



You have downloaded a document from  
**RE-BUS**  
repository of the University of Silesia in Katowice

**Title:** Realność i wirtualność w kontekstach cyfryzacji

**Author:** Karina Banasziewicz-Sadowska

**Citation style:** Banasziewicz-Sadowska Karina. (2020). Realność i wirtualność w kontekstach cyfryzacji. W: B. Gontarz, M. Kempna-Pieniążek, A. Maj (red.), "W przestrzeniach kultury : studia interdyscyplinarne" (S. 193-207). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.



Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach - Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu tak długo, jak tylko na utwory zależne będzie udzielana taka sama licencja.



UNIWERSYTET ŚLĄSKI  
W KATOWICACH



Biblioteka  
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki  
i Szkolnictwa Wyższego



Karina Banaszekiewicz-Sadowska

Uniwersytet Śląski w Katowicach

<https://orcid.org/0000-0003-3796-6602>

## Realność i wirtualność w kontekstach cyfryzacji

Kultura masowa jest dziś opisywana za pomocą pojęć symulacji, hybrydy, syntopii, konwergencji, interaktywnego uczestnictwa, estetyki powierzchni, somatyczności i wielu innych. Właściwości te kierują uwagę na technologie informatyczne. Media i postmedia współdziałają ze sobą za pomocą Internetu. Do informacji można dotrzeć w miejscach objętych zasięgiem Internetu i przy użyciu różnych urządzeń. Komputer nie jest potrzebny, wystarczy telefon komórkowy lub panel informacyjny na ulicy. W Internecie czy w aplikacjach mobilnych wymiana staje się doświadczeniem przebiegającym w czasie teraźniejszym komunikowania dzięki szybkości transferu danych. Dane mają dwie postacie. Pozwalają się odczytać albo w kluczu aleatorycznego kodu, albo jako przekaz. Standardem wymiany stały się pakiety komunikacyjne. Ich zawartość nie ogranicza się do słowa, obrazu czy filmu. Złożone z wielu urządzeń systemy oferują również obiekty trójwymiarowe, pachnące, mobilne, a coraz częściej zdarzenia osadzone w czasie i przestrzeni. Narzędzia zawsze wspomagały zmysły człowieka i utrwały doświadczenia wedle właściwych sobie schematów porządkowania przedstawienia<sup>1</sup>, matrycy widzenia<sup>2</sup> i widzial-

<sup>1</sup> M. McLuhan: *Zrozumieć media*. Przeł. E. Różalska, J.M. Stokłosa. W: Tegoż: *Wybór pism*. Poznań 2001, s. 209-258.

<sup>2</sup> M. Jay: *Nowoczesne władze wzroku*. Przeł. M. Kwiek. W: *Przestrzeń, filozofia, architektura. Osiem rozmów o poznaniu, produkowaniu i konsumowaniu przestrzeni*. Red. E. Rewers. Poznań 1999, s. 77-93.

ności<sup>3</sup>. Wielofunkcyjne platformy medialne przekroczyły pułap reprezentacji świata i *mimesis*. Stworzono maszyny symulacji<sup>4</sup>. Są one władne wytwarzać czasoprzestrzenie apelujące nie tylko do wielu zmysłów, ale i opatrzone ciągłością trwania. Powstały alternatywne medialne światy. Komunikacja organizuje fenomeny sztuczne w parametrach rzeczywistości, która jest współobecna z rzeczywistością fizyczną. Wielu internautów podziwia GPS-Art, Art@science, odwiedza net-galerie. Jeszcze więcej osób wykorzystuje satelitarne systemy naprowadzania, elektroniczne banki, nanotworzywa, kupuje w internetowych sklepach, podziwia estradowe koncerty hologramów Miku Hatsune, Tupaca... Gros tworzy podcasty, mastershoty, blogi, by zyskać nie tylko „polubienia” i subskrybentów, ale i zawód blogera, e-sportsmena. Sztuka i codzienność razem zacierają granicę między światem a rzeczywistością wytwarzaną przy użyciu technologii cyfrowo-falowych.

Głównym problemem badawczym stają się wytwory technologii jako źródło realnego i wirtualnego, a wraz z nimi zmieniająca się relacja obu tych porządków i ich udział w integrowaniu współczesnych wspólnot. Pole badań wyznacza zmiana kulturowa związana z cyfryzacją i technologiami postcyfrowymi.

Sprawa wydaje się oczywista. Media ewoluują, a digitalizacja obejmuje kolejne dziedziny życia. Człowiek przenosi swe aktywności i realizuje je w środowiskach wtórnych na miarę aktualnego rozwoju tych środowisk. W coraz większym zakresie włącza medialne światy w swoje źródłowe otoczenie, a nawet włącza elementy technologiczne we własne ciało. Biologia syntetyczna i medycyna modyfikują somę organiczną. Rozszerzają ją protezy, rozruszniki narządów, a także *bio-gate'y*, *bio-chipy* i układy *bio-lokacji*. W laboratoriach projektowane są nanocząsteczki zdolne wzbogacać mózg i asymilować się z tkankami naturalnymi. Entuzjaści cybernetycznej eugeniki mówią już nie o genach i memach, lecz dziedziczeniu temów, czyli techno-ludzkich łańcuchów genetycznych<sup>5</sup>. Humanistyka reinterpretuje tożsamości uczestników kultury w kluczu e-osobowości, *net-obywatelstwa* i podmiotów nieantropocentrycznych. Ekonomia opracowuje strategie wikinonii i marketingu 4.0. Wraz z rozwojem przekazników cyfrowych przede wszystkim jednak zmieniają się transport i komunikacja.

Epoka mediów 1.0 w latach siedemdziesiątych szczyliła się dewizą przestrzeni informacyjnej, w której *wszyscy wiedzą wszystko, wszędzie i zawsze* za sprawą teletransmisji i kabla lub łączy światłowodowych. Rok 1969 przyniósł sieć

---

<sup>3</sup> L. Wiesing: *Widzialność obrazu. Historia i perspektywy estetyki formalnej*. Przeł. K. Krzemieniowa. Warszawa 2008.

<sup>4</sup> P. Virilio: *La machine de vision*. Paris 1988, s. 123-159.

<sup>5</sup> *Declaration transhumanist. Humanity+*, <http://humanityplus.org/hilosophie/transhumanist-declaration/27.01> [data dostępu: 27.01.2015].

eksperymentalną ARPAnet. Od roku 1992 i narodzin modelu Internetu World Wide Web Tima Bernersa-Lee wykorzystywana jest na szeroką skalę komunikacja oparta o technologiczne procedury dostępu, w tym dostępu do przekazów, danych i przekazników. Mimo krótkiej kariery Internetu wypracowano kilka wariantów komunikacji wspartej o działanie sieci. Najbardziej wdrożona w życie społeczności euro-atlantyckich pozostaje wymiana w trybie Web 2.0<sup>6</sup>. Do jej możliwości należą między innymi: swobodny przekaz informacji między wszystkimi uczestnikami wymiany, jej symetryczny i zwrotny przepływ, brak trwałego podziału na aktywnych nadawców i biernych odbiorców, na twórców i konsumentów. Standardem wymiany 2.0 stały się: demokratyzacja przestrzeni publicznej poprzez publikowanie wypowiedzi na zasadach ich równoprawności, włączanie na szeroką skalę amatorów w procesy kultury<sup>7</sup>, tworzenie grup nie złączonych miejscem, obywatelstwem czy przynależnością do narodu.

Komunikacja 3.0 związana pozostaje z tak zwanymi cross-mediami i mostami. John Markoff z redakcji „New York Times” pisał w 2006 roku o nowej organizacji systemów w trybie 3.0. Rok wcześniej William Geiner użył terminu „Nowy Nowy ład” dla charakterystyki technologicznej wersji amerykańskiego *New Deal* na nowe milenium. Program Baracka Obamy po ataku huraganu Katrina zakładał działania antykryzysowe obejmujące wszystkie działy gospodarki za sprawą koordynacji ich zasobów i stałej wymiany między nimi. Waloryzacja środków i ich redystrybucja w skali całej gospodarki miała podnieść moc systemu.

W 2010 roku Kristen Dally opracowała model *cinema 3.0*<sup>8</sup>. Kino oferujące świat na zasadach gry proponuje widzom samodzielne scalanie fragmentów historii rozproszonych między różnymi przekaznikami (przykład stanowi klasyczna już konsolidacja wątków *Gry o tron*, która buduje narrację na bazie wielomedialnego życia swych kłaczy). Mosty (na przykład linki), fragmenty i warianty oraz gra charakteryzują współczesne procesy wymiany również poza kinem, co również w innych sektorach rzeczywistości pozwala mówić o mediach 3.0. Organizowane przez nie pole komunikacji wyróżniają: równoprawny dostęp do Internetu, a tym samym do tej samej informacji za pomocą różnych mediów, pakiety informacyjne zawierające elementy interaktywności medialnej w postaci odsyłaczy do innych stron www, innych aplikacji, tekstów publikowanych w innych przekaznikach. Efektem płynnej wymiany jest wielomedialna przestrzeń. Struktura relacji możliwych przy udziale cyberprzestrzeni pozwala jej pełnić niektóre funkcje środowiska.

---

<sup>6</sup> P. Levinson: *Nowe nowe media*. Przeł. M. Zawadzka. Kraków 2010.

<sup>7</sup> L. Lessig: *Wolna kultura*. Przeł. P. Białokozowicz i in. Warszawa 2005.

<sup>8</sup> K. Dally: *Cinema 3.0: The Interactive-Image*. „Cinema Journal” 2010, nr 1, s. 81-98.

Aktualny wymiar komunikacji wyznaczają media formuły 4.0. Model komunikacji wsparty na transmediach nadal korzysta z interaktywnych „mostów” i „drzwi” do Internetu. Urządzenia z równoprawnym dostępem do bezprzewodowej sieci nadal też gwarantują równoczesne korzystanie z wielu baz danych, informacji, przekazników. Format 4.0 nie ogranicza wymiany do zasobów cyberprzestrzeni. W zakresie jego możliwości pozostaje komunikacja wedle wektorów podwojonego adresowania. Elementy interaktywne włączone w przekaz czy aplikację zapewniają symultaniczne funkcjonowanie informacji w cyberprzestrzeni i w świecie fizycznym. Medium odsyła użytkownika jednocześnie do dwóch różnych ontologicznie rzeczywistości. Doświadczenie podwojonej obecności to sytuacja znana każdemu właścicielowi cyberkonta bankowego. Jeszcze pełniej dotyka ono chirurga laparoskopowego i amatora udziału w manifestacji spontanicznie organizowanej za pomocą telefonów komórkowych. Na miejsce fizycznego spotkania ten ostatni zmierza wedle wskazań systemu geo-lokalizacji opartego na satelitarnej mapie. Na czas swych działań klient cyberbanku, chirurg z cyberkliniki i entuzjasta idei uczestniczą w złożonym ontologicznie układzie przestrzennym. Jako mieszkańcy są zakorzenieni w przestrzeni fizycznej własnego pokoju czy miasta, jako użytkownicy aplikacji natomiast są zdomowieni w przestrzeni cyberchmury i cybermapy. W trakcie aktywnego korzystania z mediów 4.0 czasowo powstaje trzecia przestrzeń zdolna wiązać przestrzeń fizyczną z cyberprzestrzenią. Ma ona charakter augmentu, który temporalnie stanowi i rozszerzenie zjawiska medialnego, i rozszerzenie rzeczywistości. Powstają hybrydy różnych tekstów i mediów, a także hybrydy różnych rzeczywistości percepcyjnych i onto-ontologicznych (rzeczywistość zintegrowana<sup>9</sup>).

Media mogą fundować nadmiar i go fundują. Komunikacją postcyfrową rządzą procesy numeryzacji, automatyzacji i pluralizacji. Pozostają one potencjalnie nieograniczone. Dzieje się tak za sprawą fenomenów medialnych, które budowane z modułów są otwarte na transformacje (wariacyjność) i transkodowanie<sup>10</sup>. Digitalizacja zamienia wszelkie informacje w obraz, powstają obrazy słowa, pisma, muzyki. Technologia wciąż zwiększa możliwości projektowania świata i moc cyfrowych projektów. Nie tylko obrazy różnych generacji, ale i obiekty trójwymiarowe, medialne zdarzenia wielozmysłowe i czasoprzestrzenie są widzialne dla człowieka (czytaj: dostępne dla sensorium użytkownika). Współczesne gry wideo typu *Pokemon Go* (2016),

---

<sup>9</sup> J. Baudrillard: *Przemoc wirtualnej i zintegrowanej rzeczywistości*. Przeł. M. Salwa. „Sztuka i Filozofia” 2006, nr 29, s. 15-31.

<sup>10</sup> L. Manovich: *Podstawowe pojęcia nowych mediów*. Przeł. P. Cypriański. W: L. Manovich: *Język nowych mediów*. Warszawa 2006, s. 91-118.

*Summoners War* (2014), *Beastie Bay* (2012) lokują na zasadach metonimii gracza i wirtualne postacie stworków 4-D we wspólnej przestrzeni, a rzeczywistości *Second Life: Spider's Web*, *Patterns*, *Dios* kuszą możliwością ustawicznej zmiany, wyboru, kreacji alternatywnego życia i tożsamości. Wtórne środowiska o niejednorodnej naturze i dostęp do nich wyznaczają dziś pole rzeczywistości wirtualnej. Jej udział w codzienności społeczeństw informacyjnych rośnie.

## WIRTUALNOŚCI STARE I NOWE

Co ludzie doby postępu technologicznego próbują ukryć za pomocą obrazów i symulacji? Pytanie to sprowadza obrazy do roli „kurtyny”. Przyjęta perspektywa myślenia automatycznie każe im skrywać brak rzeczywistości<sup>11</sup>. Idzie o rzeczywistość traktowaną jako układ odniesienia dla ludzkiej egzystencji i istnienia. Idzie o Foucaultowski horyzont epoki, wedle którego mogą być modelowane wszelkie akty percepcji świata i akty jego przedstawiania, a także jego poznanie i kreacja. Czy wirtualność doby digitalizacji może pełnić funkcję takiego horyzontu? Dla kultury masowej, która chciałaby wiązać kultury globu wspólnotą rzeczy, za którą stać ma wspólne rozumienie świata, problem ten musi stać się priorytetem. Dlatego też zmienię perspektywę. Zapytam nie o to, co chcą ukryć obrazy, lecz o to, co chcą wyrazić społeczności euro-atlantyckie poprzez tworzenie obrazów (obiektów, zdarzeń VR) numerycznych i postnumerycznych. Zmiana perspektywy prowadzi ku kulturze i historii. Czy przed epoką obrazów i obiektów cyfrowych człowiek nie znał systemów zdolnych wyrazić to, co nie istnieje, zdolnych tworzyć modele bytów nieistniejących lub nieznanych? Czy wirtualność pozwala sprowadzić swoje bytowanie do cyberprzestrzeni? Słowem: czy wirtualne stanowi synonim cyfryzacji<sup>12</sup>?

Nie idzie o grę słów, choć słowo stanowi jeden z pierwszych nośników zdolnych budować światy możliwe<sup>13</sup>. W Starym Testamencie słowa stworzyły Eden. W raju pozwoliły nazwać drzewo drzewem, Adama i Ewę mężczyzną i kobietą, a węża wężem. Słowo dało początek światu i ludziom. Różne języki nadały także formę biblijnej wieży Babel. Stały się modułami budowli, dzięki której ludzkość miała nadzieję zrealizować swą wspólną ideę –wspiąć się do nieba.

---

<sup>11</sup> J. Baudrillard: *Precesja symulaków*. Przeł. T. Komendant. W: *Postmodernizm. Antologia przekładów*. Red. R. Nycz. Kraków 1997, s. 175-189.

<sup>12</sup> P. Lévy: *Le Quadrivium Ontologique: la Virtualisation, une transformation parmi d'autre*. W: tegoż: *Qu'est-ce que le virtuel?* Paris 1998, s. 7-84.

<sup>13</sup> E. Kosowska: *Filologia. Cena autonomii*. W: *Polonistyka na początku XXI wieku. Diagnozy, koncepcje, perspektywy*. T. 1. Red. R. Cudak, K. Pospiszil. Katowice 2018, s. 78-89.

Marzenie pozostało niespełnione. Konstrukcja wieży ujawniła różnicowanie ludzkich języków, relacje uniwersalizmu i partykularności, a jednocześnie wirtualność tkwiącą w samym języku. Słowa nigdy nie przylegają ściśle do rzeczy. Każda próba opisu świata jednocześnie symuluje jego istnienie. Konstruuje ona fenomeny, jakich nie ma, i fenomeny, jakie mogłyby powstać. Każde przedstawienie daje jedynie model świata, jego wirtualny projekt. Rzecz wirtualna jest strukturą objaśniającą świat fizyczny. Pozwala kreować alternatywne światy, ale pozostaje zanurzona w poznaniu rzeczywistości.

Do tworzenia projektów rzeczywistości wykorzystywano różne materiały, nie tylko słowa, obrazy, dźwięki. Modele wyobrażonych fenomenów wykonywano również z drewna i gipsu, a wreszcie z plastiku. Wiek XX w swych końcowych dekadach sięgnął po immaterię, by jako manifestacje języka matematyki tworzyć wielozmysłowe formy alfanumeryczne i cyborgi. Społeczności informacyjne uczyniły swym tworzywem nośniki hybrydowe oparte o różne źródła energii, w tym technologie cyfrowo-falowe i nanotworzywa. Wirtualność ma zatem swą historię. Jest ona ściśle związana i z mediami, i z człowiekiem. Wirtualność wytwarzana za pomocą komputera nie stanowi w tym zakresie wyjątku. Czy podobna zatem wyjaśnić wirtualność doby numerycznej jedynie w horyzoncie maszyn?

Wirtualne światy budowane ze słów wymagały wyobraźni czytelnika lub słuchacza. To na nich ciążył obowiązek konstruowania bytów i widzenia bytów przed oczyma duszy, serca czy umysłu. Wirtualne światy stworzone z obrazów wymagały patrzenia. Patrzenie było konieczne, by widzieć. Otwierało ono obraz i świat w obrazie. Geometryczne schematy widzenia, niczym okulary<sup>14</sup>, pozwalały widzowi poznać świat w układzie perspektywy centralnej, przestrzeni hieratycznej, przestrzeni ikonostasu lub trigramów zen. Sztychy renesansowe – na wzór człowieka witruwiańskiego – wpisały kształty świata w figury koła i kwadratu. W Europie obrazy miały nie tylko dokumentować konkretne indywidualne ciała. Rzut geometryczny służył portretowaniu osobnika, nade wszystko jednak pozwalał stworzyć model zwierzęcia lub człowieka na poziomie gatunku. Charakterystyka ta dotyczy także fotografii, filmu, telewizji. Oferowały one obrazy świata obarczone ludzkim sposobem widzenia i poznania<sup>15</sup>, zniekształcone wedle geometrycznej matrycy medium i jego funkcjonalizacji<sup>16</sup>. Światy przedstawione

<sup>14</sup> P. Virilio: *Le privilège de l'oeil*. „Quaderni. La revue de la communication” 1993, nr 21, s. 75-88.

<sup>15</sup> J. de Mul: *Digitaly Mediated (Dis)embodiment*. „Information, Communication and Society” 2003, nr 6, s. 247-266.

<sup>16</sup> L. Manovich: *Nowoczesne maszyny inwigilacji: perspektywa, radar, trójwymiarowa grafika komputerowa i komputerowe obrazowanie*. Przeł. A. Piskorz. „Kultura Współczesna” 2009, nr 2, s. 31-51.

w słowach i obrazach były formowane nie tylko przez media. Przede wszystkim modelowała je kulturowa wyobraźnia epoki i wzory kultury konkretnej. W efekcie obraz przedcyfrowy był w tym samym stopniu analogonem rzeczywistości, co jej symulacją.

Technologie cyfrowo-falowe stworzyły maszyny, które przejmują ciężący dotąd na użytkownikach obowiązek patrzenia<sup>17</sup> i obowiązek wyobrażania sobie. Widz nie musi powoływać do istnienia bytów wirtualnych w postaci fenomenów wyobrażonych. Użytkownik komputera może być i odbiorcą, i projektantem obiektów widzialnych. Troską *imago* była konstrukcja świata wirtualnego i symulowanie warunków odczuwania jego obecności<sup>18</sup> i istnienia<sup>19</sup>. Literatura, malarstwo, kino, telewizja zapowiadały zatem nową epokę. Wirtualności „stare”, **tradycyjne** realizowały swymi środkami wspólną treść. Szło o efekt obecności świata. Digitalizacja pozwoliła zrealizować projekt zawarty w nośnikach, które przed nią służyły człowiekowi do przedstawiania świata<sup>20</sup>. Rzeczywistość wirtualna stała się obecna jako rzeczywistość dostępna dla zmysłów ludzkich. Zyskała widzialność na poziomie obrazów różnych generacji i na poziomie czasoprzestrzeni, w której człowiek zyskuje sztucznego reprezentanta w postaci awatara. Użytkownik *Second Life’u* i innych sztucznych światów ma wgląd w doznania swego wirtualnego *alter ego*. Może też korzystać z jego cielesności, by podjąć działania w cyfrowej diegezie, może też posiadać kilka awatarów równocześnie, indywidualizować je i poddawać transformacji.

Życie w nadmiarze obrazów cyfrowo-falowych oznacza poznanie w formacie fenomenów wirtualnych, które mogą być włączane w rzeczywistość percepcyjną na równi z przedmiotami fizycznymi. Wirtualność numeryczna wyrasta z istoty kultury. Wyraża ludzką potrzebę doświadczania świata na miarę posiadanych mocy, chęć utrwalania i opisu własnych doświadczeń. Egzystencję określają najmocniej: doznanie obecności świata i doznanie bycia-w-świecie<sup>21</sup>. Czy efekt obecności wytwarzany przez wirtualne fenomeny wypiera w kulturach potrzebę realności i jej poznanie? To kolejne z istotnych pytań.

---

<sup>17</sup> P. Virilio: *La machine de vision...*, s. 123 i n.

<sup>18</sup> L. Wiesing: *Sztuczna obecność. Studia z filozofii obrazu*. Przeł. K. Krzemieniowa. Warszawa 2012.

<sup>19</sup> L. Marine: *Granice interpretacji lub przenikanie spojrzeniem wzniosłości burzy*. Przeł. J. Bodzińska. W: L. Marine: *O przedstawieniu*. Gdańsk 1993, s. 207-238.

<sup>20</sup> M. Bal: *The Subject of This Study. Why Interpretation? The Terms of Analysis*. W: Tejże: *Reading Rembrandt. Beyond the Word-Image Opposition*. Cambridge–New York 1991, s. 4-39. Zob. też: Tejże: *Wędrujące pojęcia w naukach humanistycznych. Krótki przewodnik*. Przeł. M. Bucholc. Warszawa 2012; M. Salwa: *Sztuka współczesna jako doświadczenie nowoczesności. Historia „preposteryjna” Mieke Bal*. W: *Sztuka w kulturze*. Red. J. Jeszke. Poznań 2011, s. 35-43.

<sup>21</sup> M. Heidegger: *Dookółność otoczenia i „przestrzenność” jestestwa*. Przeł. B. Baran. W: M. Heidegger: *Bycie i czas*. Warszawa 1994, s. 144-155.



## O OBECNOŚCI I REALNOŚCI RZECZY/O RZECZACH

W kulturze to, co realne, jest zawsze realne dla kogoś. Każdy potrafi rozpoznać, co jest dla niego obiektem realnym, a co fikcyjnym, co pozostaje wyobrażeniem, a co abstrakcją i wirtualnością. Ludzie różnych kultur przypiszą do wskazywanych porządków różne treści, lecz same porządki pozostaną niezmiennie. Problem stanowią treści i ich rozumienie. Aktywności podejmowane przez podmiot są warunkowane poznaniem zjawisk w zakresie przysługującej im ontologii. Poznanie zjawisk wedle sposobów ich istnienia nie zamyka świata ludzi w ramach wirtualności. Człowiek zawsze pozostaje zanurzony w kontekście kultury, podlega jej hierarchii. Kontekst kulturowy dostarcza świata kompletnego. Budują go wspólnie rzeczy, wzory działania i zachowań, wyznacza też układ wartości, idei, znaczeń. Konwencje wyznaczają uniwersum każdej kultury. W przestrzeni uniwersum realne jest przede wszystkim to, co znane. Treści zrozumiałe, oswojone, bliskie decydują o swojskości świata. Rzeczywistość postrzegana przez podmiot jako własna przylega do jego życia, pozostaje po-ręczna<sup>22</sup>. Czy cyfrowo-falowa wirtualność daje horyzont egzystencji i istnienia na miarę kompletnego uniwersum?

By internauta lub użytkownik awatara uznał obiekt za realny lub wirtualny, nie wystarczy obecność tego obiektu. Nie wystarczy też znajomość kodu numerycznego i medium, a nawet używanie tych samych formatów obrazu, scenariuszy danych i schematów dostępu. Świat widzialny dla zmysłów nie zyskuje automatycznie statusu świata swojskiego. Obecność cyberfenomów i możliwość przebywania użytkownika w cyberprzestrzeni nie gwarantują im ani statusu realności, ani rozumienia. Rzeczywistość operacyjna maszyn dostarcza środków, procedur działania i ich wytworów, które automatyzują pracę wzroku. Użytkownik jednakże porządkuje i rozumie cyberrzeczywistość za pomocą wartości, idei, znaczeń, jakie pozostają jego udziałem w wymiarze fizycznym. Społeczności informacyjne są zdomowione w cyberprzestrzeni, lecz kultura własna i świat realny dają korzenie pozwalające im na poznanie sztucznego świata i istnienie w nim. Realność pozostaje układem odniesienia dla wszelkich aktywności. Użytkownik mediów coraz częściej lokuje swe bytowanie między realnością i światem wirtualnym. Jako uczestnik obu wymiarów wybiera miejsca, w których jedynie bywa<sup>23</sup>, i miejsce, do którego należy,

---

<sup>22</sup> M. Heidegger: *Dookólnosc otoczenia i „przestrzenność jestestwa”...*, s. 145-149.

<sup>23</sup> P. Lévy: *Critique de la substitution*. W: tegoż: *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'europe dans le cadre DU PROJET «Nouvelles technologies: coopération culturelle et communication»*. Paris 1997, s. 258-269.

w którym mieszka i jest zakorzeniony<sup>24</sup>. Sytuacja epistemologiczna człowieka stała się tematem między innymi kinowego hitu *Avatar* (2009) Jamesa Camerona. Jego bohater doświadcza życia w dwóch rzeczywistościach, podejmuje trud adaptacji, poznania i dialogu z hologramami i istotami postludzkimi. Wizja Camerona pozostaje prognozą przyszłości. Produkcja urzekającą estetyką cyfrowego designu wyraziście artykułuje kwestie istnienia na miarę pełni człowieczeństwa, mit globalnej wspólnoty, kosmologię alternatywnych światów, a nawet mit krainy szczęśliwości. Podejmuje również problem idei zdolnej związać wspólnym rozumieniem świata podmioty antropo- i nieantropocentryczne, podmioty zakorzenione w różnych światach, należące do innych ras, gatunków. Dlaczego twórcy superprodukcji, dysponujący nieograniczonymi możliwościami projektowania obiektowego<sup>25</sup>, nie wykreowali rzeczywistości nowej czy choćby spektakularnej?

*Avatar* proponuje wykładnię globalizacji w wersji tzw. zrównoważonego rozwoju. Daje lekcję ideologii globalnej. By lekcja była zrozumiała, powinna zawierać elementy i treści znane, powinna powtarzać zawartość kultury. Toteż *Avatar* w kostiumie cyfryzacji powtarza historię kolonizacji Ameryki Północnej i powstania społeczności Amerykanów. Wraz z mitem granicy zbrojnej, toposem pierwszych osadników i drogi na Zachód ożywa w filmie idea postępu. Krzewiony w imię cywilizacji w globalizowanym świecie *Avatara*, jak niegdyś w Ameryce, napotyka on na swej drodze kultury źródłowe, konieczność pokonania różnicy i międzykulturowej komunikacji.

Gra w powtarzanie jest także strategią komunikacji opartej o systemy mediów 4.0. Kultura techniki<sup>26</sup>, która ma dziś ambicje pokonać różnice kultury i języków, musi uczynić powtarzanie swym podstawowym gestem. By zwołać ludzi na Plac Tian'anmen i Puerta del Sol, wystarczyły media: telefony i e-maile; by zintegrować grupę, trzeba upowszechnionych wartości, a nade wszystko idei. Społeczność trwa w czasie i zyskuje granice dopiero za sprawą wspólnego sposobu myślenia, który wiąże jej uczestników. Czy obrazy cyfrowe kreują nowe idee i planetarną wspólnotę? Czy cyberprzestrzeń może wdrożyć wspólny wszystkim ludziom model myślenia i skłonić ich do refleksji nad własnym poznaniem?

---

<sup>24</sup> M. Heidegger: *Budować, myśleć, mieszkać*. Przeł. K. Michalski. W: M. Heidegger: *Budować, myśleć, mieszkać. Eseje wybrane*. Warszawa 1977, s. 316-334.

<sup>25</sup> L. Manovich: *Nowoczesne maszyny inwigilacji...*, s. 42-51.

<sup>26</sup> E. Schütz: *Kultura techniki. Studia i szkice*. Przeł. I. Sellmer. Poznań 2001.

## O CYBERPRZESTRZENI

Codziennosc internauty zostaje wpisana w niepoliczalna liczbe relacji. Potencjal Internetu przekracza mozliwosci percepcyjne czlowieka. Media publikuja elementy roznych kultur i roznych tozsamosci. Wymiana w modelu 4.0 oferuje nie tylko hybrydy ontologiczne i medialne, ale i hybrydy kulturowe. Jej aktualna moc modelowania wspolnot czyni zeń kulture kontekstu medialnego<sup>27</sup> zorganizowana wokół Internetu. Cyberprzestrzen nie istnieje w zyciu ludzi na prawach calosciowo rozumianej kultury, ktorej wykladnie przyjeta na uzYTEK artykulu. Na obecnym etapie zmiany cyberkultura<sup>28</sup> jako pełen horyzont egzystencji i bycia podmiotów pozostaje metaforą epistemologiczną. Nie pełni ona funkcji kultury ani na miarę pełnych możliwości człowieka, ani na miarę każdej jednostki. Ten stan rzeczy jest wciąż marzeniem i kwestią przyszłości. Współcześnie chodzi zatem o kulturę organizowaną za pomocą rzeczywistości operacyjnej maszyn i o kulturę transmitowaną w cyberprzestrzeni. Ważki jest jej faktyczny zasięg i moc oddziaływania. W istocie kultura euro-atlantyckich społeczności informacyjnych staje się kulturą powszechną tego regionu. Przyjmuje ona jednakże inny stopień symbolizacji prezentowanych treści niż kultury źródłowe, z których treści te pochodzą. Pokrewnym procesom podlegają treści elitarne, które są włączane w obieg kultury popularyzowanej przez przekazniki. Fragmentaryzacja, pluralizacja, hybrydyzacja, kreolizacja<sup>29</sup> (ideologizowanie kontekstów lokalnych w zgodzie z wzorami euro-atlantyckimi) sprzyjają zacieraniu różnic między kulturami. Cyberprzestrzeń funkcjonuje niczym tygiel, oferuje stan konfiguracji kultur i tożsamości. Różnicę kultur zastępuje szukanie elementów pełniących analogiczne funkcje w różnych kulturach. Media powtarzają je i łączą na zasadach asocjacji lub funkcji, a nie jedności znaczenia czy idei. Dla rozumienia hybryd wchodzących w obieg kultury transmitowanej za pomocą Internetu i systemów symulacji wciąż potrzebny pozostaje porządek realny kultur, warunkowany konkretnym kontekstem wypracowanych dotychczas rzeczy, zachowań, ideacji. Skalę problemu uzmysławia empiria. Cyfryzacja, cebertyzacja, robotyka,

---

<sup>27</sup> K. Banaszkiwicz: *Podsumowanie. Mobile – kartografie fikcjonalności i wirtualności – kultury kadru medialnego*. W: *Audiowizualność i mimetyki przestrzeni. Media – narracja – człowiek*. Warszawa 2011, s. 321-353; P. Lévy: *Universele sans totalité, Essence de la cyberculture*. W: tegoż: *Cyberculture...*, s. 129-143.

<sup>28</sup> M. Heidegger: *Budować, myśleć, mieszkać...*, s. 316-334.

<sup>29</sup> J. Clifford: *Typowe produkty szaleją*. Przeł. E. Klekot. W: J. Clifford: *Kłopoty z kulturą. Dwudziestowieczna etnografia, literatura i sztuka*. Warszawa 2000, s. 7-26. Por. C. Geertz: *Opis gęsty: w poszukiwaniu interpretatywnej teorii kultury*. Przeł. M. Piechaczek-Borkowska. W: C. Geertz: *Interpretacja kultur. Wybrane eseje*. Kraków 2005, s. 17-48.

biologia syntetyczna pod powierzchnią postępu i dostępu skrywają potrzebę analizy relacji globalnej techniki i partykularnego rozumienia jej wytworów. Oto kilka przykładów.

Hotel w Osace, zwany „dziwnym”, powstał w imię obniżenia kosztów podróżowania. Pracownikami recepcji są dwa hologramy – młoda dziewczyna i dinozaur. Hostessa zwraca się do gości wyłącznie w języku japońskim, zaś wymarły stwór mówi wyłącznie po angielsku (z amerykańskim akcentem). Żart? A może *exemplum* kultury masowej wymagające analizy antropologicznej i lektury wzoru Amerykanina poprzez kontekst kultury Japonii?

Czy rytm przebojów koreańskiej fali, który organizuje ruchy polskich fanek K-popu (koreańskiego popu) w tańcu, prowadzi do wspólnego rozumienia świata? Czy doznanie rytmu wystarczy, by konstytuować globalną wspólnotę zdolną trwać w czasie? Czy konieczna jest znajomość idei Wschodu aktualizowanych przez idoli K-popu? Czy polska internautka za pośrednictwem formy estetycznej inkorporującej ciało uwewnętrznia nowe idee? Czy podziela je, rozumie i gotowa jest obserwować swe własne przeżycie i rozumienie? To nie jedyne kwestie wymagające odpowiedzi i istotne dla kultury upowszechnianej w cyberprzestrzeni.

Równie złożony pozostaje fenomen koncertów estradowych hologramów Gorillas, Miku Hatsune, Tupaca... Fani nie przypisują im statusu ani ludzi, ani obrazów. Idzie o prawdę przeżycia i jej znaki. Istotne wydają się wzory zachowań zdolne wyrazić doświadczenie i określić proksemiczne relacje człowieka i obiektu sztucznego<sup>30</sup>. Większość kultur zna pielgrzymkę do obrazów i miejsc świętych, a także noszenie wizerunków na sercu. Człowiekowi nieobce pozostaje wchodzenie do wnętrza obrazu, mentalne zanurzenie w rzeczywistości przedstawionej. Grekokatolicka ikona inicjowała wejście w przestrzeń sacrum za pomocą konwencji wizerunku i symbolicznego gestu zrywania zasłony. Malarstwo, teatr, kino wytworzyły praktyki służące identyfikacji widza z fikcyjnym światem i bohaterami. Dzięki wyobraźni człowiek zna także doświadczenie włączania obrazów w przestrzeń fizyczną. Społeczności informacyjne porzucają tradycyjne media i wirtualności. Trzeba pytać o technologię postcyfrową i swoisty dla niej wzór zachowań wiążący obrazy i ich użytkownika. Za sprawą digitalizacji fenomeny wirtualne stają się widzialne w sposób pokrewny do widzialności przedmiotów. Zmieniły się parametry obrazów pozwalające włączyć je w codzienność na prawach doświadczenia zmysłowego. Natomiast wskazane wzory zachowań przestrzennych trwają i służą nowym wirtualnościom.

---

<sup>30</sup> K. Banaszekiewicz: *Doświadczenie komunikacyjne. Od opowiadania do produkcji przestrzeni*. W: tejsze: *Audiowizualność i mimetyki przestrzeni...*, s. 131-150.

## O GLOBALNYCH TECHNOLOGIACH I CZŁOWIEKU

Ani przywołane przykłady, ani trwanie kultury nie mogą dziwić. Świat przedmiotów można wymienić całkowicie w ciągu życia trzech pokoleń. Trudniej oznaczyć trwanie mutacji na poziomie zachowań człowieka. Dla ideacji nie sposób założyć czasu pełnej zmiany i jej etapów. Nauki o kulturze nie określiły liczby pokoleń koniecznych do wymiany porządku idei w kontekście konkretnej kultury ani nie stworzyły teoretycznego modelu takiej wymiany. By zrozumieć świat, konieczne jest zakorzenienie. By urzeczywistnić idee uniwersalnej wspólnoty, konieczny jest namysł nad ludzką postawą wobec postępu technicznego. Uniwersalizm, człowieka i technikę łączą związki o długiej historii, od wieży Babel po projekty moderny. Procesy globalizacji realizowane przy pomocy przekazników cyfrowych i postcyfrowych są jej kolejnym rozdziałem, kolejną próbą wdrożenia nieprzerwanego postępu.

W epoce modernizmu technika zaoferowała społecznościom Zachodu nieograniczony postęp, a wraz z nim naukowy obiektywizm, liczbowy opis zjawisk i ewolucjonizm. Badano kultury z perspektywie oceny ich wkładu w rozwój kultury ogólnoludzkiej. Kryterium rozwoju dało podstawy podziału kultur na dzikie, barbarzyńskie, cywilizowane. Tyle teoria. Druga wojna światowa ujawniła potencjał zarówno tez ewolucjonistycznych, jak i idei ustawicznego postępu. Ich realizacja w praktyce przyniosła ludobójstwo i eliminację kultur uznanych w świetle doktryny za zdegenerowane. Pierwsza moderna pozbawiła społeczności zachodnie historii i ciągłości świata. O co zubaża świat ludzki druga moderna, moderna technologiczna?

Człowiek doby informatycznej jest zmuszony do permanentnej podróży i mobilności w tempie maszyn. Ceną za postęp ogólnoswiatowy pozostaje obecnie żywy świat<sup>31</sup>. Moderna technologiczna odbiera i żywy świat, i ludzkie miary świata. Digitalizacja oferuje nadmiar przestrzeni i przyspieszenie. Zawłaszcza natomiast czas konieczny człowiekowi i kulturom na uwe wnętrzenie zmiany w antropologicznym rytmie. Doświadczenie, adaptacja do warunków technologicznej rzeczywistości, ocena zjawiska w trakcie całego procesu jego trwania, a przede wszystkim myślenie i obserwacja własnego myślenia nie mogą zostać zrealizowane jako pełen cykl poznania. „Bycie na czasie” oznacza dla społeczności euroatlantyckich istnienie w horyzoncie technologii i postulat kształcenia dla potrzeb dalszego postępu. Dlatego też pytanie Martina Heideggera o istotę techniki wciąż zyskuje na aktualności

---

<sup>31</sup> O. Marquard: *Presentation off Duty and Depoliticised Revolution: Philosophical Remarks on Art and Politics*. W: *The Age of Modernism. Art in the 20<sup>th</sup> Century*. Red. C.M. Joachimides, N. Rosenthal. Stuttgart-London-New York 1997, s. 39-49.

i wciąż wymaga perspektywy antropologicznej: „W przeciwnym razie sytuacja przedstawia się tak, że człowiek bez filozoficznego wykształcenia – a przeważnie będzie to taki człowiek, który trzyma w swym ręku rzeczy (choć o nich nie decyduje) i sam jest w rękach rzeczy – wyprowadza fałszywe wnioski, prowadzące niekiedy do straszliwych spięć”<sup>32</sup>. Nie idzie o scenariusz pesymistyczny i fobie. Społeczności euro-atlantyckie winny zachować równowagę między porządkami wirtualnym i realnym. Tylko wtedy człowiek będzie mógł istnieć na miarę pełni swych mocy i przy użyciu kolejnych technologii tworzyć znaki tego istnienia, w tym rzeczywistości wirtualne. Koniecznością staje się diagnoza interdyscyplinarna współczesnej zmiany kulturowej. Postęp technologii i zakres zagrożeń, jakie technologia ze sobą niesie, winny być na równi przedmiotami zainteresowania. Obie te perspektywy są istotne i dla teorii, i dla praktyki, która chce wypracować projekty współistnienia kultur w skali globu oraz wskazać horyzont społeczności transkulturowej, transetnicznej, transnarodowej. By nie poprzestać na tworzeniu ideologii, nauce konieczna jest empiria i jej badanie w horyzoncie humanistyki<sup>33</sup>. Badanie kultury musi wyjść poza pole wytyczone możliwościami języka matematycznego i opis zjawisk w kategoriach pragmatyki i funkcjonalności: „Świat nie może być ani z powodu człowieka, ani bez człowieka tym, czym jest i taki, jaki jest. [...] »bycie« – potrzebuje człowieka po to, by się objawić, zachować i ukształtować”<sup>34</sup>.

## BIBLIOGRAFIA

- Bal M.: *The Subject of This Study. Why Interpretation? The Terms of Analysis*. W: tejże: *Reading Rembrandt. Beyond the Word-Image Opposition*. Cambridge–New York 1991.
- Bal M.: *Wędrujące pojęcia w naukach humanistycznych. Krótki przewodnik*. Przeł. M. Bucholc. Warszawa 2012.
- Banaszkiewicz K.: *Audiowizualność i mimetyki przestrzeni. Media – narracja – człowiek*. Warszawa 2011.
- Banaszkiewicz K.: *Realność i wirtualność jako przedmiot badań nad audiowizualnością*, „Studia de Cultura” 2017, nr 4.
- Baudrillard J.: *Precesja symulaków*. Przeł. T. Komendant. W: *Postmodernizm. Antologia przekładów*. Red. R. Nycz. Kraków 1997.
- Baudrillard J.: *Przemoc wirtualnej i zintegrowanej rzeczywistości*. Przeł. M. Salwa. „Sztuka i Filozofia” 2006, nr 29.

---

<sup>32</sup> M. Heidegger: *Tylko Bóg mógłby nas uratować*. Przeł. M. Łukasiewicz. W: *Heidegger dzisiaj*. Red. C. Wodziński. „Aletheia” 1990, nr 1, s. 389.

<sup>33</sup> K. Banaszkiewicz: *Realność i wirtualność jako przedmiot badań nad audiowizualnością*, „Studia de Cultura” 2017, nr 4, s. 95-103.

<sup>34</sup> Tamże.

- Clifford J.: *Typowe produkty szaleją*. Przeł. E. Klekot. W: J. Clifford: *Kłopoty z kulturą. Dwudziestowieczna etnografia, literatura i sztuka*. Warszawa 2000.
- Dally K.: *Cinema 3.0: The Interactive-Image*. „Cinema Journal” 2010, nr 1.
- *Declaration transhumanist. Humanity+*, <https://humanityplus.org/transhumanism/transhumanist-declaration/>.
- Geertz C.: *Opis gęsty: w poszukiwaniu interpretatywnej teorii kultury*. Przeł. M. Piechaczek-Borkowska. W: tegoż: *Interpretacja kultur. Wybrane eseje*. Kraków 2005.
- Heidegger M.: *Budować, myśleć, mieszkać*. Przeł. K. Michalski. W: M. Heidegger: *Budować, myśleć, mieszkać. Eseje wybrane*. Warszawa 1977.
- Heidegger M.: *Dookółność otoczenia i „przestrzenność” jestestwa*. Przeł. B. Baran. W: M. Heidegger: *Bycie i czas*. Warszawa 1994.
- Heidegger M.: *Tylko Bóg mógłby nas uratować*. Przeł. M. Łukasiewicz. W: *Heidegger dzisiaj*. Red. C. Wodziński. „Aletheia” 1990, nr 1.
- Jay M.: *Nowoczesne władze wzroku*. Przeł. M. Kwiek. W: *Przestrzeń, filozofia, architektura. Osiem rozmów o poznaniu, produkowaniu i konsumowaniu przestrzeni*. Red. E. Rewers. Poznań 1999.
- Kosowska E.: *Filologia. Cena autonomii*. W: *Polonistyka na początku XXI wieku. Diagnozy, koncepcje, perspektywy*. T. 1. Red. R. Cudak, K. Pospiszil. Katowice 2018.
- Lessig L.: *Wolna kultura*. Przeł. P. Białokozowicz i in. Warszawa 2005.
- Levinson P.: *Nowe nowe media*. Przeł. M. Zawadzka. Kraków 2010.
- Lévy P.: *Le Quadrivium Ontologique: la Virtualisation, une transformation parmi d'autre*. W: tegoż: *Qu'est-ce que le virtuel?* Paris 1998.
- Lévy P.: *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe dans le cadre DU PROJET „Nouvelles technologies: coopération culturelle et communication”*. Paris 1997.
- Manovich L.: *Nowoczesne maszyny inwigilacji: perspektywa, radar, trójwymiarowa grafika komputerowa i komputerowe obrazowanie*. Przeł. A. Piskorz. „Kultura Współczesna” 2009, nr 2.
- Manovich L.: *Podstawowe pojęcia nowych mediów*. Przeł. P. Cypryański. W: tegoż: *Język nowych mediów*. Warszawa 2006.
- Marine L.: *Granice interpretacji lub przenikanie spojrzeniem wzniosłości burzy*. Przeł. J. Bodzińska. W: L. Marine: *O przedstawieniu*. Gdańsk 1993.
- Marquard O.: *Presentation off Duty and Depoliticised Revolution: Philosophical Remarks on Art and Politics*. W: *The Age of Modernism. Art in the 20<sup>th</sup> Century*. Red. C.M. Joachimides, N. Rosenthal. Stuttgart–London–New York 1997.
- McLuhan M.: *Zrozumieć media*. Przeł. E. Różalska, J.M. Stokłosa. W: tegoż: *Wybór pism*. Poznań 2001.
- Mul de J.: *Digitally Mediated (Dis)embodiment*. „Information, Communication and Society” 2003, nr 6.
- Salwa M.: *Sztuka współczesna jako doświadczenie nowoczesności. Historia „preposteryjna” Mieke Bal*. W: *Sztuka w kulturze*. Red. J. Jeszke. Poznań 2011.
- Schütz E.: *Kultura techniki. Studia i szkice*. Przeł. I. Sellmer. Poznań 2001.
- Virilio P.: *La machine de vision*. Paris 1988.
- Virilio P.: *Le privilège de l'oeil*. „Quaderni. La revue de la communication” 1993, nr 21.

- Wiesing L.: *Sztuczna obecność. Studia z filozofii obrazu*. Przeł. K. Krzemieniowa. Warszawa 2012.
- Wiesing L.: *Widzialność obraz. Historia i perspektywy estetyki formalnej*. Przeł. K. Krzemieniowa. Warszawa 2008.
- Zacher L.W.: *Spółczesność informacyjna: w perspektywie człowieka, techniki, gospodarki*. Warszawa 1999.

## ABSTRACT

### Reality and virtuality in digitalisation contexts

The author of the article analyses the categories of reality and virtuality in the context of digitisation. Noticing that nowadays, the main research problem is the creation of technology as a source of the real and the virtual, and the changing relationship between these two orders and their participation in the integration of contemporary communities, she looks at old and new virtualities, asks about the presence and reality of things and points out to the examples of the influence of cyberspace on contemporary man. Finally, she calls for an interdisciplinary diagnosis of contemporary cultural change: the progress of technology and the extent of the threats it poses should be of equal interest. Cultural research must go beyond the field delineated by the possibilities of mathematical language and beyond the description of phenomena in terms of pragmatics and functionality.

**Key words:** media 4.0, augment, ontological hybrids, media hybrids, cultural hybrids, cyberspace.

## RÉSUMÉ

### Réalité et virtualité dans les contextes de la digitalisation

L'auteure de l'article analyse les catégories de la réalité et de la virtualité dans les contextes de la digitalisation. En remarquant que le problème principal de recherches deviennent actuellement les produits de la technologie en tant que source du réel et du virtuel, et à la fois la relation changeante entre ces deux ordres et leur participation dans l'intégration des communautés contemporaines, elle analyse les virtualités anciennes et nouvelles, s'interroge sur la présence et sur la réalité des choses, et démontre les exemples de l'influence du cyberespace sur l'homme contemporain. Dans la partie finale, elle revendique la nécessité d'effectuer un diagnostic interdisciplinaire concernant le changement culturel contemporain : on devrait s'intéresser aussi bien au progrès de la technologie qu'à l'ampleur des dangers que cette technologie entraîne. L'analyse de la culture doit sortir en dehors du domaine indiqué par les possibilités du langage mathématique et en dehors de la description des phénomènes dans les catégories de la pragmatique et de la fonctionnalité.

**Mots clés :** industrie 4.0, augmentation, hybrides ontologiques, hybrides médiatiques, hybrides culturels, cyberespace.