LEOCKA
AKADEMIA
NAUK

Apolinary Montserrat

Realne motywacje kreacji w świecie wirtualnym

WYDAWNICTWO
MONTSERRAT

Apolinary Montserrat

Realne motywacje kreacji w świecie wirtualnym

Nowy Brzeg
2020

Zanim rozpocznę rozważania nad sensem przybywania do mikroświata należałoby zwrócić uwagę na współczesne potrzeby społeczne i przyjrzeć się socjologicznym mechanizmom, które rządzą mikroświatem. Oczywiście wartościowanie światów jest z całą pewnością nieuzasadnione, ale można chyba zaryzykować stwierdzenie, że świat wirtualny jest na usługach świata realnego. Wszak nasz świat czerpie całymi garściami z realności, więc i nasze motywacje, aby się w nim znaleźć mogą być całkiem realne, może nawet i momentami prozaiczne. Warto jednak im się przyjrzeć, bo mogą dostarczyć nam wiedzy o strukturze naszej społeczności, a także o nas samych.

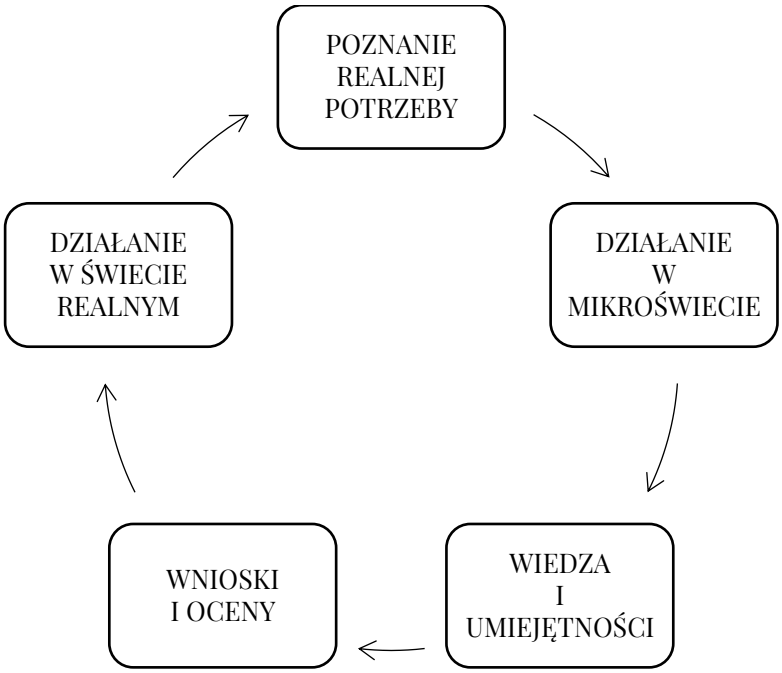
Motywacje kreowania z całą pewnością mają charakter dualny – potrzeba w świecie realnym jest warunkiem, który determinuje zaistnienie działania w świecie wirtualnym. Czasem działanie w świecie wirtualnym indukuje potrzebę i działanie w świecie realnym.

ŚWIAT REALNY	ŚWIAT WIRTUALNY
POTRZEBA	DZIAŁANIE

Przykładem może być tutaj potrzeba bycia urzędnikiem albo politykiem. Jeśli w realnym konkretnym czasie i miejscu jednostka nie może spełnić swoich dążeń to łatwiej skieruje swoją potrzebę do zrealizowania w ramach emanacji w mikroświecie, Zdobyte doświadczenia i poznane mechanizmy w chwili ustąpienia realnych

przeciwności mogą wywołać ponowną potrzebę bycia urzędnikiem lub politykiem i w konsekwencji przełożyć się na konkretne działanie w świecie realnym.

Relacja potrzeby realnej i działania w mikroświecie ulega rozbudowaniu w warunkach mikronacyjnych do łańcucha zależności poznawania i nauki:



Łańcuch zależności, o którym mowa powyżej, łączy oba światy, ale podstawą jego zaistnienia jest właśnie relacja potrzeby i działania. Poznanie realnej potrzeby uruchamia łańcuch i jest pierwszym krokiem do wywołania działania kończącego się w świecie realnym. Zanim jednak działanie będzie miało miejsce w realnym świecie najpierw emanacja podejmuje działanie w mikroświecie i z tej aktywności wywodzi dla siebie wiedzę i nowe umiejętności oraz dokonuje oceny swojego działania, przyjmuje wnioski społeczności i zewnętrzną ocenę swojego postępowania. Jeśli wnioski

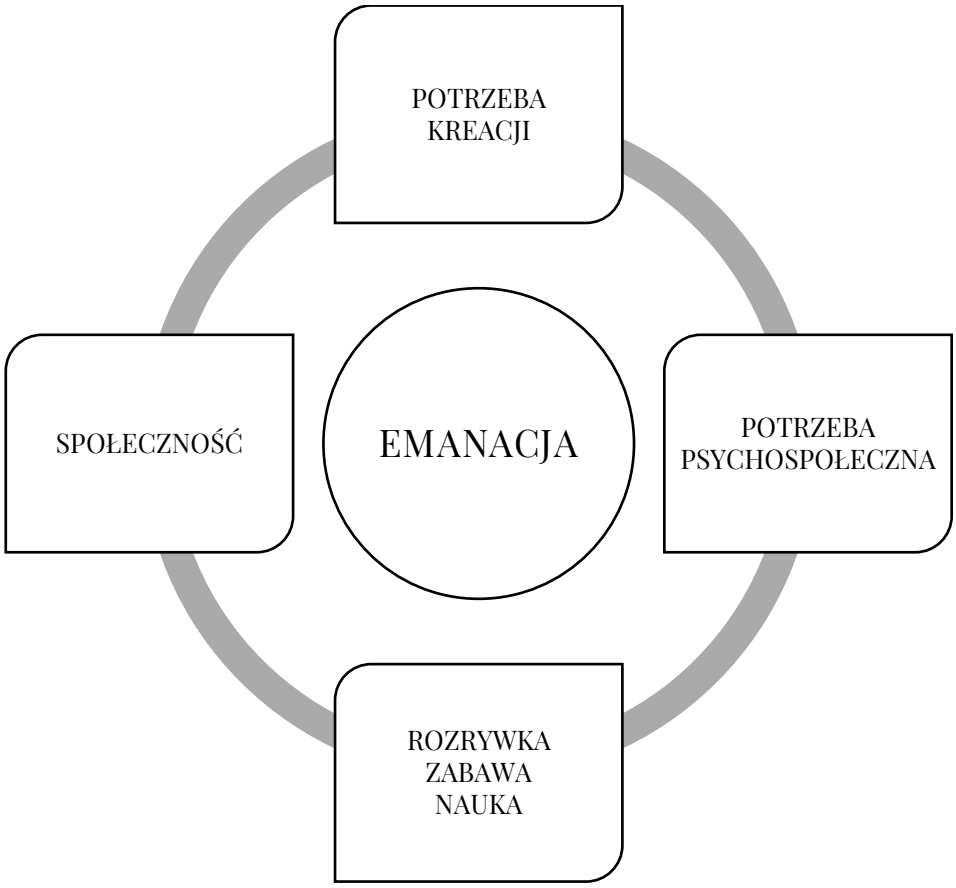
i ocena są pozytywne to jest wysoce prawdopodobne, że emanacja będzie chciała się sprawdzić w świecie realnym. Oczywiście nie jest to regułą, bo jednostki zdeterminowane pomimo negatywnej oceny będą działały w świecie realnym, bogatsze o dotychczasowe informacje na swój temat.

Zarówno relację potrzeby i działania, jak również łańcuch zależności, uruchamia właśnie potrzeba i tutaj dochodzimy do realnych motywacji kreowania w świecie wirtualnym. Potrzeby należy podzielić na potrzebę główną i potrzeby towarzyszące. Każda emanacja przychodzi do mikroświata z inną potrzebą główną i innymi potrzebami towarzyszącymi, ale moim zdaniem zestaw potrzeb u każdej emanacji jest taki sam. Każda emanacja przychodzi z tym samym zestawem potrzeb, ale każdą we właściwy sobie sposób wartościuje i wybiera która z tych potrzeb jej dla niej najważniejsza, a które będą jedynie dodatkowym argumentem przybycia do mikroświata.

Wiele potrzeb głównych powtarza się i staje się statystyczną przyczyną aktywności, ale to ślepa uliczka we wnioskowaniu co przyciąga nowe jednostki do aktywności w mikroświecie. Polityka demograficzna powinna uwzględniać wszystkie potrzeby, a nie tylko te najczęściej wskazywane przez emanacje jako główne. Przede wszystkim przyczyną przybycia jest wspominany już brak możliwości zrealizowania potrzeby w świecie realnym, który można nazywać potrzebą kreacji i jest to moim zdaniem najczęstszy powód dołączania do mikronacji.

Obok niej pojawia się potrzeba rozrywki i zabawy – może to być z jednej strony sposób na spędzanie czasu wolnego lub z drugiej może być traktowane jako udział w zaawansowanej grze, uwzględniającej nieprzewidywalny czynnik społeczny. Można przy niej mówić równolegle o potrzebie nauki i nabywania umiejętności lub sprawdzenia swojej wiedzy i umiejętności. Kolejną potrzebą jest czynnik społeczny, czyli silna chęć dołączenia do grupy i uczestniczenia w jej życiu, zdobycia nowych znajomych i przyjaciół.

Nie bez znaczenia jest również czynnik psychospołeczny, który wiąże się z poznawaniem samego siebie. Potrzeba psychospołeczna pozwala poznawać swoje reakcje w trakcie dyskusji z innymi emanacjami, często również w sytuacjach trudnych, w których działanie własnej emanacji nie przynosi zamierzonego efektu i wywołuje frustrację. Potrzeba psychospołeczna powoduje przekraczanie granic własnych reakcji i lepsze reagowanie w sytuacjach stresujących w świecie realnym.



Potrzeby układają się w opozycje, które należy uwzględniać przy tworzeniu spójnej i sensownej polityki demograficznej. Stanowią one praktyczne wskazówki, ale są też podstawą oceny kondycji własnego państwa. Państwo, które nie zapewnia

minimum grywalności, np. w postaci minimalnej aktywności urzędów, szkół, instytucji, nie będzie w stanie zrealizować potrzeby kreacji, z którą przychodzi emanacja. Z drugiej strony, jeśli nie będzie potrzeby kreacji to państwo nie będzie funkcjonować aktywnie i stąd tak ważne są jednostki lub grupy jednostek, które animują życie społeczności i stwarzają pole do działania. Analogicznie potrzeby psychospołeczne nie zostaną spełnione w bardzo małej społeczności, np. takiej gdzie jest dwóch obywateli. Z drugiej strony duża społeczność nie będzie *de facto* istnieć jeśli będzie nieżywotna i nie będzie w niej potrzeb psychospołecznych.

Powyższe rozważania prowadzą do jednego zasadniczego wniosku – każda emanacja przychodząca do społeczności winna być traktowana jak najwyższe dobro. Przybywa do społeczności z własnym oglądem rzeczywistości, pomysłami i potrzebami, więc błędem jest wtłaczanie jej w ramy oczekiwań i niepozwalanie jej na rozwijanie własnych pomysłów, które w rzeczywistości są wynikiem jej realnych potrzeb. Tylko zrozumienie potrzeb jednostki i jej motywacji do działania w mikroświecie może być podstawą do oceny jej działań w konkretnej mikronacji.