

Álvilági történetek

2007. április 18. 00:00 | Utolsó módosítás: 2007. Április 27. 15:53

Felismerik vajon az írógép hangját a Second Life nevű világ lakói? Lehet-e egyáltalán írógépet vásárolni ezen a helyen? Elsőre talán nem tűnnek lényeges kérdéseknek ezek, ám a budapesti székhelyű Open Society Archives (OSA) - vagyis a Közép-európai Egyetem (CEU) Nyitott Társadalom Archívuma - számára most mégis fejtörést okoznak.

Nem könnyű a múltra utaló kulturális tartalmakat elhelyezni a Second Life futurisztikus közegében. Ebben a 3D-s világban avatarok élnek, azaz viselkednek a felhasználók meghosszabbításaként az örök jelenben; az működik, amit ők megteremtenek.

A holnap tegnappja

Az OSA most azt tervezi, hogy Svédország nemzetközi kulturális intézetével (Svenska Institutet) együttműködve, a magyar zsidókat mentő svéd diplomata, Raoul Wallenberg életével és munkásságával összefüggő tartalmakat visznek a Second Life-ba. Tulajdonképpen egy virtuális kiállítás megvalósításáról van szó. Az ötlet a svéd kultúrintézeté, s közvetlen előzménye, hogy Svédország vásárolt egy szigetet a Second Life-ban, amelyen június 1-jén megnyitja nagykövetségét.

Mint Rév István történész, az OSA munkatársa a Hálónak elmondta, a "virtuális" nagykövetségen egy Wallenberg-szobát is berendeznének, pontosabban annak a szobának a mását, amely 1944-1945-ben Wallenbergé volt a budapesti svéd követség. Aki azonban ide benyit, nem fog találkozni Wallenberg avatarjával, hiszen csak hangban idézik meg őt. A tárgyaival viszont találkozhat; ám ezeket előbb meg kell vásárolni a Second Life-ban, s éppen emiatt merült fel a kérdés, vajon honnan lesz majd írógép ebben a szobában?

Az ötlet talán különös, mégis finoman reflektál a Second Life téren és időn kívüli helyzetére: Wallenberg az írógép kattogása közepette éppen egy szöveget diktál majd, amely a halála előtti hónapokat idézi. Minthogy a svéd diplomata építészeti tanulmányokat is végzett, tervei között megemlíti a washingtoni svéd nagykövetség felépítését, és arról is beszél, elképzelhető, hogy a szovjet hadsereg letartóztatja, még mielőtt a háború utáni életéről gondolkodhatna. Mint tudható, ez utóbbi történt, de a Second Life időtlen idejében a feltételes mód örökre megmarad.

A Wallenberg-projektrel kapcsolatban persze viták is voltak az OSA-ban. Kételyek merültek fel ugyanis, szabad-e megvalósítani az elgondolást, miközben sokan úgy vélik, nem jó, ha az emberek naponta hosszú órákat töltenek egy második valóságban, ahol sok esetben a való világban szerzett frusztrációikat próbálják feloldani. Mindenesetre a döntés megszületett, amelyet megkönnyített Svédország bátorsága, hogy országgként is megjelenik ebben a térben. Már csak technikai kérdések vannak hátra, például, hogy ki mit fizet. A svédek megvették a szigetet, és felépítik a nagykövetséget, Wallenberg szobájának a berendezése viszont az OSA dolga lesz.

Virtuális vagy való?

Noha vannak kulturális tartalmak a Second Life-ban, jelen vannak egyetemek és oktatási intézmények, és persze a popkultúra is (tavaly év végén például az igazi világból lassan kikopó Duran Duran együttes jelentette be, hogy koncerteket fog adni a Second Life-ban), főként a cégek fedezték fel eddig ezt az univerzumot mint értékesítési lehetőséget, az American Apparel ruhacégtől kezdve, az IBM-en át egészen a Reuters hírügynökségig. Mindez érthető, hiszen egyszerűen lehet termékeket tesztelni és népszerűsíteni ilyen módon. Ám mielőtt a cyberpunk utópiák világába

tartozó elméleteket gyártanánk arról, hogyan uralják el a korporációk már a virtualitást is, jegyezzük meg, a kereskedelmi szellem nem idegen a Second Life-tól: a lakosok itt ugyanis dolgoznak, maguk is készítenek termékeket, szolgáltatásokat működtetnek, és a cipőtől az ingatlanig mindent adnak-vesznek ebben a világban. Talán még írógépet is.

Ki viszi át...?

A Second Life-ban sokan a való életben eltemetett vágyaikat valósítják meg, élnek ki, mondjuk popsztárok lesznek, és lemezeket adnak el. A vágyak ilyesfajta kiélése érzelmi és fizikai értelemben is működhet; virtuális kapcsolat - adott esetben szexuális viszony - létesíthető bárkivel, és megjelennek az érzelmek, a szerelem és a féltékenység is. De minthogy a Second Life olyan, mint a való élet, vannak avatarok, akik (amelyek) tesztelik a kedvesüket, magánnyomozást folytatnak, sőt megbíznak valakit, hogy kémkedjen. Ameddig játékról van szó, mindez talán veszélytelen, de - amint ezt a BBC online is felveti egyik cikkében - átfordulhat "élet-gyakorlatba", sőt átvihető a való életre is. Vannak párok, akik a virtualitásban találkoztak, majd in-real (IRL) házasságot kötöttek; ez happy endnek tekinthető. De történhet fordítva is, a virtuális partner iránti bizalmatlanság a valódi párkapcsolatban is kiélezheti a konfliktusokat.

Am épp a kapcsolatok lehetősége, a munka és a valós pénzkereset különbözteti meg a Second Life-ot, valamint a hasonló Norrathot és Ultima Online-t a hagyományos, leginkább harcolós-túlélős szerepjátékoktól. És éppen ez az, ami egyre kevésbé választja el a való világtól. A Second Life kiötlője, Philip Rosedale - mint többször is kijelentette - egy jobb világot akart teremteni annál, mint amilyen a valódi. Hogy ez mennyire sikerült, az valószínűleg eldönthetetlen. Am ha Raoul Wallenberg is jelen lesz benne - még ha "csak" hangban is -, az ráirányíthatja a figyelmet e párhuzamos társadalom hiányaira is.

Nagy Gergely