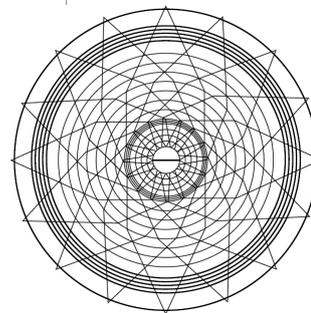


[Научные статьи]

Энсслин А.

Вторая жизнь лаборатории Линдена



ВТОРАЯ ЖИЗНЬ ЛАБОРАТОРИИ ЛИНДЕНА¹

Энсслин А.

доцент Университета Бергена

(Берген, Норвегия)

astrid.ensslin@uib.no

Перевод с английского: Липов А. Н.

кандидат философских наук, научный сотрудник

сектора эстетики Института философии РАН

antolip@yandex.ru

Аннотация:

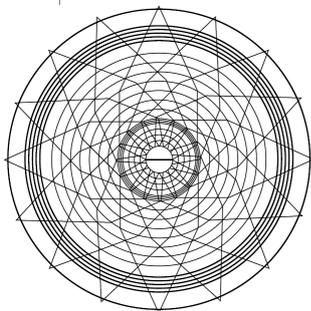
В данном переводе работы Астрид Энслин предпринимается попытка отразить онтологический статус виртуальной платформы Second Life (SL) и дать ему теоретическое обоснование с точки зрения воображаемого мира через такие ключевые понятия, как виртуальность в сравнении с действительностью, субкреативность, повествование, каноничность, а также в разрезе экзистенциальной триады изобретения, полноты и последовательности. В статье дается оценка взлета и падения SL как нового медиа-феномена с учетом его идиосинкразических элементов дизайна и философии, а также рассматривается вопрос о том, почему SL как массовая многопользовательская онлайн-среда оказалась не столь долговечной, как другие современные виртуальные миры. Аватары SL являются эстетически идеализированными стилизациями пользователей, а их функции, внешность и поведенческие практики отражают базовые потребности SL. Несмотря на это, современные способы использования платформы стали менее жизнеспособными для Linden Lab с финансовой точки зрения, и потому компания находится в поиске новых способов взаимодействия как с новой, так и старой аудиторией.

Ключевые слова: виртуальная игровая сеть, Секонд Лайф, новые медиа, аватары SL, онлайн миры, сюжетные миры, Проект Сансар

Вторая жизнь «Линден Лаборатории»

За последнее десятилетие большое количество ученых и мировых СМИ при описании виртуального мира «Второй Жизни» (Second Life) чаще всего использовали апокалипсические выражения, с разной степенью вовлеченности определяя этот мир как «мертвый» (Nentwich & König, 2013), «пустынный ад» (Welt am Sonntag, 2015) или «город-призрак» (Schmundt, 2014).

¹ Перевод выполнен по изданию: Ensslin, A. (2017). Linden Lab's Second Life. In Mark J.P. Wolf (Ed.). The Routledge Companion to Imaginary Worlds (pp. 402-209). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315637525>



[Научные статьи]

Энслин А.

Вторая жизнь лаборатории Линдена

Подобное отношение стало результатом возросшего внимания к платформе со стороны СМИ в период с 2006 по 2008 годы, и, как следствие, появления многочисленных научных публикаций и конференций на эту тему (Boellstorff, 2008; Molka-Danielsen & Deutschmann, 2009; Ensslin & Muse, 2011). Такая реакция была обусловлена новизной появления трехмерного мира, который предоставил возможность его пользователям жить виртуальной жизнью без ограничений или вымышленного повествования, а также создавать альтернативные тела, объекты и среду обитания с невероятной легкостью.

Тем не менее, ажиотаж вокруг этой темы был также связан с рядом громких медийных событий, таких как появление Анше Чунга на посту первого в мире миллионера SL, появление «баронессы виртуальной земли» в 2006 году (Hof, 2006) или новости о том, что роман с SL привел к разводу в реальной жизни (Morris, 2008).

С конца 1990-х годов интерес к SL со стороны ученых, коммерсантов и СМИ значительно снизился, несмотря на то, что в мире до сих пор существует стабильная база пользователей платформы (около миллиона человек), куда в последнее время активно вовлекаются все новые пользователи.

Оставляя в стороне все события, с которыми сталкивается SL как коммерческая платформа, стоит рассмотреть ее как развивающийся и исторический феномен, как бизнес-предприятие, стремящееся использовать все новые и новые каналы привлечения пользователей. Также платформа SL является важным предметом изучения с точки зрения масштабного ответа на потребность человека в погружении во вторичные миры, и не только попеременно, то есть «через вымышленные персонажи автора» (Wolf, 2012, p. 143), но и через прямое воплощение — через представительную фигуру или аватар.

В данной работе предпринимается попытка отразить онтологический статус платформы SL и дать ему теоретическое обоснование с точки зрения воображаемого мира через такие ключевые понятия, как виртуальность в сравнении с действительностью, субкреативность, повествование, каноничность, а также изучить ее в разрезе экзистенциальной триады изобретения, полноты и последовательности (Wolf, 2012).

В работе представлена оценка подъема и падения SL как нового медиа-феномена с учетом его идиосинкразических элементов дизайна и лежащей в его основе философии. Данная оценка включает в себя обсуждение вопроса о том, почему, будучи массивной многопользовательской онлайн-средой, платформа оказалось не столь же устойчивой, как некоторые другие современные виртуальные миры. Заключительная же часть статьи посвящена анализу текущего состояния SL и ее возможным будущим разработкам.

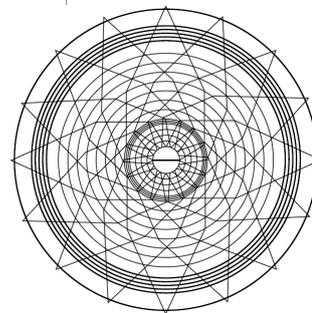
Онтологические принципы

Second Life — это так называемая MUVЕ (многопользовательская виртуальная среда) или OVSW (онлайн-виртуальный социальный мир)

[Научные статьи]

Энсслин А.

Вторая жизнь лаборатории Линдена



платформа, которая позволяет ее пользователям воплощать альтернативные идентичности и социальные практики без каких-либо правил или нарративов, за исключением фактических строительных блоков, ландшафтов и вариантов настройки, предлагаемых в виртуальном мире.

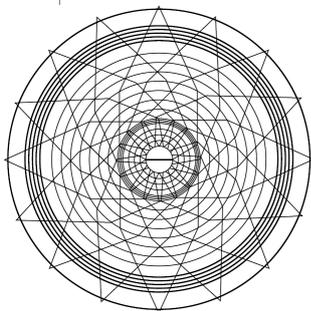
Как и другие OVSW — такие как «Активные миры» (Active Worlds, 1995), «Муви онлайн 3D мир» (Moove online 3D World, 1997), «Там» (There, 2003) и «Канева» (Kaneva, 2004), — SL делает акцент на исследовании, творчестве и социальности (Boellstorff, 2008), а не на лудических принципах, которые включают в себя цели и задачи, выравнивание, условия победы и прекращение игры, правила, вызовы и обратную связь.

При создании SL основная идея Linden Lab заключалась в том, чтобы дать людям возможность весело провести время, «играя в виртуальные представления себя, осуществляя повседневную, часто фантастическую, жизнь в выдуманном мире. Они будут исследовать, общаться, заниматься киберсексом, заниматься искусством, выступать, создавать бизнес, строить дома, ходить по магазинам, платить налоги» (Truong, 2015). При этом понятие фантазии относится не к автору, который навязывает собственную вымышленную конструкцию, а к самим пользователям, индивидуализированным мечтам, видениям и исследовательским желанием.

Таким образом, пользователи SL являются игроками (смесь «производителей» и «потребителей») в креационистском капиталистическом предприятии (Boellstorff, 2008), где «потребители работают бесплатно» (Postill, 2009) и в равной степени получают прибыль от своих творений. Таким образом, вместо того, чтобы играть в игру по ее формальным правилам, пользователи SL исполняют роли для достижения «социального положения» в мире (Meadows, 2007, p. 34).

Как и MMORPGs (массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры), такие как «Мир Варкрафта» (World of Warcraft, 2004) и «Властелин колец онлайн» (Lord of the Rings Online, 2007), SL — это постоянный виртуальный онлайн мир огромных географических масштабов, испытанный подписчиками в мире через полностью настраиваемые и управляемые пользователем аватары (Wolf, 2012, p. 143).

Внутренние мировые часы работают непрерывно, параллельно основному мировому времени, следуя «SLT» — «Время второй жизни» (Second Life Time), что эквивалентно PST — «Тихоокеанскому стандартному времени» (Pacific Standard Time), «новому среднему времени по Гринвичу для многих виртуальных миров» (Boellstorff, 2008). Это означает, что «лишь часть реальности SL может стать известной и быть испытанной в течение всей жизни» (Wolf, 2012, p. 143), и потому платформа в своей феноменологической бесконечности, несогласованности и незакрытости может восприниматься как более реалистичный или аутентичный воображаемый мир с полностью предвзятыми повествовательными дугами и вымышленными установками.



[Научные статьи]

Энсслин А.

Вторая жизнь лаборатории Линдена

Участники SL выступают в качестве строителей виртуального мира, что означает, что их аватары или виртуальные воплощения (Doyle, 2009) задействованы, прямо или косвенно, в построении виртуального мира, используя первичные строительные блоки («примы») для проектирования, сборки, наименования и редактирования объектов и зданий в регионах SL, также называемых «sims».

Основные потребности аватаров SL радикально отличаются от потребностей их человеческих аналогов: из-за отсутствия (или, по крайней мере, значительно меньшей степени) физических ограничений Первичного Мира, таких как гравитация, расход энергии и неблагоприятные метеорологические условия (например, осадки, экстремальные температуры), а также полного отсутствия воздействия микробиологических явлений, которые могут вызывать гигиенические дефекты и болезни, аватары не имеют физических или телесных потребностей.

Вместо этого их потребности в основном являются эстетическими, межличностными, коммуникативными, материальными и эмоциональными, и сильно связаны с самооценкой, а также с материальной и психологической причастностью и принадлежностью (Ensslin, 2011). Таким образом, аватары SL являются эстетически идеализированными стилизациями их пользователей, а их внутренние функции, внешность и поведенческие практики отражают вышеупомянутые основные потребности SL. Первым шагом на пути к принятию аватара сообществом SL является, например, инвестирование и самостоятельное украшение одежды или причесок, полученных в одном из бесчисленных магазинов SL за более или менее доступную цену.

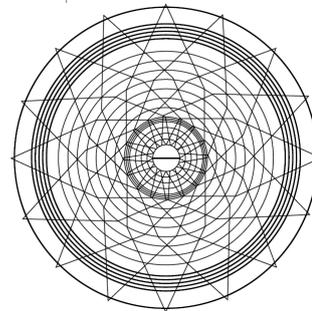
Пользователи перемещаются по архипелагу SL (географическая формация, состоящая из материка и многочисленных окружающих островов) макро-спациально, с помощью карт и телепортации, или микро-спациально, ходя пешком или пролетая через отдельные симы. В радиусе тридцати виртуальных метров от их собственного аватара они могут услышать, что именно «говорят» аватары (вслух или в письменной форме), и поговорить с другими пользователями, используя голосовой и письменный чат. Дистанционное и асинхронное взаимодействие возможно посредством мгновенного обмена сообщениями, а невербальное общение может осуществляться путем выбора различных анимированных жестов или эмоций, таких как волна, минет, хлопок или нахмуренный взгляд.

Подобно MUVE «Вселенная Энтропии» (Entropia Universe, 2003), SL имеет внутриигровую валюту — липовый доллар, который формирует связь между виртуальной экономикой SL и экономикой Первичного Мира. Линденские доллары, или липы, можно купить и продать в обмен на фактические доллары США, а члены SL могут приобрести Премиум или Консьерж-аккаунты в счет собственности на землю, мировую административную власть и свободный доступ к эксклюзивным виртуальным товарам и расширенным коммуникативным функциям (Linden, 2016).

[Научные статьи]

Энсслин А.

Вторая жизнь лаборатории Линдена



«Вторая жизнь» в воображаемой мировой традиции

Резидентство и социальный статус SL тесно связаны с землевладением в мире и актом застройки, так как объекты, созданные пользователем, «имеют постоянство только на собственности» (Boellstorff, 2008, p. 99). Аналогичным образом отсутствие собственности приводит к таким условиям социальной изоляции, как виртуальная бездомность и утрата интеллектуальной собственности.

«Вторая жизнь» в воображаемой мировой традиции, согласно которой SL безоговорочно заслуживает место в антологии о воображаемых мирах, определяется тем, что

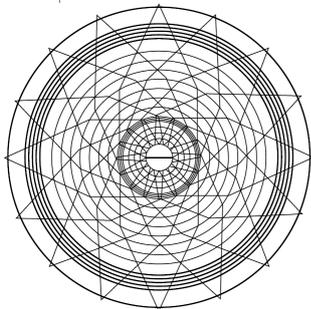
виртуальные миры, в отличие от сюжетов, не должны опираться на повествовательные структуры [...]. Миры выходят за рамки сюжетов, которые в них происходят, приглашая к размышлениям и исследованиям с помощью воображаемых и других средств. Это царства возможностей, смесь знакомого и незнакомого, желания, страха и мечты, а также других видов существования, которые могут сделать нас более осведомленными об обстоятельствах и условиях реального мира, в котором мы живем». (Wolf, 2012, p. 17).

Таким образом, 3D виртуальные миры представляют собой аудиовизуально усовершенствованные воплощения одного или нескольких авторов или создателей, их мысленные образы, сны или видения, полученные отчасти из реального опыта. 3D миры неизбежно воплощают или, по крайней мере, отражают психологические, социокультурные и геополитические элементы первой жизни их создателей и переплетаются с более фантастическими элементами дизайна платформы.

Очевидно, что SL не является сюжетным миром в традиционном нарратологическом смысле — вымышленным или не вымышленным фоном, созданным или принятым одним или несколькими авторами для постановки определенной истории, как, например, Гилеад в «Сказке о служанке» Маргарет Этвуд (1985) или «Пандора» в «Аватаре» Джеймса Кэмерона (2009).

SL также нельзя рассматривать как игровой мир, подобный миру Азерот (Azeroth) в World of Warcraft², который служит вымышленно-развлекательным фоном для прохождения квестов и развития навыков игрока, где тот следует правилам игры с очень ограниченным уровнем креатива (в сравнении с креационистской программой SL). Вместо этого SL можно рассматривать как «синтетический мир»: «обширный, похожий на мир больших групп, созданный человеком для человека, мир, который поддерживается, записывается и визуализируется компьютером» (Castronov, 2005, p. 11).

² «Азерот-мир» военных кораблей, где Азерот — название мира, в котором проходила почти вся известная на данный момент история Warcraft. Прим. пер.



[Научные статьи]

Энсслин А.

Вторая жизнь лаборатории Линдена

Акцент делается на «мир, похожий на мир», так как SL эмулирует хаотические, бессвязные, разнообразные и случайные лоскутные одеяла, лежащие в основе нашего опыта сетевой игры — «Первая жизнь» (First Life), где никакое повествовательное единство не навязывается всепоглощающей фигурой автора. В этом смысле можно сослаться на виртуальный статус SL не в противовес реальному, потому что опыт, который она дает, воспринимается в равной степени с опытом Первичного Мира. Вместо этого, говоря терминами Делюзяна, «виртуальным можно считать тот элемент реальности, который не является действительным» и «то, что обычно называют «реальным», является на самом деле гибридной и плавной смесью действительности Первой Жизни и виртуальности «Второй Жизни», в которой обе «Жизни» являются плюралистическими концепциями» (Ensslin & Muse, 2011, pp. 3-4; Deleuze, 1981).

Отношения между пользователями и их аватарами являются довольно сложными: они «вместе совершают действия и принимают решения, которые непосредственно влияют на мир» (Wolf, 2012, p. 221), и эта двойственная, совместная встраиваемость в технологическую, кибернетическую петлю обратной связи может легко привести к металептическим нарушениям онтологической границы между действительной и виртуальной сферой, бросая вызов правилам, структурам и отношениям обоих в равных условиях.

Еще одним важным понятием в теории воображаемых миров является понятие субкреации, которое используется английским писателем, лингвистом и автором классических произведений «высокого фэнтези» Джоном Рональдом Руэлом (1892-1973) для обозначения человеческого конструирования вторичных миров после «имаго деи»³ — то есть использования концепций *God's ab nihilo*⁴ и их перекombинации в новые, воображаемые вселенные, которые выполняют более сложные функции, чем просто повествовательные установки.

Поэтому субкреаторы виртуальной среды в этом контексте — это своего рода создатели «под Богом», которые все «заменяют или сбрасывают с баланса «Первичного Мира» (Wolf, 2012, p. 24) таким образом, чтобы генерировать альтернативные сферы, персонажи и психологические состояния, резонирующие с человеческой аудиторией отчасти потому, что их творения похожи на наш реальный мир, и отчасти потому, что они «истинны» или согласуются с законами этого вторичного мира.

Применительно к SL мы можем утверждать, что Linden Lab является субкреатором виртуальной среды, которая спроектирована так, что пользователи SL приходят в себя только после приобретения соответствующего жилищного статуса: через денежные и психологические инвестиции в неолиберальные, креационистские идеалы Linden Lab или через сам акт

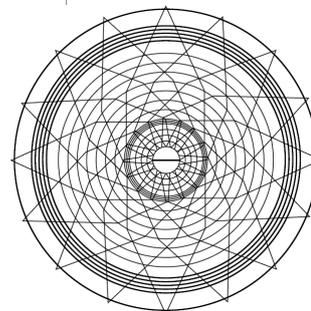
³ Imago dei (лат.) — положение теологической антропологии, согласно которому человек является образом Бога, созданным «по его образу и подобию». Прим. пер.

⁴ God's ab nihil (лат.) — «Бог из ничего». Прим. пер.

[Научные статьи]

Энсслин А.

Вторая жизнь лаборатории Линдена



субкреации (проектирование и строительство собственных объектов в существующем, субкреационистском мире песочницы).

С субкреацией тесно связано понятие каноничности, относящееся к определенному набору элементов воображаемого мира (персонажи, объекты, местоположение), которые «истинны» по авторскому первоначальному творению (Wolf, 2012, р. 270). Эта идея усложняется тем, что воображаемые миры регулярно дополняются другими лицами, например, писателями в эпоху после Флеминга или поклонниками франшизы «Гарри Поттер».

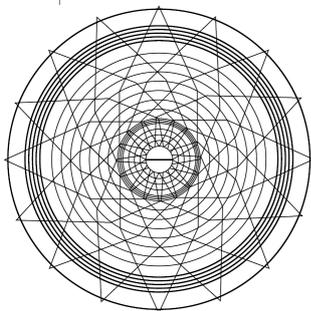
В то время как продукция этих вторичных субкреаторов может рассматриваться как неканоническая, возникает вопрос о том, какой же реальный канонический контент находится в открытых песочницах, таких как SL, где существует минимум создаваемого производителем контента, и основная идея заключается в том, чтобы пользователи создавали свои собственные, квазипостоянные дополнения к миру.

Здесь можно поспорить с Вульфом (Wolf, 2012, р. 281) в том, «что в SL все события являются каноническими, так как они происходят в рассматриваемом мире». Это может означать, что пользователи поднимаются до статуса субкреатора, а их продукты, независимо от того, насколько кратковременными и изменчивыми они могут быть, являются частью канона SL. Это снова предполагает достаточно динамичное понятие каноничности, допускающее гибкость, субъективность и разнообразие (Ensslin, 2007).

Или же «по более строгому определению, такие миры не имеют канонических событий, кроме «официальных», произведенных автором мира» (Wolf, 2012, р. 281). В случае SL эти канонические элементы будут включать, например, существующую географическую инфраструктуру, то есть архипелаг SL в необработанном виде в сочетании с некоторыми созданными Линденом учебными пространствами, такими как «Острова Ориентации или Помощи», а также общие опции GUI, предлагаемые пользователям, обеспечивающие коммуникацию, настройку и генерацию объектов. Все, что создается пользователями SL, напротив, подпадает под неканонические или, за неимением лучшего термина, субканонические структуры.

И, наконец, хотелось бы обсудить экзистенциальную эстетическую триаду изобретения, полноты и последовательности, которые являются ключом к достоверности и привлекательности воображаемых миров (Wolf, 2012). Изобретение относится к той степени, в которой воображаемый мир изменяется по отношению к «Первичному миру». Полнота является скалярной концепцией и включает в себя степень, до которой воображаемый мир представляется полным в смысле детализации и сложности. Последовательность означает, таким образом, степень, в которой мир предстает настолько реалистичным, правдоподобным и непротиворечивым, насколько это возможно. SL обращается к каждому из этих понятий, в которых она стремится походить на сетевую игру.

Таким образом, степень изобретательности SL поддерживается на довольно низком уровне и в основном включает в себя такие сверхчеловеческие



[Научные статьи]

Энсслин А.

Вторая жизнь лаборатории Линдена

качества, как полет и бесконечные возможности телесного и материального, сексуального и социального экспериментирования. Эти, казалось бы, бесконечные возможности, которые нельзя охватить или испытать холистически одним пользователем, в сочетании с огромными географическими расширениями и бесчисленными социальными и культурными практиками вызывают иллюзию полноты, подобную сетевой игре «Первая жизнь».

Эта квазикомплексность является одновременно нематериальной и динамичной по мере того, как создаваемый пользователем контент непрерывно развивается. Наконец, SL последовательна в своей непоследовательности: она систематически охватывает творчество, разнообразие, случайность и субъективность, что приводит к визуальному лоскутному одеялу из произвольно собранных зданий, объектов, культур и сообществ.

Эти объекты принадлежат и управляются их суб-субкреаторами, и эти внутримировые патентованные практики неолибералистически бросают вызов любому нисходящему политическому или авторскому вмешательству.

Подъем и падение

Подъем и падение SL как неигрового 3D виртуального мира совпали по времени с популяризацией таких MMORPG (“Massively multiplayer online role-playing game”) игр, как “Ultima Online” (1997) и “World of Warcraft” (2004). Одной из главных особенностей этих новых многопользовательских миров была их широкая привлекательность среди аудитории, выходящей за рамки обычных геймеров.

Аналогичным образом SL была разработана для привлечения совершенно различных пользователей, независимо от пола, возраста, этнической принадлежности и образования. Так, во время скандальных новостей в медиа, SL превратилась в центр социальной, политической, коммерческой, творческой, образовательной и развлекательной деятельности.

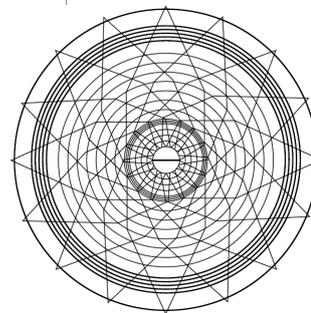
Новые и уже известные области ролевых секс игр, а также гендерно-гендерные и а-гендерные области были дополнены сообществами пушных зверей (плюшевых зверей), вампиров, пиратов, стимпанка и другими типами персонажей. SL была регулярным инструментом политической кампании, например, на президентских выборах в США в 2008 году, а также популярной платформой для онлайн-торговли, широко использовалась в бизнесе, родившемся как в виртуальном мире (например, “Aimee Weber Studio” и “Electric Sheep Company”), так и за его пределами (например, “Mazda”, “Telus” и “Sky New”). Однако наиболее прочными областями ее деятельности остаются образование, научные исследования и художественное творчество (см. заключительный раздел).

Весь масштаб причин ухода SL из средств массовой информации невозможно запечатлеть в данной работе. Но стоит перейти к обсуждению некоторых факторов воображаемого мира SL, которые, возможно,

[Научные статьи]

Энсслин А.

Вторая жизнь лаборатории Линдена



способствовали снижению ее популярности за последнее десятилетие среди некоторых типов пользователей.

Платформа не содержит набора канонических персонажей, которые пользователи могли бы распознать и с которыми могли бы связаться. Как выразился Вульф (Wolf, 2012, р. 29), «обычно это история, которая втягивает нас в мир и удерживает в нем; отсутствие убедительной истории может затруднить кому-то пребывание во вторичном мире».

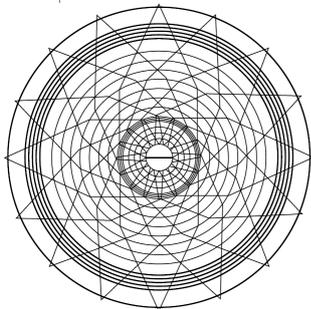
Мир в том виде, в котором он построен Лабораторией Линдена, проявляется как суперразмерная суперподобная песочница, и именно от каждого отдельного пользователя или группы пользователей зависит реализация и построение их конкретной идеи (идей) во внутреннем мире. Таким образом, пределы творчества квази-бесконечны, и это отсутствие творческого ограничения обязательно будет восприниматься некоторыми как ограничивающее и разочаровывающее, а не стимулирующее. Аналогично повествование обычно включает в себя конфликт и разрешение, и ни то, ни другое не отображается в макродизайне SL.

Отдельные элементы существующих повествований, несомненно, были преобразованы в SL, такие как сюжетные миры Х.П. Лавкрафта (Ryan & Thon, 2014, р. 18). Так, повествования были созданы с использованием SL в качестве драматического и кинематографического фона, наиболее актуального для «SL машинима» — “SL machinima”⁵. Более того, естественно, что каждый SL-аватар создает и переживает свои собственные персонализированные истории в SL.

Тем не менее, мир как таковой не предлагает целостного и «истинного» повествования, которое может быть недоступным для некоторых потенциальных пользователей. Элемент, тесно связанный с конфликтом, — это представление жизненного разнообразия, включая негативные стороны характера и/или обстановки. В то время как многообразие различных видов поощряется и отмечается в SL, более естественные стороны человеческой жизни, такие как грязь, зловоние, экскременты и болезни, стираются семиотически или эстетизируются.

Подавляющее большинство символов предлагают визуально приятные виды и впечатления, в то время как тропические туристические острова, такие как Бора-Бора, являются экстремальными случаями. Тем не менее, даже намеренно провокационные сайты, такие как загрязненная гавань Калета, не могут иметь никакого потенциально шокирующего эффекта для пользователей, так как они иронично демонстрируют антиэстетику, которая подтверждает общие гегемонистские идеалы красоты, продвигаемые SL (Clark, 2011).

⁵ «Машинима» — это неологизм, основанный на словосочетании «машинное кино». Термин используется для распознавания традиционных методов анимации, использующих специализированное программное обеспечение анимационных проектов, которые записывают действие в интерактивных 3D-средах. Прим. пер.



Это отсутствие округлости, смешанное с акцентом на внешнем виде, может показаться некоторым пользователям монотонным, невежественным и поверхностным. Наконец, отсутствие глубины в виртуальной среде повествования и сюжета вполне может быть компенсировано лудическими структурами, такими как головоломки, враги и навигационные вызовы. Здесь стоит вспомнить о таких играх, как «Секрет Обезьяньего Острова» (The Secret of Monkey Island, 1990), «Мисте», (“Myst”, 1993) и «Грибном Королевстве» (“The Mushroom Kingdom”).

Весьма успешным примером такого сочетания лудитизма, или геймбильности, и многопользовательского креационизма в песочнице является «Майнкрафт» («Minecraft» студии «Моханг», 2011), который превратился в массовую трансмедийную франшизу и фан-культуру, проданную тиражом более 70 миллионов экземпляров (Sarkar, 2015). SL была ошибочно названа многими учеными «игрой». Однако из-за отсутствия макроструктурной лудичности ее нельзя так назвать, ведь в ней отсутствуют такие актуальные элементы геймплея, как квесты, правила, условия победы, а также архитектура, основанная на уровне.

Очевидно, что некоторые пользователи встроили так называемые мини-игры в свои собственные SL пространства, чтобы другие могли наслаждаться (например, «Вель» и «Вторая ферма» — The Wel and The Second Farm). Мир как таковой, однако, не бросает вызов пользователям так же, как MMORPG бросают вызов своим игрокам, заставляя их вести себя по-настоящему лудически, как *sine qua non*⁶ их внутримировой идентичности и существования. Напротив, тот факт, что пользователи SL никогда не знают точно, какие именно роли играют другие аватары в тот или иной момент времени, может показаться сверхъестественным и вызывающим отчуждение.

Настоящее и будущее SL

Вместо того, чтобы делать выводы, я хотел бы закончить это эссе кратким анализом нынешнего состояния SL и некоторыми обсуждениями предстоящих событий. В последнее время SL преимущественно используется в трех, частично пересекающихся областях: образование, социологические исследования и «творческие» виды искусства.

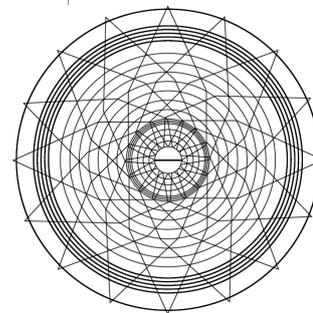
Основными примерами являются исследования в области новой литературы (Gillen, 2010), медицинского образования (Irwin & Coutts, 2015), подготовки учителей (Hartley, 2017), педагогики изучения языка (Aydin, 2013), образования в области наследия (Ferreira, 2012), виртуальной антропологии (Boellstorff, 2008), бизнес-исследования (Jensen, 2011), машинимы (Johnson & Pettit, 2012) и художественной практики в целом (Doyle, 2015). Таким образом, использование платформы стало более целенаправленным, узким, систематическим и функциональным по сравнению с расцветом бизнеса SL и медиа-манией.

⁶ Sine qua non (лат.) — «непременным условием». Прим. пер.

[Научные статьи]

Энслин А.

Вторая жизнь лаборатории Линдена



Однако, возможно, современные виды использования SL стали для Linden Lab финансово менее жизнеспособными, и потому неудивительно, что компания ищет новые способы общения как с новой, так и со старой аудиторией. Последний проект SL носит кодовое название «Проект Сансар». Его цель – «демократизировать виртуальную реальность как творческую среду» (Linden Lab, 2015), позволяя ее пользователям полностью погрузиться в трехмерное пространство с помощью таких современных VR-технологий, как технология виртуального шлема «Oculus Rift» или испытание реальных/виртуальных сценариев в стиле голопалубы.

БИБЛИОГРАФИЯ

Aydin, S. (2013). Second Life as Foreign Language Learning Environment: A Review of Research. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 14 (1), 53–63.

Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton University Press.

<https://doi.org/10.2307/j.ctvc77h1s>

Charara, S. (2016, February 16). Virtual Worlds Reborn: Can Second Life's Second Life Democratise VR? *Wearable*.

<http://www.wearable.com/vr/second-life-project-sansar-beta-2016>

Clark, J. (2011). Second Chances: Depictions of the Natural World in Second Life, in: A. Ensslin and E. Muse (eds) *Creating Second Lives: Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual*. Routledge, 2011, 145–168.

Deleuze, G. (1995). *Difference and Repetition*, Columbia University Press.

Doyle, D. (2009). The Body of the Avatar: Rethinking the Mind-Body Relationship in Virtual Worlds. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 1(2), 131–141.

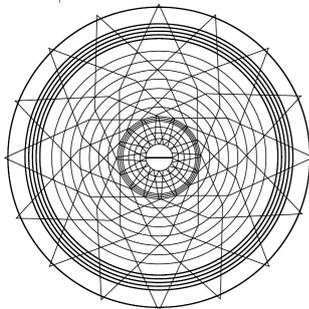
<https://doi.org/10.1386/jgvw.1.2.131/1>

Ensslin, A. (2011). Canonizing Hypertext: Explorations and Constructions, London: Continuum. Avatar Needs and the Remediation of Architecture in Second Life, in: A. Ensslin and E. Muse (eds) *Creating Second Lives: Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual*. Routledge, 169–198.

Ensslin, A. & Muse, E. (eds). (2011). *Creating Second Lives: Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual*. Routledge.

Ferreira, C. (2012). Memory and Heritage in Second Life: Recreating Lisbon in a Virtual World. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 4(1), 63–79.

Gillen, J. (2010). New Literacies in Shome Park, in: A. Peachey, J. Gillen, D. Livingstone and S. Smith-Roberts (eds) *Researching Learning in Virtual Worlds*. Springer, 75–90.



[Научные статьи]

Энсслин А.

Вторая жизнь лаборатории Линдена

Hartley, M. D., Ludlow, B. L., Duff, M. C. (2017). Second Life: A 3D Virtual Immersive Environment for Teacher Preparation Courses in a Distance Education Program. *Rural Special Education Quarterly*, 34(3), 21–25.

<https://doi.org/10.1177/875687051503400305>

Hof, R. D. (2006, November 26). Second Life's First Millionaire. *Bloomberg Businessweek*.

Irwin, P. & Coutts, R. (2015). A Systematic Review of the Experience of Using Second Life in the Education of Undergraduate Nurses. *Journal of Nursing Education*, 54(10), 572–577.

Jensen, S. S. (2011). User-Driven Content Creation in Second Life: a Source of Innovation?: Three Case Studies of Business and Public Service. *Virtual Worlds and Metaverse Platforms: New Communication and Identity Paradigms*, 1–15.

<https://doi.org/10.4018/978-1-60960-854-5.ch001>

Johnson, P. & Pettit, D. (2012). Machinima: The Art and Practice of Virtual Filmmaking, *Jefferson*, 50(1), 50–0179.

<https://doi.org/10.5860/choice.50-0179>

Linden, J. (2016, February 11). Accounts Overview, Second Life English Knowledge Base.

<https://community.secondlife.com/t5/English-Knowledge-Base/Accounts-overview/tab/700019>.

Linden Lab (2015). Linden Lab Invites First Virtual Experience Creators to Project Sansar Testing.

<http://www.lindenlab.com/releases/linden-lab-invites-first-virtual-experience-creators-to-project-sansar-testing>.

Maslow, A. A. (2000). Theory of Human Motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396.

<https://doi.org/10.1037/h0054346>

Meadows, M. S. (2008). *Avatar*. Berkeley.

Molka-Danielsen, J. & Deutschmann M. (2009). *Learning and Teaching in the Virtual world of Second Life*. Tapir Academic Press.

Morris, S. (2008). Second Life Affair Leads to Real Life Divorce. *The Guardian Online*.

<http://www.theguardian.com/technology/2008/nov/13/second-life-divorce>

Nentwich, M. & König, R. (2013). *Cyberscience 2.0: Research in the Age of Digital Social Networks*. Campus Verlag, 50(5), 50–2704.

<https://doi.org/10.5860/choice.50-2704>

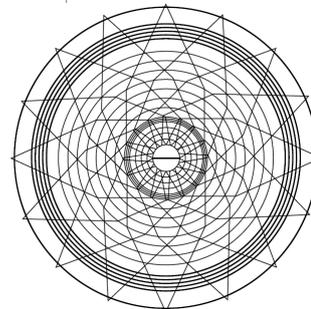
Postill, J. (2008, July 13). Summary of Boellstorff Coming of Age in Second Life.

<http://johnpostill.com/2009/07/13/summary-of-boellstorff-2008-coming-of-age-in-second-life>

[Научные статьи]

Энсслин А.

Вторая жизнь лаборатории Линдена



Ryan, M.L. & Thon, J.N. (2014). Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology. University of Nebraska Press.

Sarkar, S. (2015, June 30). Minecraft Sales on PC Top 20M Copies, More than 70M Total, Polygon.

<http://www.polygon.com/2015/6/30/8872503/minecraft-sales-pc-mac-20-million-copies>

Schmundt, H. (2014, December 29). Vertreibung in das Paradies. Der Spiegel.

<http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-131045308.html>

Tolkien, J.R.R. (1947) «On Fairy-stories», in: C.S. Lewis (ed) Essays Presented to Charles Williams, Oxford, 38–89.

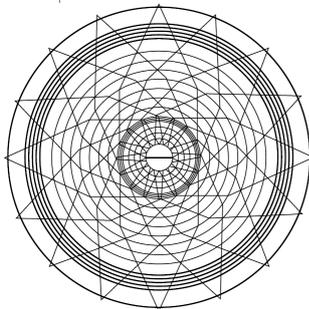
Truong, A. (2015, August 6). Could the Oculus Rift Help Give Second Life a Second Life? Quartz.

<http://qz.com/472008/so-meta-the-creator-of-second-life-wants-to-make-a-real-life-version-using-vr-headsets/>

Welt am Sonntag (2015, February 16). Die Warnung, Welt,

<http://www.welt.de/print/wams/kultur/article145266468/Die-Warnung.html>.

Wolf, Mark J.P. (2012). Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation. Routledge.



[Научные статьи]

Энсслин А.

Вторая жизнь лаборатории Линдена

LINDEN LAB'S SECOND LIFE⁷

Ensslin A.

Associate Professor at the University of Bergen
(Bergen, Norway)

astrid.ensslin@uib.no

Translated by Lipov A. N.

Candidate of Philosophy, Researcher at the Sector of
Aesthetics at the Institute of Philosophy, RAS

antolip@yandex.ru

Abstract:

In this translation of Astrid Ensslin's work, an attempt is made to reflect the ontological status of the virtual gaming platform Second Life (SL) and give it a theoretical basis from the point of view of the imaginary world through such key concepts as virtuality versus reality, subcreativity, narrative, canonicity, and also in the context of the existential triad of invention, completeness and consistency. It assesses the rise and fall of SL as a new media phenomenon in light of its idiosyncratic design elements and philosophy, and considers why SL, as a massively multiplayer online environment, has proven less durable than some other contemporary virtual worlds. SL avatars are aesthetically idealized stylizations of users, and their inner-world functions, appearance and behavioral practices reflect the basic needs of the SL. However, modern ways of using SL may also have become less financially viable for Linden Lab, and that's why the company is looking for new ways to interact with both new and old audiences.

Keywords: virtual gaming network, Second Life, new media, SL avatars, story worlds, online worlds, Samsar Project

⁷ Translated from the edition: Ensslin, A. (2017). Linden Lab's Second Life. In Mark J.P. Wolf (Ed.). The Routledge Companion to Imaginary Worlds (1st ed.) (pp. 402-209). Routledge.

<https://doi.org/10.4324/9781315637525>