



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

Title: Czysta iluzja i testowanie realności: dwie rzeczywistości wirtualne – dwa uczestnictwa

Author: Tadeusz Miczka

Citation style: Miczka Tadeusz. (2009). Czysta iluzja i testowanie realności : dwie rzeczywistości wirtualne – dwa uczestnictwa. W: A. Kiepas, M. Sułkowska, M. Wołek (red.), "Człowiek a światy wirtualne" (S. 11-30). Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIwersytet ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Tadeusz Miczka

Uniwersytet Śląski
Katowice

Czysta iluzja i testowanie rzeczywistości: dwie rzeczywistości wirtualne — dwa uczestnictwa*

Kultura „otwartych źródeł”

Od końca lat siedemdziesiątych XX wieku trwa eksplozja mediów, która mocno wpływa nie tylko na świat nauki i sztuki, ale również na całą kulturę (kulturę globalną oraz kultury narodowe i regionalne) i życie codzienne wszystkich społeczeństw. Trudno policzyć, ile nowych mediów wzbogaciło w tym czasie arsenał międzyludzkiej komunikacji, służąc rozwojowi sfery poznawczej jednostek i społeczeństw oraz poprawiając jakość ludzkiego życia. Za najważniejsze dla uczestników kultury informacyjnej można uznać pokazy trójwymiarowej telewizji, upowszechnienie standardów mikrokomputerów profesjonalnych IBM PC, systemu zapisu dźwięku na płycie metodą cyfrową, płyt laserowych CD (Compact Disc), odtwarzaczy laserowych (dyskofonów), rzeczywistości wirtualnej (Virtual Reality) i innych form cyberprzestrzeni, Internetu, CD-ROM-u (pojedynczego i wielokrotnego zapisu), zapisu magnetoptycznego Mini Disc (MD), DDC (Digital Compact Cassette, Philips), DAT (Sony), VCD

* W tekście szeroko rozwijam koncepcję zarysowaną w moim artykule *Filozoficzne pytania o percepcję człowieka w epoce usieciowionych symulatorów rzeczywistości*, opublikowanym w książce *Reformulácie antropologickej otázky v súčasnej filozofii*. Red. O. Si-
áková, M. Čehelník, D. Navrátilová. Prešov 2007, s. 208—216.

(Video Compact Disc), telefonu komórkowego, telefonu satelitarnego, faksu, wideotelefonu, DVD (Digital Video Disc). Wszystkie wymienione media są multimediami. Były wzajemnie z sobą powiązane już w momencie swojego powstania i — co szczególnie utrudnia badanie konsekwencji tej eksplozji — ciągle funkcjonują jako multimedia. Nie występują w formie „czyste”, wręcz przeciwnie, powiązania między nimi stają się coraz bardziej skomplikowane. Jednocześnie z upowszechnianiem się nowych wynalazków medialnych trwa proces kontaminacji mediów już funkcjonujących.

Koncentrując uwagę na jednym medium, należałoby więc uwzględnić jego powiązania z innymi mediami, które są w zasadzie nieskończone. Oczywiście, należy to rozumieć jako niemożliwość dokonania jego pełnej charakterystyki. Trzeba przyjąć założenie, że niektóre ustalenia badawcze dotyczące go muszą pozostać niepełne, a nawet kontrowersyjne, że mamy do czynienia ze zjawiskiem typu *open source* (otwarte źródło), zjawiskiem charakterystycznym dla współczesnej nauki i myślenia współczesnego człowieka. Świadczy o tym m.in. stanowisko Alberta Laszlo-Barabasiego, specjalisty w dziedzinie dowolnie skalowanych sieci, który rozszerza obszar swoich rozważań naukowych zgodnie z dewizą: „Bankiet. Organizacja terrorystyczna. Międzynarodowy koncern. To wszystko są przykłady sieci i elementy tej zaskakującej rewolucji naukowej”¹.

W centrum mojej uwagi znajdują się technologie wirtualnej rzeczywistości (VR), w których — jak w soczewce — skupiają się chyba wszystkie złożoności, kontrowersje i trudności, jakie artykułują badacze w swoich rozważaniach dotyczących nowych mediów. VR po raz pierwszy pokazana została jako nowe medium w 1991 roku w Hanowerze na największych europejskich targach komputerowych CEBIT. Traktowano ją jako zabawkę komputerową i jednocześnie narzędzie techniki stwarzające człowiekowi takie nowe możliwości poznawcze i komunikacyjne, jakich dotąd nie oferowały techniki audiowizualne. Niemieckie tygodniki „Stern” i „Spiegel” w swoich relacjach z tychże targów pisały: „Poważni i zrównoważeni biznesmeni po założeniu okularów VR zachowują się jak dzieci w sklepie z zabawkami”². W praktyce technika ta służyła dość długo do projektowania różnych obiektów, które można było obejrzeć i pokazać klientom, zanim się je stworzy, umożliwiała również poszerzanie repertuaru popularnych gier. Na przykład firma Autodesk opracowała wirtualnego trenera do gry w tenisa ziemnego i stołowego, stwarzając gra-

¹ A. Laszlo-Barabasi: *Linked. How Everything Is Connected to Everything Else and What It Means for Business, Science and Everyday Life*. New York 2003, s. 1.

² Cyt. za: H. Noga: *Komputer a wychowanie*. W: „Studium Vilmense” vol. 8, nr 1: *Nauka a jakość życia*. Wilno 1998, s. 101.

czom znajdującym się tysiące kilometrów od siebie okazję do „odbijania” nieistniejącej piłeczki prawdziwymi raketkami na znajdującym się przed nimi identycznym obrazie gry. Momentem ważnym w rozwoju techniki było powstanie wirtualnych studiów telewizyjnych, ponieważ umożliwiło to umieszczenie prezenterów w trójwymiarowej, sztucznej, ale wyglądającej jak prawdziwa, przestrzeni. W ciągu minionych szesnastu lat nastąpiła ogromna eskalacja wirtualności w różnych obszarach życia społecznego. Eskalacja, która ściśle związana jest z powiększaniem się sfery doświadczenia interaktywnego, będącego nieuchwytną lub słabo uchwytną relacją między multimediami a ich użytkownikami, ponieważ formy nowego typu komunikowania i współdziałania „są tak różne, jak odmienne są maszyny, z którymi wchodzimy w proces interakcji”³.

Wybór zmysłowego „zanurzenia”

Źródło sprzeczności, jaka tkwi w rzeczywistości wirtualnej, dokładnie ilustruje Charles Jonscher, pisząc: „Po stworzeniu technologii łączności analogowej, opartej na sile propagacji elektromagnetycznej, odkrytej w XIX wieku, oraz technologii łączności cyfrowej, możliwej dzięki światłowodom powstałym w wieku XX, nie ma obecnie w zasadzie żadnego powodu, dla którego jakiegokolwiek wrażenie zmysłowe nie miałyby zostać wykreowane w jednym miejscu, scyfryzowane, przeniesione w inne miejsce i zaoferowane jakiemuś odbiorcy. Wrażenie zmysłowe mogłoby dotyczyć czegoś rzeczywistego, [...] albo produktu całkowicie zsyntetyzowanego, jakim może być artystyczna wizja [...]. Ideałem, który nauka może wyczarować, a którego technika nie potrafi jeszcze udoskonalić, jest całkowite zmysłowe pogrążenie się [...]”⁴. Ideał wydaje się niemożliwy do osiągnięcia, skoro autor wcześniej na kartach tej samej książki podjął następującą kwestię: „Strumień bitów — seria czystych przejść między zerami i jedynkami — jest konstrukcją matematyczną, wytworem ludzkiej wyobraźni, który nie może istnieć w świecie fizycznym. Prawa natury na to nie pozwalają. Przyroda jest analogowa [...]. Cyfrowy strumień bitów może być przybliżeniem, ale nigdy dokładnym odtworze-

³ R.W. Kluszczyński: *Interaktywność — właściwość odbioru czy nowa jakość sztuki/kultury?* W: *Estetyczne przestrzenie współczesności*. Red. A. Zeidler-Janiszewska. Warszawa 1996, s. 151.

⁴ C. Jonscher: *Życie okablowane. Kim jesteśmy w epoce przekazu cyfrowego?* Przel. J. Niedzielski. Warszawa 2001, s. 210—212.

niem”⁵. Ta kwestia wiele wyjaśnia, otóż, charakteryzując rzeczywistość wirtualną, musimy pamiętać o tym, że charakteryzujemy przybliżenia właśnie, stany niepełne, wzmożone, podobne i wymykające się pełnej konkretyzacji. Jednak najważniejsze jest to, że chodzi o przybliżenia, które nie tylko stanowią rezultat słabości ludzkiego umysłu i niedoskonałości techniki, ale są zawsze (poza stanami chorobowymi) rozpoznawane przez użytkowników multimediiów jako zjawiska nie całkiem sprecyzowane, jako mniej więcej dokładne, i są przez nich świadomie traktowane dwójako: jako miejsca i światy oraz jako sztuczne prototypy prawdziwych miejsc i światów.

W zakończeniu książki Jonscher wyraźnie stwierdza, że nawet najdoskonalsza technologia nie zaspokoi w pełni ludzkich potrzeb i użytkownicy zawsze będą odczuwali różnice między rzeczywistością a jej sztucznie wygenerowanymi kopiami⁶. Nie bierze jednak wystarczająco pod uwagę tego, że wrażenia niepełne i wiarygodne symulacje wywołują — tak jak odczucia elementarne — reakcje fizjologiczne i konkretne zachowania, a w rezultacie częstego ich powtarzania i doświadczania mogą — co potwierdzają praktyka komunikacyjna i medycyna — prowadzić do utraty poczucia rzeczywistości. Jedno z podstawowych pytań, które powinno więc nurtować badaczy VR, jest — oprócz pytania o to, w jakim stopniu nowe technologie zmieniają ludzki system wartości, to: Jaki kryją one w sobie potencjał do zmieniania naturalnych czynności ludzkiego organizmu i świata fizycznego? Połączenia ludzkiego ciała i ludzkiej świadomości z cyberprzestrzenią są przecież dzisiaj wielorakie i próbuje się przewidzieć konsekwencje tego faktu. Jean Baudrillard wyciąga z tego faktu wniosek radykalny, ale trudno go zdecydowanie i jednoznacznie odrzucić. „Jestem w końcu — pyta on — człowiekiem czy maszyną? Dziś — zaraz odpowiada — już nie istnieje odpowiedź na to pytanie: realnie i subiektywnie jestem człowiekiem, ale wirtualnie i z praktycznego punktu widzenia jestem maszyną. W konsekwencji więc tworzy się stan antropologicznej niepewności”⁷. Nie podzielam takiego radykalnego poglądu, ale wszystkie dotychczasowe badania dowodzą, że problem antropologicznej niepewności nie jest jedynie problemem teoretycznym i nie można go ignorować.

Dokonane rozróżnienie stanowi oś konstrukcyjną mojego wywodu, w którym próbuję dowieść, że podstawowy mechanizm kształtujący charakter rzeczywistości wirtualnej jest uruchamiany przez wybór, jakiego

⁵ Ibidem, s. 110.

⁶ Ibidem, s. 253—291.

⁷ J. Baudrillard: *Świat wideo i podmiot fraktalny*. Przeł. A. Gwóźdź. W: *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*. Wybór, wpraw. i oprac. A. Gwóźdź. Kraków 1994, s. 254.

dokonywać użytkownicy multimediiów między pragnieniem jak najgłębszego „zanurzenia się” w obrazie (w świecie sztucznie wygenerowanym) a pragnieniem eksperymentowania, mającym na celu wypróbowanie i sprawdzenie czegoś, co później można przeprowadzić w rzeczywistości. Uważam, że dotychczasowa wiedza na temat VR uzasadnia podział tego zjawiska na „przestrzeń”, która staje się czystą iluzją, swego rodzaju „maszyną do mieszkania”, i na „przestrzeń”, która służy do testowania rzeczywistości, jest swego rodzaju „komputerowym zestawem klocków lego”. Obydwie formy takiej „realności” wymagają dwóch sposobów uczestnictwa, które można zmieniać, dokonując stopniowania „zmysłowego pogrążania się”.

Wirtualność jako zjawisko transwersalne

Krystyna Wilkoszewska we wprowadzeniu do książki, która jest kompendium — opracowanej przez polskich badaczy — wiedzy o VR, uważa, że dotychczasowe ograniczenia badawcze wynikają przede wszystkim z dwóch założeń. Pierwsze dotyczy nieustannego poszerzania przez filozofię zakresu znaczeniowego tego zjawiska kosztem prób łączenia rozważań filozoficznych ze sferą medialną i z refleksjami medioznawczymi. Dzieje się tak, ponieważ VR stanowi wyzwanie dla najważniejszych działów filozofii: „[...] prowokuje ontologa do przemyślenia na nowo pojęć materii i idei, rzeczywistości i nierealności, fizyczności i intencjonalności; zmusza epistemologa, by raz jeszcze rozważył problem percepcji zmysłowej; etyka, by przemyślał zagadnienia tożsamości podmiotowej oraz odpowiedzialności; estetyka, by zastanowił się nad problematyką twórczości i odbioru, jak też nad strukturą dzieła w rzeczywistości medialnej”⁸. Wszystkie te problemy należy oczywiście roztrząsać i, jeśli to możliwe, rozwiązywać, ale w powiązaniu z praktyką medialną.

Drugie założenie, które autorka podważa, polega na traktowaniu wirtualności jako zjawiska (i pojęcia) opozycyjnego wobec rzeczywistości. Jej zdaniem, sytuowanie VR w świecie, który jest „pomiędzy”, stanowi uproszczenie całej problematyki. W zamian proponuje ona, podążając tropem wskazanym przez Wolfganga Welscha⁹, aby pojmować wirtualność jako

⁸ K. Wilkoszewska: *Wprowadzenie. W: Estetyka wirtualności*. Red. M. Ostrowski. Kraków 2005, s. 8.

⁹ Zagadnienie transwersalności omówione jest szczegółowo m.in. w tomie: *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*. Cz. 1. Red. A. Zeidler-Janiszewska. Poznań 1998.

zjawisko transwersalne, przebiegające poprzecznie, przekraczające i wychodzące poza czy też przecinające coś w poprzek i określane najdokładniej za pomocą przedrostka trans-. Realność i wirtualność przenikają się bowiem dzisiaj w ludzkich doświadczeniach i granice między nimi są dosyć płynne, a czasami zupełnie się zacierają. Innymi słowy, prefiks trans- uniemożliwiłoby traktowanie VR tylko jako „dodatku” do realnego świata i akcentowałby proces dynamicznego przekształcania się przestrzeni, odczuwania, że „wirtualne modyfikuje realne, a to, co realne, kształtuje to, co wirtualne”¹⁰.

W moim przekonaniu postulaty sformułowane przez Wilkoszewską są częściowo spełnione w rozważaniach badaczy, którzy za punkt wyjścia, umożliwiając wskazanie zasadniczej odmienności VR od tradycyjnych obrazów audiowizualnych i symulatorów rzeczywistości, uznają charakter percepcji i symulowania działań razem konstytuujących to zjawisko. Najpierw więc odwołam się do najnowszych ustaleń, jakich na te tematy dokonali badacze.

Percepcja — pierwszy filar rzeczywistości wirtualnej

Dzieje percepcji jako problemu filozoficznego, mimo bogatego zbioru opracowań, nie były zbyt atrakcyjne. Przez kilkaset lat filozofowie traktowali percepcję jako proces prowadzący do rozpoznawania przez człowieka fizycznych cech przedmiotów; określali ją jako postrzeganie lub przedstawienie rzeczywistego przedmiotu i przeciwstawiali wyobrażeniu, które pojmowali jako przedstawienie przedmiotu nierealnego. W połowie XIX wieku filozoficzny namysł nad empirycznym źródłem wiedzy człowieka o świecie, w którym on żyje i który go otacza, w zasadzie zatrzymał się w miejscu, a sam problem filozoficzny zaczął się zmieniać w problem naukowy pod wpływem nowej nauki, jaką była wówczas psychologia. Pytania o percepcję stawiano jeszcze rzadziej, gdy narodziła się psychofizyka, która wprowadzała do rozważań na ten temat wiele szczegółowych kwestii technicznych. Kolejny etap w dziejach tego pojęcia został zapoczątkowany przez teoretyków tworzących obliczeniowe, kognitywistyczne modele, które szczególnie mocno zostały skonkretyzowane przez tzw. neuronaukę.

W dzisiejszym dyskursie humanistycznym, w epoce eksplozji mediów, dominują — czego można się było spodziewać — technologiczne ujęcia

¹⁰ K. Wilkoszewska: *Wprowadzenie...*, s. 9.

percepcji. Problem percepcji nie przestał być jednak również problemem filozoficznym, ponieważ w pierwszej połowie XX wieku niektórzy filozofowie zaczęli wątpić w to, czy postrzeżenie ogranicza się wyłącznie do rozpoznawania przedmiotów na podstawie ich fizycznych właściwości. Standardowe koncepcje percepcji mocno podważyła m.in. teoria postaci (Gestalttheorie), znosząca opozycję między percepcją a wrażeniem i uznająca, że sama percepcja jest już wrażeniem globalnym. Jak pisał Guillaume: „Nie percypujemy najpierw liści, a potem dopiero drzewa; nie słyszymy najpierw nut, a potem melodii; postrzegamy od razu całe drzewo czy całą melodię, a dopiero potem uczymy się rozróżniać liście i nuty”¹¹. Innymi słowy, ludzie nie postrzegają jedynie rozmiarów czy kształtów obiektów, ale przede wszystkim dostrzegają bezpośrednie „struktury” rzeczywistości.

Jak przekonująco dowodzi Andrzej Klawiter, dzięki kilku filozofom, przede wszystkim dzięki Edmundowi Husserlowi i Martinowi Heideggerowi „Rzeczy rozpoznajemy jako użyteczne lub nieużyteczne, osoby jako przyjazne lub nieprzyjazne”¹². Husserl zwracał na to uwagę w nieco inny sposób, ale jego słowa wskazują na ten sam aspekt problemu: „W codziennym życiu — pisał — wcale nie mamy do czynienia z przedmiotami przyrody. To, co nazywamy rzeczami, to są malowidła, posagi, ogrody, domy, stoły, suknie, narzędzia itd. Wszystko to są różnego rodzaju przedmioty ukonstytuowane już jako wartościowe, przedmioty użytkowe, obiekty praktycznego działania. Nie są to obiekty przyrodoznawstwa”¹³. Takie kierunki rozumowania dotyczące istoty percepcji korespondowały z refleksjami, jakie na jej temat prowadzili w wieku XX przedstawiciele nauk psychologicznych. Na przykład neurolog i psychopatolog Pierre Janet, który opisał psychastenię (jedną z postaci nerwicy, która objawia się m.in. brakiem zdecydowania), zwrócił uwagę na to, że ludzie postrzegają to, co ich interesuje, i dlatego percepcja jest związana z działaniem, co w zasadzie oznacza, że jest ona jednocześnie punktem wyjścia naszego poznania i narzędziem naszego oddziaływania na to poznanie. Tak zwane „prawo zainteresowania” Janet wyraził słowami: „Postrzec fotel — to zamierzać na nim usiąść”¹⁴.

Idąc dalej tropem wskazanym przez Klawitera, należy odnotować, że najradzykalniejszą zmianę w filozoficznej refleksji nad percepcją zapo-

¹¹ Cyt. za: J. Didier: *Słownik filozofii*. Przeł. K. Jarosz. Katowice 2006, s. 297.

¹² A. Klawiter: *Jak rozpoznajemy narzędzia? Hipoteza filozoficzno-kognitywistyczna*. W: *Człowiek między rzeczywistością realną a wirtualną*. Red. A. Wójtowicz. Poznań 2006, s. 58.

¹³ E. Husserl: *Idee czystej fenomenologii i fenomenologicznej filozofii*. Warszawa 1952—1974, s. 27.

¹⁴ Za: J. Didier: *Słownik...*, s. 298.

czątkował Heidegger, dowodząc, że świat, w którym ludzie żyją, odsłania przed nimi nie rzeczy, którym przypisuje się określone właściwości fizyczne, a narzędzia. Oni patrzą na obiekty odsłaniające swoją przydatność do osiągnięcia określonego celu, a więc interesują ich przede wszystkim poręczność i służebność tych obiektów¹⁵.

Heidegger w swoich esejach, pisanych w latach 1954—1955, zwrócił również uwagę na inne zagadnienie, ściśle związane z percepcją w epoce, w której technika stała się jedną z dominant rzeczywistości. Wprowadził do dyskursu filozoficznego pojęcie „światoobraz”, które nie oznacza obrazu świata, ale świat pojmowany jako obraz wytwarzany przez człowieka dzięki technice i zawsze zawierający ukryty plan ideologiczny¹⁶. Jego zdaniem, technika jest przede wszystkim nośnikiem ideologii, ponieważ modeluje związek człowieka ze światem, co oznacza, że obraz świata staje się istotnym elementem zbioru ludzkich przekonań na temat życia. Na marginesie niniejszych refleksji warto dodać, że dzisiaj obrazy elektroniczne często określa się jako „obrazoświaty”, co oznacza, że przekształcają one rzeczywistość w tzw. obrazy-powierzchnie, które również nie są pozbawione potencji i siły ideologicznej. Przeciwnie, technika wciąż służy do odkrywania świata zorientowanego ideologicznie i ten wymiar percepcji współczesnego człowieka nie może być odsuwany przez filozofię na dalszy plan refleksji.

Według Klawitera, we współczesnej refleksji nad percepcją ważna jest również koncepcja Jamesa Gibsona, sytuująca ją na gruncie tzw. psychologii ekologicznej. W tej optyce percepcja jest traktowana jako „forma aktywności biologicznej organizmu, polegająca na zbieraniu przez ten organizm informacji o obiektach z otoczenia, po to, aby mógł on wykorzystać ją do zwiększenia swoich szans na przetrwanie”¹⁷. To zbieranie polega na postrzeganiu ofert, czyli pewnych trwałych wzorów, jakie istnieją w zmieniających się kompleksach bodźców fizycznych. Ostatecznie percepcja jest więc rozpoznawaniem sposobności do działania.

Przywołane koncepcje dopełnia polski filozof swoją teorią percepcji. Uważa on, że tego typu postrzeżenie polega na rozpoznawaniu użyteczności przedmiotu oraz że percepcji zawsze towarzyszą niejawne wyobrażenia i to właśnie dzięki nim np. sięgając po nóż, chwytamy go za rączkę, a otwierając drzwi, chwytamy klamkę. Dowodzi przekonująco, iż percepcja, przykładowo krzesła, przebiega w dwóch etapach: „W trakcie etapu pierwszego zostają wyodrębnione subużyteczności krzesła. W etapie dru-

¹⁵ M. Heidegger: *Bycie i czas*. Warszawa 1994, s. 97—98 i n.

¹⁶ Idem: *Budować, mieszkać, myśleć. Eseje wybrane*. Warszawa 1977, s. 128—167 i 224—255.

¹⁷ A. Klawiter: *Jak rozpoznajemy narzędzia?...*, s. 66.

gim do subużyteczności tych dołączany jest za pośrednictwem niejawnego wyobrażenia wirtualny użytkownik i w ten sposób rozpoznana zostaje użyteczność krzesła¹⁸. Kategorie „subużyteczności” i „wirtualnego użytkownika” są bardzo przydatne w charakterystyce VR, ponieważ wskazują na naturalny potencjał ludzkiej percepcji w zakresie jej przeznaczenia i celowości oraz na możliwości poszerzania w procesie spostrzegania repertuaru „wyobrażonych niejawnych użyć”.

Trawestując konkluzję sformułowaną przez Klawitera, można w następujący sposób opisać przykład percepcji jako proces „otwierający się” na zjawisko w rodzaju VR: zwolennik tradycyjnego traktowania percepcji, dla którego kończy się ona w momencie rozpoznania cech fizycznych jakiegoś elementu rzeczywistości, ogranicza się jedynie do „widzenia nagiego przedmiotu”; zwolennik koncepcji Heideggera utrzymuje, że postrzegając, wychwytuje poręczność i służebność tego elementu, pojmując poręczność jako konieczność istnienia użytkownika tego elementu (cecha „dla”), a służebność jako przeznaczenie elementu (cecha „do”); z kolei zwolennik psychologii ekologicznej postrzega spostrzeganie jako proces rozpoznawania oferty robienia czegoś, wysyłanej przez to, co spostrzegane, ku obserwatorowi; oferta zawsze zawiera obiektywne i subiektywne cechy percypowanego elementu rzeczywistości, tworząc z nich informację wystarczającą do rozpoznawania, jak się tym elementem posłużyć. Skoro więc każda percepcja polega na identyfikowaniu tego, co postrzegamy, oraz na wyobrażonym niejawnym użyciu tegoż, to VR wydaje się opierać na szczególnym rodzaju percepcji, pełniejszym na pierwszym i drugim etapie, która rozpoznawanie użyteczności zawdzięcza wzmożonemu oddziaływaniu tego, co postrzegamy, na wszystkie zmysły człowieka. Dzieje się tak dzięki sugestywności, jaką wytwarzają nowe technologie. W istocie chodzi więc w tym wypadku o takie oddziaływanie, które skutecznie podważa — ważne we wszystkich koncepcjach percepcji charakteryzowanych przez Klawitera — poczucie dystansu do spostrzeganego obiektu.

Symulacja — drugi filar rzeczywistości wirtualnej

VR jest przecież sztucznym tworem, który istnieje intencjonalnie, dlatego że człowiek chce obdarzyć go istnieniem. Jest ona rezultatem tej tendencji występującej w rozwoju ludzkiej cywilizacji, która osiągnęła

¹⁸ Ibidem, s. 75.

swój punkt szczytowy wraz z pojawieniem się mediów elektronicznych. Elisabeth Reith opisała ją następująco: „Cyberprzestrzeń — kraina impulsów elektronicznych i ekspresowych autostrad danych [...] jest być może technicznym artefaktem, ale rzeczywistość wirtualna stanowi konstrukcję, znajdującą się wewnątrz ludzkiego umysłu [...]. Iluzja rzeczywistości nie spoczywa w samej aparaturze, ale w chęci użytkowników, by wytwory ich wyobraźni traktować tak, jakby były rzeczywiste”¹⁹. Stanisław Lem, wybitny pisarz i filozof-amator, podkreślał szczególnie związek wirtualności z technologią, dowodząc, że jest ona efektem funkcjonowania „fantomatyki — techniki umożliwiającej zastępowanie [...] (jedynej) rzeczywistości doskonałą [jej] ułudą”²⁰, ale „Obecność fantomatyki jest [...] problemem ponadtechnicznym i ponadkulturowym, gdy ziszczona fantomatyka rusza z posad problematykę filozofii klasycznej tam, gdzie owa problematyka przez dwa tysiące lat ani drgnęła”²¹. Oczywiście, twierdzenie, iż w filozofii tak długo trwał zastój i dlatego nie przygotowała ona ludzi do przyjęcia i właściwego pojmowania VR, jest przesadą, ale Lem słusznie podkreśla, iż tym razem chodzi o zjawisko, które przeobraża stosunek człowieka do świata, jest bowiem uwikłane — co wcześniej już sygnalizowałem — w kwestie ontologiczne i epistemologiczne.

Wirtualność nie jest wyłącznie fenomenem technologicznym, ale wywodzi się z kultury, która ma długą tradycję, również filozoficzną. Pisał o tym m.in. Simon Penny w swojej rozprawie, zatytułowanej *Dwa tysiąclecia rzeczywistości wirtualnej*, w której przekonująco dowodził, że „rzeczywistość wirtualna, jak każde osiągnięcie technologiczne, należy do historii kultury [...]. W rzeczywistości wirtualnej jesteśmy od dawna”²². W Polsce szeroko rozwinął tę myśl Marek Krajewski, twierdząc, iż wirtualność jest kolejną fazą trwałej tendencji kulturowej, jest istotą społecznego sposobu życia, a dzisiaj pojawia się po prostu w nowej, bezprecedensowej postaci²³.

Krajewski wyróżnił dwie wirtualności: wirtualność uniwersalną, która zawsze była, jest i będzie obecna w ludzkim świecie, ponieważ stanowi warunek jego istnienia, oraz wirtualność partykularną, która również

¹⁹ E. Reith: *Cultural Formation in Text — Based Virtual Realities* [<http://www.parcftp.xerox.com/> (04.11.2008)].

²⁰ S. Lem: *Fantomologia*. W: I d e m: *Fantastyka i futurologia*. Kraków 1970, s. 172—173.

²¹ Ibidem

²² S. Penny: *Dwa tysiąclecia rzeczywistości wirtualnej*. „Magazyn Sztuki” 1996, nr 9 (1), s. 143.

²³ M. Krajewski: *O starym i nowym typie symulowania realności*. W: *Człowiek między rzeczywistością...*, s. 77—92.

zawsze istniała, ale odgrywała w życiu społecznym nikłą rolę, rozwijając się intensywnie dopiero wraz z narodzinami technologii cyfrowej.

Wirtualność uniwersalna odnosi się do myślenia o każdej rzeczywistości jako sztucznej, ponieważ stworzonej przez człowieka, bardzo kreatywnego w przekształcaniu tego, co naturalne; odnosi się również do zbiorowego zmyślenia, rozwijania zdolności symulacyjnych oraz tworzenia coraz większej liczby projekcji. Innymi słowy, w tej perspektywie świat człowieka jest światem sztucznym, doświadczanym przez „kulturowo wytwarzane okulary”, który pojawia się „już na poziomie percypowania, a przed procesem kategoryzacji danych zmysłowych. Oznacza to, iż jednostkowy sposób doświadczania rzeczywistości za pomocą zmysłów nie jest określony wyłącznie przez ich fizjologiczne charakterystyki, ale jest również kulturowo i społecznie uwzorowany, poddany presji obowiązujących w danej kulturze wartości i norm”²⁴. Istotną rolę w tym ujęciu wirtualności odgrywają: hierarchia wrażeń zmysłowych oraz ich proporcje i charaktery, ponieważ to dzięki nim każda kultura przekształca środowisko w sztuczny świat, w potencjalność. Autor dobitnie podkreśla „wieczność” wirtualności, gdy pisze: „Społeczna rzeczywistość, intersubiektywność, mogą więc istnieć tylko jako sztuczna, kulturowa projekcja, symulacja, której zaledwie tematem i to dosyć swobodnie interpretowanym jest czysto fizyczna rzeczywistość lub natura oraz to wszystko, co istnieje niezależnie od nas”²⁵.

Natomiast wirtualność partykularna polega na demaskowaniu sztucznego, konwencjonalnego charakteru ludzkiego świata. Zdaniem Krajewskiego, dzięki substancjom psychoaktywnym, magii, medytacjom, teatrowi, eksperymentom z wizualnymi symulacjami ludzie mogą oglądać to, czego nie można doświadczyć, mogą na chwilę jakby opuścić intersubiektywność, spotykając się z tym, co jest absolutnie subiektywne i niekomunikowalne. Zawsze trwa więc swoista gra w „jest-nie ma”, która staje się jedną z podstawowych sił dynamizujących życie społeczne. Wirtualność partykularną traktować można jako efekt subiektywizacji życia społecznego i kultury oraz nowoczesnej pluralizacji. Nie chodzi przecież o to, że znikają doświadczenia bezpośrednie i że człowiek współczesny percypuje świat za pośrednictwem medialnych przedstawień, tak bowiem — jeśli trafna jest koncepcja wirtualności uniwersalnej — było zawsze, ale o to, że multimedia pozwalają każdemu człowiekowi percypować coś innego, a przede wszystkim decydować o tym, co widzi i postrzega. Wirtualność partykularna opiera się więc na dopasowywaniu percepcji do potrzeb

²⁴ Ibidem, s. 81.

²⁵ Ibidem, s. 85.

człowieka. W końcu staje się ona bardziej ekspresją człowieka, który poznaje, niż samym poznawaniem.

Przesunięcie ontologiczne?

Przyjmując te ustalenia oraz uwzględniając złożoność wirtualności i jej mocne powiązania z ponowoczesnością, zasadnie można potraktować ją jako szczególną formę intertekstualnej gry. Gry, która poszerza zakres możliwości poznawczych człowieka, stwarza liczne okazje do przeżywania niezwykłych sytuacji, do rozwijania wyobraźni, ale stanowi też realne zagrożenie dla poczucia rzeczywistości i spójnej ludzkiej tożsamości. Lech W. Zacher, pisząc o powiększonej przestrzeni społecznej jako obszarze gry, wyraża przypuszczenie, że technologia VR będzie miała dla niej zapewne przełomowe znaczenie, może być pożyteczną metodą symulacji lub jednocześnie sposobem i miejscem generowania i funkcjonowania nowych, sztucznych światów, może być zabawą i rozrywką, a także formą ucieczki przed nie-wirtualną rzeczywistością. „Może też wystąpić schizofreniczne pomieszanie obu światów człowieka. Przestrzeń nie tylko komunikacyjna, ale i życiowa ludzi ulega więc transformacji i poszerzeniu czy raczej — wchodzi w nowy wymiar. Dzięki technice i związanej z jej ewolucją procesów — choćby odrealnienia i usztucznienia człowieka”²⁶.

Zasadnicze pytania związane z wirtualnością tego typu sformułowałem, rozważając kwestię tzw. przesunięcia komunikacyjnego, polegającego na przekształcaniu, a nawet na możliwości zastępowania poczucia dystansu, jakie gwarantuje percepcja, inkluzją obrazową, czyli możliwością przebywania człowieka w stworzonym przez siebie i maszynę świecie audiowizualnym²⁷. Oczywiście, o charakterze tego przesunięcia decyduje przede wszystkim głębokość zanurzenia w świecie wygenerowanym przez multimedia i jest to na ogół zanurzenie słabe, rzadziej średnie, jeszcze nie głębokie. Jak twierdzą znawcy cyberprzestrzeni, można w niej znieść prawo grawitacji, nie muszą w niej obowiązywać zasady geometrii euklidesowej i oddziałuje ona skutecznie na ludzkie zmysły (w niewielkim stopniu dotyczy to węchu, a prawie wcale [jeszcze!] nie dostarcza wrażeń smakowych). Człowiekowi przebywającemu w niej nie są więc

²⁶ L. W. Zacher: *Gry o przyszłe światy*. Warszawa 2006, s. 115.

²⁷ T. Miczka: *O zmianie zachowań komunikacyjnych. Konsumenci w nowych sytuacjach audiowizualnych*. Katowice 2002, s. 115—130.

przydatne w pełni tradycyjne nawyki percepcyjne, ważniejsze bowiem niż poczucie dystansu do percypowanego obiektu jest dla niego poczucie „bycia” w percypowanym miejscu i patrzenie na świat z jego wnętrza. Ale VR nie tworzy nowego, prawdziwego miejsca, jedynie człowiek, który w niej przebywa, zachowuje się tak, jakby ono istniało, ponieważ — o czym przekonuje William Bricken, jeden z współtwórców najnowszych form wirtualności — „przemieszcza ona swoich uczestników wewnątrz informacji. [...] Wrażenie występujące podczas oglądania obrazów staje się wrażeniem występującym podczas przebywania w miejscu”²⁸.

Jeśli chodzi o zanurzenie człowieka w strumieniu informacji i o bodźce wywołane przez multimedium, to można poprzestać na stwierdzeniu, że najbardziej zależy ono dzisiaj od precyzji i kreatywnych możliwości użytych technologii, które mocno zwiększają się w komunikacji sieciowej. Ta ostatnia cecha nie stanowi jednak koniecznego warunku do zaistnienia VR, chociaż komunikowanie się za pośrednictwem sieci komputerowej staje się coraz częstszą formą komunikacji współczesnej i coraz ważniejszym elementem charakteryzowanego zjawiska.

Techniki i sposoby zanurzenia szczegółowo omawiają m.in. Lournier Herr i Hudson Rosebush w rozwiniętych wersjach swojej koncepcji tzw. czterech podpór rzeczywistości wirtualnej, w której przywiązują dużą wagę do odróżniania tego zjawiska od klasycznej grafiki komputerowej²⁹. Według Rosebusha, rzeczywistość wirtualna może zaistnieć wówczas, gdy jednocześnie występują: „trójwymiarowa fotorealistyczna grafika komputerowa wraz z metodą budowania modeli, ich oświetlania i ukazywania w rzucie perspektywicznym”, „symulacja zachowania obiektów poprzez modelowanie ich dynamiki, tzn. oddziaływania przedmiotów między sobą oraz ich środowiskiem” (opierająca się na rozwiązaniach technicznych coraz bardziej wykraczających poza kinematykę), „oddziaływania multisensoryczne i wielokanałowe ze światem wirtualnym” (czyli sprzężenie zwrotne umożliwiające chwywanie i obracanie obiektów, odczuwanie ich lekkości lub ciężkości, wyczuwanie tekstury powierzchni, itp.) oraz „współuczestniczenie różnych graczy w tej samej rzeczywistości wirtualnej, dzięki włączeniu się do tej samej sieci”.

Autor dokonał nawet charakterystyki trzech sytuacji, w jakich mogą znaleźć się gracze (użytkownicy multimediiów): pierwsza stwarza okazję do spostrzegania wirtualnego innych rzeczywistych graczy (awatarów), druga — do stworzenia reprezentacji wirtualnej samego siebie, własne-

²⁸ Cyt. za: P. Vidali: *Esperienza e comunicazione nei nuovi media*. In: *Le nuove tecnologie della comunicazione*. Eds. G. Bettetini, F. Colombo. Milano 1993, s. 322.

²⁹ H. Rosebush: *A właściwie czym jest rzeczywistość wirtualna?* [brak nazwiska tłum.]. „Brulion” 1994, s. 165—168.

go awatara (postrzega się części własnego ciała, patrząc na nie jak gdyby z innego punktu), trzecia zaś — pozwala „spotkać aktorów, którzy nie istnieją w świecie rzeczywistym, ponieważ w całości zostali stworzeni przez komputer”. Niezwykle intrygująco brzmi sformułowana przez Robebusha konkluzja: „Jednym z problemów, jaki może się tutaj pojawić, jest to, że wy, uczestnicy, nie będziecie mogli rozróżnić owych różnych typów aktorów”³⁰.

Skoro rzeczywistość wirtualna nie istnieje fizycznie, ale dzięki tak rozumianej teleobecności (przebywaniu w niej), wywołuje w człowieku niektóre naturalne procesy fizjologiczne i mentalne, to znaczy, że ludzie mogą znaleźć się w sytuacjach zupełnie dla siebie nowych. W dotychczasowych dociekaniach nad naturą wszystkiego, cokolwiek istnieje („tego, co jest”), zarówno w sferze realnej (przedmioty, zdarzenia...), jak i idealnej, filozofowie zwracali uwagę, ogólnie rzecz biorąc, na obligatoryjne charaktery zasady tożsamości (określającej zgodność rzeczy samych z sobą) i zasady sprzeczności (określającej brak tożsamości między różnymi bytami). Wraz z pojawieniem się rzeczywistości wirtualnej naruszona została zasada sprzeczności: jeśli ten świat nie istnieje, ale istnieją jego skutki, to można chyba mówić o istnieniu „przesunięcia ontologicznego”? To pytanie zmusza do postawienia kolejnych — wcześniej sygnalizowanych przez przywołanych badaczy — pytań: Czy człowiek odnajdzie swoje miejsce i osiągnie równowagę fizyczną i psychiczną w rzeczywistości „przesuniętej” pod względem ontologicznym? Czy obalenie granic między grą a życiem i prowadzenie wolnych gier intertekstualnych otworzy mu drogę do właściwie pojmowanej wolności i stworzy szansę głębszego poznania siebie i świata, czy też stanowi to realne zagrożenie dla jego tożsamości, a nawet życia?

Michael Heim, który jako pierwszy najdokładniej opisał rzeczywistość wirtualną, traktuje ją jako „zdarzenie lub właściwość, które są prawdziwe jako efekty, ale nie są prawdziwymi faktami [...], na tym opiera się sens symulacji, powodując, że coś wydaje się prawdziwe, podczas gdy faktycznie nie jest. Gry wirtualne wykorzystują aparaturę do śledzenia ruchów głowy, rękawice, a także animację komputerową po to, by wywołać efekt dla naszych zmysłów poprzez »właściwości«, które przecież nie są prawdziwe”³¹. Potwierdza on tym samym, że skuteczność rzeczywistości wirtualnej nie tylko opiera się na zmyleniu zmysłów, ale na czymś jeszcze istotniejszym dla percepcji, na wcześniejszym wprowadzeniu w błąd umysłu uczestnika gry i dlatego za najważniejszy wyznacznik komunikacyjny tego zjawiska uznać należy właśnie przesunięcie ontologiczne.

³⁰ Ibidem.

³¹ M. Heim: *Methaphysics of Virtual Reality*. Oxford 1993, s. 109—110.

Natomiast Jos de Mul uważa, że rzeczywistość wirtualna nie jest jedynie formą czystej iluzji, ponieważ wirtualne światy i wirtualne wspólnoty mają „własną rzeczywistość”. Tym, co odróżnia VR od starszych form reprezentacji, takich jak malarstwo czy film, jest nie tyle fakt, że odnoszą się one do prawdziwych światów poza reprezentacją, lecz to, że konstytuują inny rodzaj bycia-w-świecie. Zadaniem ontologii rzeczywistości wirtualnej [...] jest zarówno opisanie i analiza charakterystyki bycia-w-świecie-wirtualnym Dasein [heideggerowskiego ludzkiego jestestwa, świadomości bycia charakteryzującej ludzką egzystencję — T.M.], jak również wyjaśnienie sposobu, w jaki łączy się ono z byciem-w-świecie-prawdziwym³².

Rzeczywistość wirtualna jako „przestrzeń iluzji” i „równoległego życia”

Wydaje się, że dotychczasowe próby opisanego „bycia” w VR i wyjaśniania jej łączenia się z rzeczywistością są mało satysfakcjonujące, a nawet ostatnio bardzo rzadkie, ponieważ większość badaczy przyjęła niesłuszne — co łatwo dostrzega się z dzisiejszej perspektywy — założenie, że rozwój tej technologii ma umożliwić człowiekowi pełne, głębokie zanurzenie w sztucznym świecie, ma zaoferować mu czystą iluzję, która na pewien czas może skutecznie, czyli we wszystkich niemalże wymiarach, zastąpić rzeczywistość. Okazuje się jednak, że ani nauka nie potrafi tego celu osiągnąć, przynajmniej na razie, ani — i to jest szczególnie istotne dla wyjaśnienia charakteru tego fenomenu — użytkownicy multimedialnych nie apoteozują swojego pragnienia utraty całkowitego poczucia rzeczywistości.

Ci najbardziej zafascynowani ponowoczesną technologią oczywiście zmieniają dzięki niej swoje nastawienie do rzeczywistości, ulegając tzw. narkotyzacji komputerowej. Badacze piszą więc dużo o upowszechnianiu się „narkotycznego” podejścia do rzeczywistości, przez co rozumieją akty poznawcze będące rezultatami uzależnienia się ludzi od technologicznej konsumpcji, intertekstualności i interaktywności. Można określić te uzależnienia jako formy narkolepsji, zapadania się w „sen” czy przeniesienie do innego „świata” bez względu na konkretną sytuację, w której się użytkownicy multimedialnych znajdują. Bez wątpienia zbyt długa interakcja z maszynami może wywoływać stany braku poczucia rzeczy-

³² J. Mul de: *Rzeczywistość wirtualna — pomiędzy technologią, ontologią a sztuką*. Przeł. M. Michałowska. „Kultura Współczesna” 1999, nr 3, s. 14.

wistości. Medycyna rozpoznaje już dzisiaj różne odmiany choroby telewizyjnej oraz komputerowej i należy się spodziewać, że w przyszłości znacznie zwiększy się liczba ofiar techniki, m.in. z powodu upowszechniania się takich form komunikacyjnych, które umożliwią człowiekowi głębsze zanurzanie się w światach fikcyjnych.

Na ogół jednak użytkownicy skutecznie unikają, nawet jeśli ich niektóre zmysły ulegają zmyleniu, „narkotyzacji” i wybierają uczestnictwo w dostępnych formach VR, które można określić jako zanurzenie słabe lub co najwyżej średnie, jako krótkotrwałe i niepełne pogrążenie zmysłowe. Decydują o tym świadomie, ale również na podstawie wiedzy, że całkowite, głębokie zanurzenie w obrazach nie jest możliwe z powodu ograniczeń, jakim podlega technologia. Trudno przewidzieć, czy wywołanie pełniejszej iluzji będzie w przyszłości możliwe. Nicholas Negroponte pozostaje marzycielem i fantazjuje na temat interfejsu, „w którym komputery będą podobne do ludzi”³³. Raymond Kurzweil twierdzi zaś z głębokim przekonaniem, że „dzięki miniaturyzacji, technice obliczeniowej, komunikacji i skanowaniu mózgu będziemy mieli miliardy nanobotów — inteligentnych maszyn, wielkości komórki krwi lub jeszcze mniejszych — podróżujących drobnymi naczyniami krwionośnymi w naszym mózgu i komunikujących się bezpośrednio z naszymi komórkami nerwowymi. Technologia nanobotów zapewni nam nie tylko całkowicie spójną, ale i przekonującą VR. [...] Każdy będzie mógł umieścić w sieci swoje życie, a ktoś inny będzie mógł w pełni przeżywać jego wrażenia zmysłowe i reakcje emocjonalne — podobnie jak w filmie *Być jak John Malkovich* (1999) — tyle, że wrażenia te będą dotyczyć emocji znacznie wykraczających poza zwykłe pięć zmysłów”³⁴. Natomiast większość badaczy podejmujących te kwestie wyraża rozczarowanie i sceptycyzm. Na przykład Piotr Sitarski, autor pierwszej polskiej monografii tego zjawiska³⁵, w połowie pierwszego dziesięciolecia XXI wieku twierdził, że ten projekt technologiczny stopniowo znika z badań naukowych i świadomości potocznej, mimo postępu w rozwoju inżynierii, ponieważ utracił dawną atrakcyjność w transformacji, jaka zachodzi w kulturze najnowszej³⁶.

³³ N. Negroponte: *Cyfrowe życie. Jak się odnaleźć w świecie komputerów*. Przeł. M. Łakomy. Warszawa 1997, s. 86.

³⁴ R. Kurzweil: *Wnerwiający nanoboty*. Przeł. J. Stradowski. „Gazeta Wyborcza” z 1 stycznia 2001 r., s. 21. Zob. również *The Age of Intelligene Machines*. Los Angeles 1990 i *The Age of Spiritual Machines*. New York 1999.

³⁵ P. Sitarski: *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model Komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*. Kraków 2002.

³⁶ Idem: *Niepowodzenie projektu rzeczywistości wirtualnej*. W: *Nowa audiowizualność — nowy paradygmat kultury*. Red. E. Wilk, J. Kolasińska-Pasterczyk. Kraków 2008, s. 255—260.

Niezależnie od tego, która opinia w tej sprawie okaże się w przyszłości trafna, co najmniej dwa fakty już dzisiaj nie wzbudzają zasadniczych kontrowersji i potwierdzają transwersalny charakter rzeczywistości wirtualnej. Pierwszy odnotował kilka lat wcześniej właśnie Sitarski, uznając w zakończeniu swojej książki, że ta technologia i inne media interaktywne wnoszą „nową jakość do sfery porozumiewania się ludzi. Otwierają także zupełnie nowe pole: obejmujące komunikację człowieka z komputerem symulującym inteligencję”³⁷. Drugim faktem, który dotyczy obecnego stanu VR, jest upowszechnianie się w internecie od 2003 roku wirtualnego świata nazwanego „Second Life” („Drugie życie”), którego projekt powstał pod kierownictwem Philipa Rosendale’a w firmie Linden Lab³⁸.

Popularność (9 mln uczestniczących internautów w 2007 r.) tego wirtualnego świata, symulującego około 250 km² świadczy o tym, że wielu użytkownikom multimediiów całkowicie wystarcza uczestnictwo w animowanym obrazie świata, który eksponuje swoją sztuczność. Dla nich najważniejsza nie jest tak mocno akcentowana przez badaczy wiarygodność i spójność świata cyfrowego, ale możliwość rozwijania swojej kreatywności przez testowanie rzeczywistości.

W „Second Life” internauci za określoną opłatą konstruują swoje wirtualne charaktery, wybierając dla siebie animowanego awatara, któremu nadają imię i nazwisko, dobierają sylwetkę, kolor włosów, oczu i skóry, płęć i którego ubierają. W tym świecie mówią o sobie to, co chcą i — rzecz zastanawiająca — unikają anonimowości, poszukując dla siebie charakteru, chętnie latając i teleportując się. Większość z nich buduje sobie wymarzony dom nad morzem i podejmuje studia, najchętniej na Harvardzie.

Internauci współtworzą „Second Life” jako świat otwarty na transformacje, wszystko w nim budują w czasie rzeczywistym i nie traktują go wcale jako gry, ale jako nowe społeczeństwo. Projekt ten różni się od innych form wirtualności trójwymiarowością i dlatego staje się dla użytkowników internetu prototypem prawdziwych sytuacji w tym sensie, że to, co w tym świecie realizują, próbują potem konkretyzować w rzeczywistości. Największe firmy testują tam swoje przedsięwzięcia, które później przeprowadzają w rzeczywistości. Na przykład w „Second Life” działają wirtualne redakcje Reutersa i SkyNews, wirtualne sklepy Adidasa, Della i Mazdy, wirtualne ambasady Szwecji i Malediwów, a obecnie przenosi się tam wiele instytucji edukacyjnych, dzięki czemu internauci oddaleni

³⁷ I d e m: *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*. Kraków 2002, s. 164.

³⁸ [http://secondlife.com (04.11.2008)]

od siebie o tysiące kilometrów mogą spotykać się w jednej auli wykładowej i dokonywać doświadczeń w jednym laboratorium. Philip Rosendale w udzielonym niedawno polskiej gazecie wywiadzie tak podsumował osiągnięcie swojej firmy: „Coraz więcej ludzi jest rezydentami »Second Life«. Możliwe, że w przyszłości sami będą się nazywać mieszkańcami, nie rezydentami. Od września do października ubiegłego roku [2006 — T.M.] liczba użytkowników wzrosła o 30%. Wirtualna tożsamość za kilka lat może się stać koniecznością, tak jak posiadanie adresu e-mailowego i telefonu komórkowego. Chcielibyśmy brać w tym udział”³⁹.

W stronę wirtualnej tożsamości

Wydaje się, że ten sposób uczestnictwa w rzeczywistości wirtualnej będzie w najbliższym czasie wywierał wpływ na realne życie i będzie również kształtował nastawienie użytkowników multimediiów do czystej iluzji. Przekonanie takie potwierdza m.in. fakt, że w 2007 roku w „Second Life” Douglas Gayeton zrealizował „film dokumentalny” pt. *Moje drugie życie — wideopamiętniki Molotowa Alvy (My Second Life — The Video Diaries of Molotov Alva)*, który jest filmem animowanym. Jego bohater wędruje po wirtualnym świecie i objaśnia, na czym on polega: mówi i pokazuje, w jaki sposób skonstruował swojego awatara i jak przenosi swój kalifornijski dom do animowanego świata.

Czy „Second Life” staje się zagrożeniem dla tożsamości współczesnego człowieka? Można odnieść takie wrażenie, np. gdy Alva mówi do widzów-internautów: „Wszystko, co mnie łączyło z realnym światem, zniknęło. Pamięć, która została, jest jak zewnętrzny organ. Czasem zastanawiam się, kim byli dla mnie ci ludzie [z prawdziwej fotografii — T.M.]? Jestem w »Second Life« tak długo, że zapomniałem. Dlatego postanowiłem — zanim będzie za późno — rejestrować wszystko, co się tu dzieje”⁴⁰. Można również uznać *My Second Life — The Video Diaries...* za formę edukacji medialnej i szansę pozytywnego rozwoju tożsamości współczesnego internauty, gdy uświadomimy sobie, że produkcję tego filmu współfinansowało holenderskie ministerstwo edukacji, kultury i nauki, a Holland Doc i HBO zamierzają wyemitować go w swoim normalnym progra-

³⁹ M. Strzelecka: *Stworzyłem lepszy świat*. „Gazeta Wyborcza” z 12 lipca 2007 r., s. 13.

⁴⁰ Eadem: *Kamera w Drugim Życiu*. „Gazeta Wyborcza” z 10 września 2007 r., s. 20. Charakterystykę filmu zob. [<http://youtube.com/watch?v=e716rQAdXw> (04.11.2008)].

mie. Bez wątplenia „Second Life” otwiera nowy etap w rozwoju VR i potwierdza, że badacze popełnili wiele pomyłek, charakteryzując i analizując formy tej technologii i jej wpływ na życie współczesnego człowieka.

Tadeusz Miczka

Pure illusion and testing reality: two virtual realities — two participations

Summary

The author assumes that the technology of virtual reality which is a multimedia phenomenon of an “open source” type is treated by the new media users in two different ways: as an artificially generated “space” able to evoke a total illusion, and as an artificial prototype of real places and worlds allowing for testing reality. Characterizing two pillars of virtuality, i.e. perception and simulation, the author proves that the virtual reality is a special kind of perception as it is based on the “ontological movement”, eliminating the sense of distance to the perceived world, and is a special kind of simulation as it matches perception to the human needs becoming more an expression of the one who recognizes than the process of cognition alone.

It finds the conclusions made by Jos de Mul specially accurate. He claims that the very phenomenon has its own reality, and what differentiates it from traditional forms of representation, such as painting or film, is not the fact that apart from representation it refers to the real worlds, but the fact that it constitutes a different kind of being-in-the world. In conclusion, the author notices that multimedia virtuality, following Wolfgang Welsch’s terminology, is transversal, namely reality and virtuality permeate in human experiences whereas the borders between them are becoming more and more unstable or even totally blurred from time to time. Transversality is proved by, among others, such facts as disappointment with the attempts of a deep (fully sensual) emersion in an artificial surrounding, and a fast increasing popularity of “Second Life” in which people construct their virtual identities in a conscious way.

Tadeusz Miczka

Reine Illusion und die Überprüfung der Realität: zwei virtuelle Wirklichkeiten — zwei Beteiligungen

Zusammenfassung

Der Verfasser nimmt an, die Technologie der virtuellen Wirklichkeit, die ein multimediales „open source“ Phänomen ist, wird von den Benutzern von den neuen Massenmedien zweierlei betrachtet: als ein künstlich geschaffener „Raum“, der eine totale Illusion hervorrufen kann und als ein künstlicher Prototyp für wirkliche Orte und Welten, der das Überprüfen von der Realität möglich macht. Er charakterisiert zwei Pfeiler von

der Virtualität: die Perzeption und die Simulation und zeigt auf, dass die virtuelle Wirklichkeit ein besonderer Fall der Perzeption ist, weil sie auf eine „ontologische Verschiebung“ gründend das Gefühl der Distanz zur wahrgenommenen Welt beseitigt, und sie ist auch ein besonderer Fall der Simulation, denn sie wird, die Perzeption den menschlichen Bedürfnissen anzupassen versuchend, viel mehr zur Expression des Erkennenden als zur Erkenntnis selbst. Der Verfasser stimmt der von Jos de Mul vertretenen Meinung zu, dass dieses Phänomen über seine eigene Realität verfügt; von traditionellen Repräsentationsformen (z.B. Malerei oder Filmkunst) unterscheidet sich die Virtualität nicht dadurch, dass sie sich außer der Repräsentation auf wirkliche Welten bezieht, sondern durch die Tatsache, dass sie eine andere Art des Daseins in der Welt konstituiert. Sich der von Wolfgang Iser gebrauchten Terminologie benutzend schlussfolgert der Verfasser: die multimediale Virtualität ist transversal, d.h. die Realität und die Virtualität dringen in menschliche Erfahrungen durch, und die Grenzen zwischen ihnen werden fließend, um manchmal auch völlig zu verschwinden. Diese transversalen Merkmale von der multimedialen Virtualität kommen zum Ausdruck u. a. in der Enttäuschung von misslungenen Versuchen, sich tief (übersinnlich) in eine künstliche Welt zu versinken und wachsende Interesse an „Second Life“, in dem man seine virtuellen Identitäten ganz bewusst verwirklichen darf.