LEOCKA
AKADEMIA
NAUK

Apolinary Montserrat

Koncepcja współistnienia światów, emanacji i końca życia wirtualnego



WYDAWNICTWO
MONTSERRAT

Apolinary Montserrat

Koncepcja współistnienia światów, emanacji i końca życia wirtualnego

Nowy Brzeg
2020

Przyczyna wyboru akurat tego tematu jest dosyć prozaiczna, a mianowicie przy okazji zrzeczenia się w dniu dzisiejszym obywatelstwa w jednym z państw mikroświata zacząłem się zastanawiać co dalej z tamtą kreacją. Celowo nie posługuje się tutaj pojęciem postaci, ale o tym później. Przyjęcie jakiegoś scenariusza działań wobec kreacji wymagało przemyślenia oczekiwań i umiejscowienia ich – jakkolwiek dziwnie to zabrzmi - w realiach świata wirtualnego. Po pierwsze pojawia się problem istnienia jednocześnie w dwóch światach, który będę chciał wytłumaczyć koncepcją współistnienia światów realnego i wirtualnego, po drugie umiejscowienia w nich osoby, które być może objaśni pojęcie emanacji i trzecia sprawa to kwestia końca życia wirtualnego.

Na samym początku tych rozważań trzeba stwierdzić, że świat wirtualny nie może istnieć bez świata realnego. Odwrotnie jest to oczywiście możliwe, ale nasz świat wyrasta ze świata realnego, jest w nim zakorzeniony i czerpie z niego zarówno rzeczy *stricte* rzeczywiste i materialne jak przedmioty, a także abstrakcyjne, jak pojęcia, wartości i koncepcje. Wynika z tego, że światy realny i wirtualny współistnieją ze sobą jednocześnie, choć czas jest w nich postrzegany dwojako – data i godzina dla *teraz* są takie same, ale już trwanie osoby jako takiej w świecie wirtualnym może być wieczne. Idąc dalej – osoba w świecie wirtualnym może być zwielokrotniona, co oznacza, że jedna osoba w świecie realnym może kreować w świecie wirtualnym kilka osób, choć tutaj pojawia się kwestia ich rozróżnienia. Problemem jest wskazanie, które z tych kreacji są chęcią przełożenia mojego *ja realnego* na *ja wirtualne*, a które z nich są powołane do istnienia na krótszą lub dłuższą chwilę w celu zabawy, wprowadzenia kogoś w błąd lub dokonania wirtualnego przestępstwa.

Pierwszą grupę kreacji, czyli *ja realnego* odbitego na świat wirtualny, nazwałbym *emanacją*, od łac. *emanatio – wypływ*, gdzie *ja realne* niejako wypływa w świat wirtualny. Kreacja stworzona dla chwilowych potrzeb, dla której moja uczciwa,

wewnętrzna ocena przed samym sobą, wskazuje, że nie jestem to *ja wirtualny* na dłużej, którym chciałbym być dla innych członków społeczności, nazywać należy *postacią*. Podstawą tego rozróżnienia jest więc z jednej strony wewnętrzna ocena i szczera intencja, a z drugiej osąd czynów kreacji w ramach oceny zewnętrznej, na przykład społeczności czy wymiaru sprawiedliwości danej mikronacji. Uważam też, że *ja realne* w konkretnym czasie może skupić całą swoją energię, zainwestować maksymalne chęci i czas i tym samym zaangażować się prawdziwie w tylko jedną kreację, a tym samym może mieć tylko jedną emanację, bo każda następna kreacja będzie już pod jakimś względem niedoskonała, na przykład stratna w uwadze lub czasie *ja realnego*, więc będzie tylko postacią, inaczej mówiąc klonem emanacji.

Wracając do kwestii obywatelstwa i przedstawienia konkretnych informacji w tym zakresie, muszę stwierdzić, że owe dzisiejsze zrzeczenie się obywatelstwa nie wynika z faktu odrzucenia społeczności, było w rzeczywistości skutkiem dwóch okoliczności. Po pierwsze przybywając tam złożyłem przysięgę, której dochować dziś nie jestem w stanie. Po drugie nie odwiedziłem państwa od kilkudziesięciu dni, więc w myśl przepisów jako niezalogowany do systemów państwowych od ponad 30 dni utraciłem obywatelstwo z mocy prawa. Oczywiście utrata obywatelstwa wymaga obwieszczenia Księcia, ale jest to okoliczność, której brak w moim przypadku niczego nie zmienia. Dodać powinienem, że rzecz zadziała się w Księstwie Sarmacji i dotyczy mojej kreacji *Marcelego de Bordeaux-Ossolińskiego*, później pod zmodyfikowanym nazwiskiem *z Ossolińskich Bordońskiego*. Kreacja Marcelego, którą posługiwałem się w Sarmacji, była pierwszą, którą powołałem do wirtualnego życia, pracowałem nad nią ponad dwa lata i w związku z tym miałem do niej szczególny stosunek, może nawet sentyment. Kreacja nie była więc postacią, ale emanacją. Nie chciałem jej uśmiercić, oczywiście ze względu na wspomniany sentyment, ale też z uwagi na to, że śmierć choćby tylko wirtualna jest momentem trudnym. Oczywiście

dla niektórych mikronautów owa trudność będzie wynikała z przywiązania emocjonalnego do emanacji, ale również wiąże się z postrzeganiem końca życia wirtualnego w społeczności, bo mikroświat fakt v-śmierci przyjmuje przecież niejednoznacznie – czasem poważnie, a czasem żartobliwie.

Nie ulega wątpliwości, że mikronacje mają w sobie coś nadprzyrodzonego, bowiem przyznają nam boskie prawo tworzenia. Przymiotem boskim, oprócz kreowania, jest też prawo do zniszczenia, ale dla nas mikronautów kwestia końca v-życia powinna być rozpatrywana nie w kategoriach boskich, ale racjonalnych i odnoszona do sposobu w jaki wirtualny żywot ma dobiec końca. Z jednej strony należy przyjąć, że kreacja, czyli i emanacja i postać, mogą umierać, bo przecież chęć budowania kreacji i podtrzymywania jej życia w świecie wirtualnym może się wyczerpać. Nie rozpatrujemy tutaj porzucenia, czyli niekomunikowanego zniknięcia i zerwania połączenia pomiędzy *ja realnym* a *ja wirtualnym*. Niewątpliwie porzucenie jest wyzwaniem dla prawa mikronacyjnego i w przepisach może być traktowane jako swego rodzaju zawieszenie kreacji w próżni na czas nieokreślony lub uznane za śmierć wirtualną, choć winno to być poprzedzone próbami nawiązania kontaktu świata wirtualnego z *ja realnym* i stwierdzane dopiero po upłynięciu dłuższego czasu oczekiwania na reakcję.

Śmierć wirtualna winna być potwierdzana w pierwszej kolejności na podstawie publicznej deklaracji *ja realnego* co do uśmiercenia kreacji, przed nastąpieniem tego faktu lub narracyjnie po fakcie, czyli po opublikowaniu historii opisującej fakt lub nawet sposób zakończenia wirtualnego życia. Problemem dla wielu mikronautów może być koncepcja wirtualnej śmierci, choć nie musi to oczywiście wynikać z zanegowania możliwości zakończenia życia wirtualnego, ale jak wcześniej wspominałem właśnie ze względów emocjonalnych i niechęci do przenoszenia pojęcia śmierci do koncepcji świata wirtualnego. Koncepcję v-śmierci uważam za dramatyczną

i zasmucającą, więc poszukiwałem innego sposobu zakończenia pewnego etapu wirtualnego życia mojego j*a realnego*, czegoś co pozwoli odejść od jednej emanacji do drugiej, ale nie uśmiercając tej pierwszej i niejako zabezpieczając sobie możliwość ewentualnego powrotu do niej w przyszłości. Osobiście uważam, że śmierć wirtualna winna kończyć życie kreacji bezpowrotnie, a próby jej wskrzeszenia (zmartwychwstania) poczytuję jako fantazję i fikcję literacką. Definicja śmierci jest przecież jednoznaczna i próba wpisywania w nią możliwości ożywienia do mnie nie przemawia.

Jak więc przekształcić jedną linię życia wirtualnego w drugą? Przyjmując koncepcję tylko jednej emanacji w danym czasie stajemy przed pytaniem o możliwość dokonania jakiejkolwiek zmiany. *Ja realne* w świecie wirtualnym może mieć emanację i tworzyć postacie, obie mogą umierać, ale to emanacja jest kwintesencją *ja realnego* w świecie wirtualnym. Jeśli *ja realne* nie umiera to może przecież ewoluować, dojrzewać, dorastać i zmieniać się, a emanacja może a nawet powinna za tymi zmianami podążać. Możemy oczywiście pierwotną emanację zmienić – dać jej nowy wygląd, nowe dane, inny charakter i poziom wiedzy, miejsce zamieszkania, ale wciąż trzymać ją w tym świecie, który sobie stworzyła. Co jednak w sytuacji, kiedy całe to tło nie jest tym w czym *ja realne* czuje się dobrze?

Tutaj pojawia się potrzeba stworzenia nowej kreacji i nie będzie to postać, bo przecież nie jest potrzebą momentu. W świecie wirtualnym pojawia się więc kolejna emanacja, ale tylko pod warunkiem tworzenia życia wirtualnego od nowa i zawieszenia działań poprzedniej. Nie jest to porzucenie, bo *ja realne* nadal jest połączone ze światem wirtualnym, a także nie jest to wirtualna śmierć, bo powrót do poprzedniej emanacji nie jest wykluczony. Czym więc jest ten proces? Nazwałbym go transformacją, czyli przeobrażeniem *ja wirtualnego*, które podąża za *ja realnym* i gdzie jedno życie wirtualne zmienia się w inne, nie kończy się poprzednie, a nowe

trwa w innym miejscu i w innym czasie. Nowa emanacja to tym samym *persona transformata – ja wirtualne przeobrażone*, które jest nowym etapem w wędrówce po świecie wirtualnym. Nie zrywa z przeszłością, ale wzbogaca nową emanację o dotychczasowe doświadczenia i nie wyrzeka się dorobku przeszłości.

Koncepcja transformacji wpuszcza do naszego świata wirtualnego odrobinę nadziei, bo nie jesteśmy zmuszeni do podążania jedną drogą, ale jako mikronauci stajemy przed możliwością dokonania wyboru - dokonania wirtualnej śmierci lub wirtualnego przeobrażenia i nie jesteśmy już skazani na restart z wyrzeczeniem.