich latach życia sporo szczęścia – a czy nie o to chodzi?

Elektroniczny świat – gdzie chciałbyś spędzać swój czas?

Dzięki wspomnianej na początku odmienności ontologicznej świata elektronicznego od fizycznego może zrodzić się odczucie przyjemności z przebywania w ulubionym miejscu – w elektronicznym świecie. Tym, co odróżnia kreację w środowisku graficznym 3D w stosunku do kreacji np. na stronie domowej lub profilu na portalu społecznościowym, jest możliwość tworzenia (na ile zezwala technologia) wręcz całego otoczenia – przestrzeni, w której człowiek będzie bytował.

Strona www jest w tym znaczeniu płaska. Nawet jeśli poprzez interaktywność stwarza odwiedzającemu pewne warunki dla kreacji, to nie jest rodzajem otoczenia, ale raczej motywem – zdjęciem, fragmentem muzycznym, elementem grafiki, tekstem. Ekspresja polega głównie na zainteresowaniu odwiedzającego pewnymi treściami, co powoduje, że jest to coś w rodzaju *ekspozycji biernej*, a nie miejsce ciągłego zalogowania. Poza tym informacja taka nie wymaga uczestnictwa samego człowieka, jest w tym sensie przedmiotowa – informacja o człowieku reprezentuje człowieka.

Portal społecznościowy bardziej służy ciągłej, codziennej, czasami wielogodzinnej partycypacji, umożliwiającej kreację treści, jakie uczestnik implementuje, ale wciąż nie jest miejscem, a jedynie interaktywnym profilem. Nie otacza, ale intryguje zmiennością i masowością kontaktów. Czasem rodzi chęć śledzenia poczynań innych

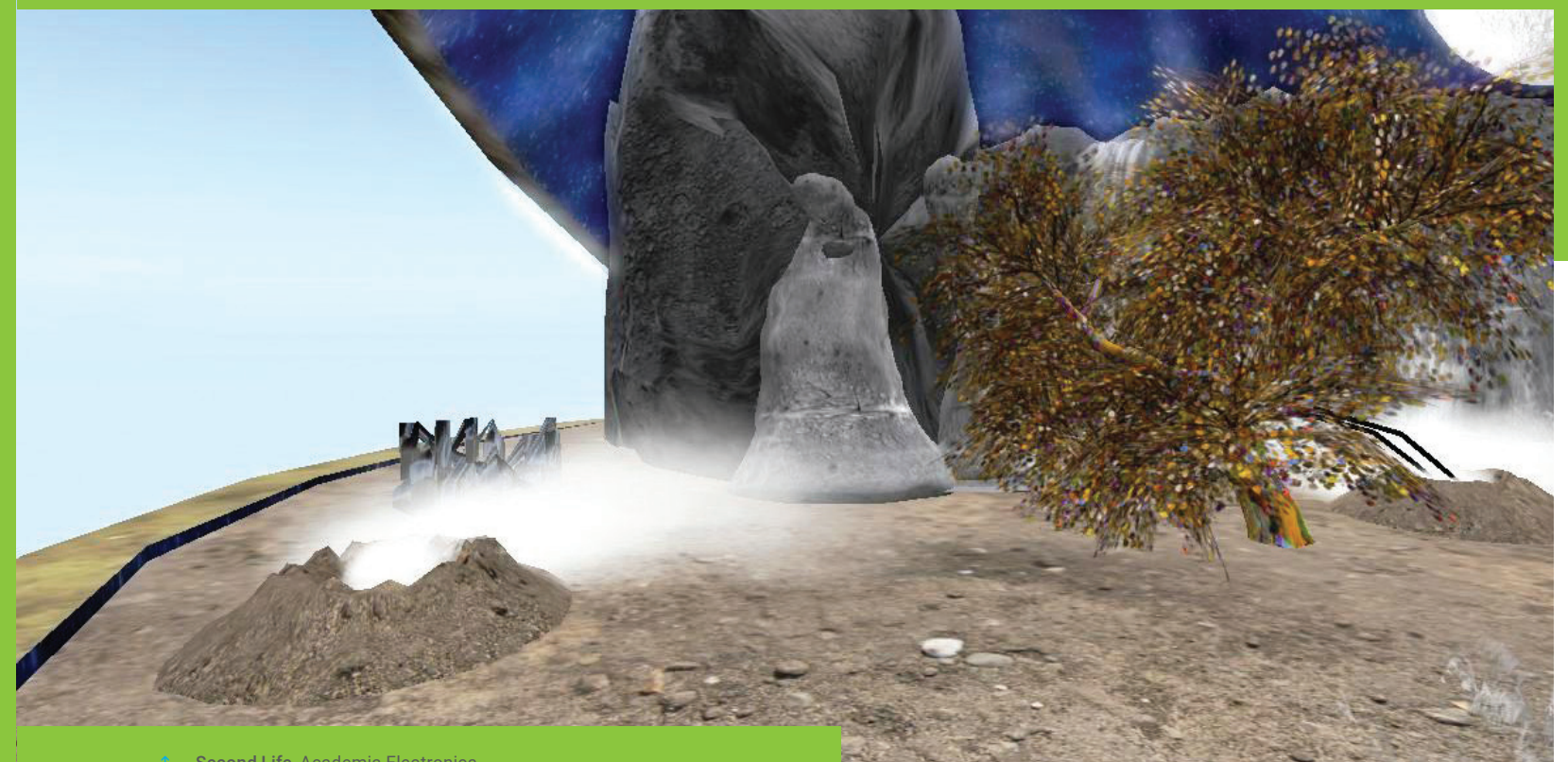
osób, podglądania. Stwarza też potencjał dla własnej ciągłej aktywności – tworzenia pewnego rodzaju sprawozdania z życia w świecie fizycznym lub sprawozdania z własnego wyobrażenia, jak to życie mogłoby wyglądać. Portal społecznościowy może wciągać – charakteryzuje się dość dużą immersją, ma jednak głównie znaczenie komunikacyjne, niezależnie od zaimplementowanych treści. Mamy tu do czynienia z uczestnictwem, które nazywam ekspozycją czynną, gdzie człowiek otoczony jest wielością pojawiających się w różnej formie informacji.

Sytuacja się zmienia, gdy mamy do czynienia z awatarem, który reprezentuje człowieka wchodzącego w interakcje z innymi i z elektronicznym światem poprzez swój wygląd, zachowanie lub rozmowę. Istnieje tutaj dookólny świat, w którym można się poruszać, natrafiając na osobiste miejsca, lub komunikować się ze znajomymi. Człowiek wkracza w elektroniczną przestrzeń, porusza się i zanurza w tak wykreowanym świecie. Jest to uczestnictwo zaangażowane, gdzie nie chodzi o eksponowanie pewnych treści, ale o bycie człowieka, o całościowe zaangażowanie online, obejmujące zarówno wykreowaną własną postać, jak i otoczenie. Uczestnictwo zaangażowane to nie odbieranie informacji na powierzchni wyświetlacza, ale przebywanie wewnątrz elektronicznej przestrzeni, do której wyświetlacz jest wejściem.

„Wirtualne bycie jest jak misterium – to ewolucja człowieka i maszyny, która redefiniuje cielesność, jego organiczność i samą ewolucję. Wirtualne bycie jest odbierane jako życie” [5].

W przypadku światów wirtualnych najważniejszy jest człowiek-awatar. Przestrzeń ta jest najczęściej przestrzenią osobistą i jeśli brakuje w niej awatara, gospodarza, wtedy jest pusta. W tym przypadku chodzi o człowieka, a nie o informacje o człowieku oraz o bycie w osobistym lub wspólnym miejscu, bycie nierzadko pozbawione konkretnego celu.

Warto dodać, że w procesie twórczym w środowisku graficznym 3D mogą pojawić się nowe, nieznanne ze świata fizycznego wartości (niejeden raz doświadczyłem tego, przemierzając *Second Life* i odwiedzając różne miejsca). Szczególnym przykładem są takie miejsca, które z założenia aspirują do miana dzieła sztuki, po którym można np. spacerować. Mam na uwadze jedno z miejsc w *Second Life* o nazwie *Immerviva*, autorstwa Bryn Oh [6]. Jest to wyspa w *Second Life*, czyli miejsce wykreowane jako jedno wielkie dzieło sztuki elektronicznej. Dzięki wyrafinowaniu stworzonej przestrzeni (w tym także chodzi o teleportację powodującą zaskakujące zmiany otoczenia i klimatu), odbiorca doświadcza tego dzieła sztuki elektronicznej w jego różnorodności. Dotyczy to zarówno struktury, dzięki której można się przemieszczać po tej wyspie, jak i tradycyjnego odbioru, czyli np. nastrojowego lub romantycznego wyglądu, co wynika z zastosowania animowanej grafiki i kolorystyki. Znaczenie ma tu także forma, wyłaniająca się z elektronicznej materii jako niemożliwa do zaistnienia w świecie fizycznym. >



Second Life, Academia Electronica

Warto dodać, że wykreowane fragmenty elektronicznego świata mają najczęściej – szczególnie dla swoich twórców – znaczną wartość. I nie mam tutaj na myśli wartości finansowej, ale wartość wynikającą z własnego wytworu, powodującego satysfakcję lub dumę z jego stworzenia. Posiadanie takiego dorobku jak np. ogród, budynek lub zwierzę (bot) pociąga za sobą chęć pokazania ich innym osobom. Miałem do czynienia w *Second Life* z sytuacją, gdy zniknęła jedna z krain, na której kilka osób miało swój wytworzony dobytek. Okazało się, że wartość tych wytworów była tak istotna, że wystosowano pismo do administratorów *Second Life* o czasowe przywrócenie niniejszego miejsca, by właściciele mogli zabrać swoje wytwory – co się zresztą stało.

Interfejs jako brama do innego świata – czy lubisz swój komputer?

Wciąż zastanawiam się, dlaczego ludzie przenoszą część swojej aktywności – nieraz ważnej zawodowo lub życiowo – do sieci. Jak to się dzieje, że spędzają wiele godzin na klikaniu? Myślę, że niezależnie od możliwości, jakie stwarza sieć, jest to potrzeba doświadczania nowości, czasami zabicia nudy, co dzięki sieci jest możliwe w taki sposób, jakiego nie było nigdy wcześniej. Wysięk, jaki człowiek wkłada w codzienność w świecie fizycznym, jest najczęściej niewspółmiernie duży w stosunku do tzw. odpoczynku, rozrywki lub emocjonalnego doświadczenia. Logistyka świata fizycznego jest przy tym obwarowana zawodowo i kulturowo, co sprawia, że wy-

ściowe założenia dla innej aktywności niż zawodowa lub jakaś niestandardowa stają się trudne do dostrzeżenia lub zrozumienia czy zastosowania w życiu. Egzystencja staje się w znacznym stopniu przewidywalna, czasem może beznamiętna, trudna do zmiany, choćby z tego powodu, że nierzadko nie wiadomo, co należałoby w niej zmienić i w jaki sposób. Wtedy może pojawić się sieć, a z nią ciekawość innych ludzi i miejsc. Poszukiwanie i autoekspresja stają się przyjemnością i niosą ze sobą aspekt nowości. Dochodzi do tego łatwość dostępu do wykreowanych elektronicznie miejsc w sieci, co nie wiąże się z jakimś szczególnym wysiłkiem, ale powstaje dzięki nieskomplikowanemu użyciu komputera. Dodatkowo, zachodzące w sieci wydarzenia najczęściej wynikają z prawdziwych potrzeb, a implementowane i odnajdywane w sieci emocje są prawdziwe.

Wracając do różnicy ontologicznej pomiędzy rzeczywistością elektroniczną a fizyczną, uważam, że wyzwala ona w człowieku zdolność autokreacji i kreacji. W sytuacji zapośredniczenia do sieci człowiek nie zasiada na przysłowiowej „widowni”, oczekując na jakiś spektakl lub film, ale otrzymuje możliwość, by samemu zaistnieć w przestrzeni elektronicznej – jeśli zechce, to w inny sposób w stosunku do tego, w jaki istnieje w świecie fizycznym. Niejeden raz przyglądałem się ekspresyjnym awatarom w *Second Life*, oglądałem profile na Facebooku lub uczestniczyłem w rozmowach graczy komputerowych. Jestem przekonany, że zazwyczaj chodziło o treści inne niż znajdowane przez te osoby w świecie fizycznym – stwarzano w ten sposób część swojej codzienności.

„...użytkownik wirtualnego świata próbuje kliknąć w to, co znajduje się przed nim, jeśli przedmioty nie reagują, jest rozczarowany. W wirtualnym wszechświecie można przepisać maksymę Kartezjusza w następujący sposób: »Jeśli można na mnie kliknąć, to znaczy że istnieje« [7].

Człowiek nigdy wcześniej nie miał takich możliwości wzbogacenia swojego życia, jakie zyskał dzięki technologii. Może nawet jest tak, że autokreacja i kreacja, jakie wspólnie zostały człowiekowi udostępnione, są rodzajem lekarstwa na przepływający czas, dają szansę na zmianę, wprowadzając w nowe możliwości. Nie chodzi o to, że kreując siebie i miejsca w sieci, człowiek będzie w nich uczestniczył na takich samych zasadach jak w świecie fizycznym, ale o to, że będzie odczuwać w sposób rzeczywisty i wartościowy. Jest to sposób porównywania i kreowania wartości, dokonywania zmiany i ponownego wartościowania, prowadzących do zrozumienia odmienności i wielopostaciowości wirtualnego świata.

ABSTRACT

THE AESTHETICS OF VIRTUAL WORLDS

The article focuses on the aesthetics of virtual worlds that are rapidly evolving thanks to 3D graphics and ever more up-to-the-minute devices. There is a potential for artistic creation and the implementation of users' aspirations, in the sense of creating both a virtual world and an avatar: an electronic incarnation of the user. By comparing the physical world and the virtual world that arises from non-physical, electronic matter, the analysis may begin with the acceptance of this ontological difference. Furthermore, the article points to the potential of VR that is constantly developed and creates space for implementing various activities, including education and entertainment.

Jeśli rzeczywiście tak jest, że człowiek będzie rozwijał technologię, a następnie postępował w autokreacji oraz kreacji wirtualnego świata, wtedy może się okazać, że sprawy dokonujące się w sieci zyskają dla kogoś większe znaczenie niż te mające miejsce w świecie fizycznym. A może dla niektórych już tak jest? ■

Przypisy

1. Artykuł został pierwotnie opublikowany w języku angielskim, *The Aesthetics of Electronic Worlds*, w wydanym pod redakcją K. Wilkoszewskiej tomie, *Aesthetic in Action*, „International Yearbook of Aesthetics”, International Association for Aesthetics, Vol. 18, 2014. Wersja polska została poprawiona i w niektórych miejscach zmieniona.
2. L. Hershman-Leeson, *The Raw Data Diet, All-Consuming Bodies, and the Shape of Things to Come*, *The Raw Data Diet, All-Consuming Bodies, and the Shape of Things to Come*, [w:] *Database Aesthetics, Art in the Age of Information Overflow*, red. V. Vesna, Electronic Mediations, Vol. 20, University of Minnesota Press, 2007, s. 249.
3. L. Manovich, *The Aesthetics of Virtual Worlds: Report from Los Angeles*, West Hollywood, Los Angeles 1995, [online] <https://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/view/14313/5089> [dostęp: 01.03.2021].
4. M. Morse, *Virtualities. Television, Media Art, and Cyberculture*, Indiana University Press, 1998, s. 211.
5. O. Dyens, *Metal and Flesh. The Evolution of Man: Technology Takes Over*, The MIT Press, Leonardo Books, 2001, s. 35.
6. Strona domowa Bryn Oh: <http://brynoh.blogspot.com/2012/01/first-of-all-i-would-like-to-thank.html> [dostęp: 01.03.2021].
Filmy na temat *Immersiva*:
• *Breve visita a Immersiva*, by Bryn Oh, [online] <https://www.youtube.com/watch?v=GF9kW7f2RQE> [dostęp: 01.03.2021];
• *Second Life Destinations – Bryn Oh's Immersiva*, [online] <https://www.youtube.com/watch?v=5tXH0eJwGGo> [dostęp: 01.03.2021].
7. L. Manovich, *The Aesthetics of Virtual Worlds: Report from Los Angeles*, West Hollywood, Los Angeles 1995 [online] <https://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/view/14313/5089> [dostęp: 05.03.2021].



Second Life, Academia Electronica

