



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

Title: Rzeczywistość wirtualna - nowe szanse i zagrożenia kultury i komunikacji

Author: Tadeusz Miczka

Citation style: Miczka Tadeusz. (1998). Rzeczywistość wirtualna - nowe szanse i zagrożenia kultury i komunikacji. W: R. Mrózek (red.), "Kultura, Język, Edukacja. T. 2" (S. 29-50). 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

Rzeczywistość wirtualna — nowe szanse i zagrożenia kultury i komunikacji

Dziewczyna: Mój chłopak kazał mi tutaj przyjść.

Doktor: Twój chłopak kazał ci tutaj przyjść.

Dziewczyna: Mówi, że często jestem przygnębiona.

Doktor: Przykro mi myśleć o tym, że jest pani przygnębiona.

Dziewczyna: To prawda, jestem nieszczęśliwa.

Doktor: Czy myśli pani, że przychodząc tutaj, pomoże sobie i będzie mniej nieszczęśliwa?

Dziewczyna: Potrzebuję pomocy, przynajmniej to wydaje mi się pewne.

Doktor: Co chciałaby mi pani powiedzieć, abym mógł jej pomóc?

Dziewczyna: Być może musiałabym przekonać się do konieczności osiągnięcia porozumienia z moją matką.

Doktor: Proszę powiedzieć jeszcze coś innego o swojej rodzinie.

Ten fragment rozmowy prowadzonej przez lekarza i pacjentkę przytaczam za Paolem Vidalim, autorem szkicu pt. *Doświadczenie i komunikacja w nowych mediach (Esperienze e comunicazione nei nuovi media)*, który stał się dla mnie głównym źródłem inspiracji do rozważań nad rolą rzeczywistości wirtualnej we

współczesnej kulturze i komunikacji¹. Vidali zacytował dłuższy fragment tego dialogu za Josephem Weizenbaumem, który zamieścił kilka takich rozmów w swojej książce po to, aby najpierw upewnić czytelnika, że są to typowe wywiady przeprowadzane przez psychoterapeutę z ludźmi żyjącymi w głębokim stresie, a potem zaskoczyć go informacją na temat niezwykłości sytuacji komunikacyjnej, w jakiej zostały zrealizowane². Dziewczyna nigdy nie spotkała się z doktorem, ponieważ rozmawiała z nim za pośrednictwem „klawiszy” uruchamiających głośnik lub drukarkę, czyli przyrządów podłączonych do komputera. Ona nie chciała wierzyć, że rozmawiała z doktorem, który nazywa się ELIZA i został zaprojektowany przez Weizenbauma. Była przekonana, że uczestniczyła w normalnym akcie komunikacyjnym i dlatego nie potrafiła przez chwilę — podobnie jak inni uczestnicy eksperymentu przeprowadzonego przez amerykańskiego informatyka — pogodzić się z myślą, że „rozmawiała” z maszyną. Trwało to jednak krótko. Myślę, że ludzie, którzy znajdują się w takiej sytuacji, są prawie zawsze trochę zaskoczeni, ale powołałem się na ten przykład, ponieważ stanowi on dogodny punkt wyjścia zastanowienia się nad korzyściami i niebezpieczeństwami, jakie niosą ze sobą neomedialne interakcje zachodzące między ludźmi i maszynami.

Wydaje mi się, że najważniejszą cechą pozytywną takich kontaktów jest bardzo duża, niemal wszechstronna, dyspozycyjność technicznych „interlokutorów”: mogą być prawie wszędzie, są „łatwe” w obsłudze i szybko „dostosowują się” do oczekiwań człowieka, innymi słowy, są użyteczni. Ale nie można bagatelizować tego, że człowiek uczy się rozpoznawania wyższych stopni zmienności zachowań komunikacyjnych w sytuacji, którą można nazwać „komunikacją zamkniętą”, czyli — zdaniem Vidalego — sytuacją pozbawiającą człowieka możliwości kontrolowania, czy transmisja informacji jest do czegoś adekwatna³. W moim przekonaniu najbardziej niebezpieczna jest w tym sposobie porozumiewania się trwała tendencja do przekształcania komunikacji w autokomunikację.

O różnych znaczących konsekwencjach rewolucji informacyjnej będę pisał, próbując scharakteryzować rzeczywistość wirtualną, ponieważ uważam, że w niej kumulują się energie wszystkich wcześniejszych form komunikacji. Jest

¹ P. V i d a l i: *Esperienza e comunicazione nei nuovi media*. In: G. B e t t e t i n i, F. C o l o m b o: *Le nuove tecnologie della comunicazione*. Bompiani, Milano 1993, s. 323—324.

² J. W e i z e n b a u m: *Computer Power and Human Reason: from Judgement to Calculation*. San Francisco 1976, s. 3 i nast. Jak wynika z lektury tej książki, po pewnym czasie „pacjenci” bardzo chętnie zwierali się ze swoich kłopotów przed komputerem, „personalizując” elektronicznego partnera. Piszę o tym między innymi Z. B a u m a n w: *Wieloznaczność nowoczesna — nowoczesność wieloznaczna*. Warszawa 1995, s. 219—220. Zob. również Th. R o s z a k: *The Cult of Information: The Folklore of Computers and the True Art of Thinking*. Cambridge 1986. Autor przytacza jeszcze inne przykłady komputerowych namiastek psychoterapeutów, między innymi tzw. robota geriatrycznego, rozwiązującego problemy starzenia się, s. 36.

³ Zob. P. V i d a l i: *Esperienza e comunicazione...*, s. 323—330.

ona bowiem dość głęboko zakorzeniona w doświadczeniu językowym, ale po-
mniejsza znaczenie języków naturalnych, czerpie natomiast więcej z wiedzy orga-
nizowanej za pomocą języków ikonicznych i kontaktów cielesnych. Zachowuje
również pewne możliwości, jakie miały tradycyjne media, do których zaliczam
radio, kino i paleotelewizję⁴, ale jest przede wszystkim, przynajmniej na razie,
szczytowym osiągnięciem w rozwoju nowych mediów, takich jak np. neotele-
wizja, telewizja satelitarna, High Definition, pamięć optyczna, CD-ROM,
televideo, wideotel, telefax, w którym skorzystano właściwie z wszystkich naj-
nowszych form transmisji (między innymi telefony komórkowe, lasery, włókna
optyczne, interaktywne dyski optyczne, architektury równoległe i modelizacje
bi- i trójwymiarowe). Rzeczywistość wirtualna integruje więc rozmaite strategie
komunikacyjne istniejące w świecie współczesnym.

Jednym z pierwszych twórców takiej techniki komunikacyjnej był Myron Krue-
ger, który w 1969 roku określił najprostsze zależności, jakie mogą zachodzić mię-
dzy ruchami człowieka a trójwymiarową przestrzenią, zmieniającą się za pomocą
specjalnego chodnika, który przenosił ruch naokoło pokoju i zmieniał jednocześnie
pozycję człowieka, interaktywnie kontrolującego graficzny wyświetlacz umieszczo-
ny w jednym z kątów pomieszczenia. Swoje eksperymenty opisał w 1972 roku
w książce zatytułowanej *Artificial Reality (Sztuczna rzeczywistość)*, opublikował ją
jednak dopiero prawie dziesięć lat później⁵, wtedy gdy Wiliam Gibson pracował
już nad książkami o bohaterach zanurzonych w sztucznie powstającej przestrzeni.
W latach 1984—1988 kanadyjski pisarz wydał trylogię powieściową (*Neuroman-
cer, Count Zero i Mona Lisa overdrive*), w której opisał „przestrzeń informacyjną”
zespalałą cyfrową i ludzką percepcję⁶. Te powieści z gatunku *science fiction* stały
się inspiracją do dalszych poszukiwań w dziedzinie komunikacji neomedialnej,
a firma Autodesk użyła literackiego terminu *cyberspace* („cyberprzestrzeń”) do
nazwania programu służącego do obsługi rzeczywistości wirtualnej. Niektóre

⁴ Na przeobrażeniach, jakim podlega najpopularniejszy w XX wieku środek masowego
przekazu, skupiają swoją uwagę F. C a s e t t i i R. O d i n w artykule pt. *Od paleo- do
neotelewizji. W perspektywie semiopragmatyki*. W: *Po kinie?... Audiowizualność w epoce prze-
kaźników elektronicznych*. Przeł. I. O s t r a s z e w s k a. Wybór, wprowadzenie i opracowanie
A. G w ó ź d ź. Kraków 1994, s. 117—136. Autorzy twierdzą, że tradycyjna komunikacja
telewizyjna, oparta na pedagogicznym modelu opowiadania i na określonej ramówce programo-
wej spełniającej funkcję porządkującą strumień informacji, przekształca się w komunikację inten-
syfikującą wzajemną aktywność nadawcy i odbiorcy, odbywającą się w przestrzeni „wspólnego
biesiadowania”, poddającą się rytmowi dnia codziennego i zmierzającą w stronę nieprzerwanego
strumienia obrazów. Ten proces przemian w najogólniejszym zarysie powtarza się w wielu innych
dziedzinach współczesnej komunikacji.

⁵ M. K r u e g e r: *Artificial Reality*. London 1983. W moich rozważaniach nie uwzględni-
am akcentowanego przez autora rozróżnienia na *artificial reality* i *virtual reality*, ponieważ interesują
mnie cechy wspólne obydwu formom tego zjawiska.

⁶ Tak definiuje „cyberprzestrzeń” M. H e i m w pracy *Metaphysics of Virtual Reality*.
Oxford 1993, s. 150.

sposoby korzystania z tegoż programu w praktyce przedstawił z kolei w filmie wideo Timothy Leary, artysta związany w latach sześćdziesiątych z kontrkulturą. W jego filmie narrator charakteryzował rzeczywistość wirtualną „jako połączenie grafiki przetwarzanej w czasie rzeczywistym (dobrą jakością można osiągnąć, gdy komputer będzie w stanie wyświetlić 80 mln wektorów na sekundę), z trójwymiarowymi systemami prezentacji (gogle z zamontowanymi monitorowymi wyświetlaczami, mysz 6D, wirtualne rękawiczki oraz specjalne chodniki)”⁷.

W odniesieniu do tej nowej dziedziny komunikacji używane są obecnie różne nazwy i określenia. Oprócz pojęć „sztuczna rzeczywistość” i „cyberprzestrzeń”, które charakteryzują jednak dwa odmienne zjawiska, często występują również takie określenia, jak *virtual environments* („sztuczne środowisko” wytwarzane i tak nazywane przez pracowników NASA i MIT) oraz *virtual worlds* („świat wirtualny” wytwarzane i tak nazywane przez naukowców z University of North Carolina i University of Washington)⁸. Najczęściej informatycy i artyści posługują się jednak terminem „rzeczywistość wirtualna” zaproponowanym przez Jarona Laniera, artystę cyberpunkowego oraz założyciela i dyrektora przedsiębiorstwa VPL Research Inc., produkującego urządzenia elektroniczne.

Nie będę wdawał się w spór związany z terminologią, wystarczy chyba, jeśli określe obszar mojego zainteresowania jako sztucznie wykreowaną rzeczywistość, mającą charakter audiowizualny, umożliwiającą widzowi usytuowanie się wewnątrz elektronicznie zaprojektowanej czasoprzestrzeni i aktywne uczestnictwo w rozgrywających się w niej wydarzeniach, które można jednocześnie potraktować jako jeden z najnowszych eksperymentalnych kierunków poszukiwań twórców wideoartu, rezygnujących z pośrednictwa fotograficznej rejestracji świata realnego na rzecz kreacji pozornie rzeczywistych obrazów⁹.

Oczywiście należy pamiętać jeszcze o uwadze Williama Brickena, który na początku lat dziewięćdziesiątych pisał: „Nie mamy doświadczenia z rzeczywistością wirtualną. Być może jest dziesięć tysięcy osób, które z nią się zetknęły, ale nie więcej niż pięćdziesiąt osób, które przeżyły w niej ponad 20 godzin.”¹⁰ Z pewnością w 1995 roku można powiększyć te wyznaczniki ilościowe, ale nawet nie o to chodzi. Za podjęciem tej problematyki w badaniach nad kulturą współczesną przemawiają wszak same fakty. Otóż różne formy halucynacyjnej, wizualnej i audiowizualnej, sztucznie wykreowanej rzeczywistości należą już do repertuaru zabaw, jakie oferuje dzieciom Disneyland i inne przedsiębiorstwa specjalizujące się w dostarczaniu ludziom złudzenia „przebywania w innym

⁷ K. B u t e l s k i: *Komputer w pracowni architekta. Wirtualna rewolucja*. „Enter” 1995, nr 1, s. 18.

⁸ Zob. między innymi: S. S. F i s h e r: *Virtual Interface Environment*. In: *The Art of Human-Computer Interface Design*. Ed. B. L a u r e l. London 1990; B. W o o l l e y: *Virtual Worlds*. Blackwell 1992.

⁹ Por. np. M. H e n d r y k o w s k i: *Słownik terminów filmowych*. Poznań 1994, s. 316.

¹⁰ W. B r i c k e n: *Virtual Reality: Direction og Growth*. „Imagina” [Paris] 1992, nr 1, s. 37.

świecie” (słowa M. Heima). Do tej dziedziny zjawisk należą również eksperymenty z interaktywnością, przeprowadzone przez wojsko w różnych krajach, które bynajmniej nie ograniczają się tylko do wykorzystywania systemów symulacyjnych, doskonale naśladowujących różne fragmenty rzeczywistości, do celów obronnych. Pozostawianie nowych strategii komunikacyjnych w rękach dzieci i żołnierzy wydaje mi się dość ryzykowne, a poza tym taki audiowizualny spektakl pod koniec XX wieku poszerza w sposób widoczny zakres swojego zastosowania w życiu codziennym i coraz częściej ludzie znajdują się w sytuacjach podobnych do tej, w której znajdowała się dziewczyna rozmawiająca z doktor ELIZĄ. Prawdziwym bowiem „środowiskiem” życia staje się dzisiaj technologia wytwarzana i nadzorowana przez różnych ekspertów.

Nic dziwnego, rzeczywistość wirtualna, chociaż ma ograniczone zastosowanie, pozwala przecież osiągnąć doznania psychiczne obejmujące wszelkiego rodzaju „odmienne stany świadomości”¹¹ i wielozmysłowy stan aktu komunikacyjnego, co oznacza, że dzięki niej spełniają się odwieczne dążenia człowieka do inkorporowania świata, do eliminowania języków i technicznych narzędzi komunikacji w procesie przekształcania świata od wewnątrz. Tego rodzaju marzenia często próbowali konkretyzować artyści, zwłaszcza twórcy związani z ruchami awangardowymi, a od połowy obecnego stulecia stały się one częścią doświadczenia każdego człowieka, czemu dał wyraz między innymi Marshall McLuhan, formułując hipotezę o istnieniu bezpośredniego związku między formami percepcji i środkami komunikacji. Jego rozważania na temat „przedłużania” ludzkiego ciała, taktylizmu (dotykowości), narkozy informacyjnej, multiplikacji przestrzeni wizualnej i eksterioryzacji systemu nerwowego okazują się dzisiaj bardzo aktualne¹².

Chyba najwcześniej, najwyraźniej i najbardziej radykalnie próbowali realizować takie marzenia w działaniu twórczym futuryści, artyści awangardowi długo krytykowani za przekonanie o możliwości łączenia się tekstu i rzeczywistości tekstowej, czyli za utożsamianie materialnej strony znaków z ich aspektem idealnym, utożsamianie sztuki z życiem. W drugim dziesięcioleciu XX wieku powstała koncepcja tworzenia języków sztucznych i poszerzania percepcji świata, oparta między innymi na skrajnym rozbudowaniu kodu „mowy”, tak iż charakteryzował się on słabą przewidywalnością syntaktyczną i prowadził do samo-

¹¹ Znakomicie ilustrują ten aspekt ewolucji komunikacji audiowizualnej te filmy fabularne, w których zastosowano techniki inscenizacyjne rzeczywistości wirtualnej. Po premierach między innymi *Odmienne stany świadomości* (1980) Kenna Russella, *TRONA* (1982) Stevena Lisbergera i *Parku Jurajskiego* (1993) Stevena Spielberga stało się oczywiste, że przed kinem otwierają się całkiem nowe, trudne jeszcze dzisiaj do ogarnięcia, możliwości ekspresji artystycznej, oparte na zasadniczych zmianach w systemie komunikacji filmowej.

¹² Zob. M. M c L u h a n: *Wybór pism. Przekazniki, czyli przedłużenie człowieka. Galaktyka Gutenberga. Poza punktem zbiegu*. Wyboru dokonał J. F u k s i e w i c z. Wstępem opatrzył K. T. T o e p l i t z. Warszawa 1975, *passim*.

transcendencji wewnętrznej i zewnętrznej każdej dziedziny ekspresji i komunikacji¹³. W 1914 roku Antonio Sant'Elia pisał: „Straciliśmy nasze uczucia dla wszystkiego, co monumentalne, ciężkie i statyczne, a pokochaliśmy wszystko, co świetliste, praktyczne, efemeryczne i szybkie. [...] Miasto futurystyczne musimy planować i wznosić na wzór hałaśliwego placu budowy, ruchliwego i dynamicznego, a dom futurystyczny — jak gigantyczną maszynę. [...] Dom [...] zdobny jedynie w przyrodzone mu piękno linii i form, niezmiernie »brzydki« w swej mechanicznej prostocie, tak wysoki i szeroki jak trzeba, a nie jak nakazują przepisy budowlane; ów dom musi się wznosić nad skrajem hałaśliwej przepaści — ulicy, która nie rozpościera się jak dywan na poziomie budki portiera, lecz kanalizuje ruch uliczny metropolii, wdzierając się w głąb ziemi wieloma poziomami, łącząc ze sobą metalowe kładki i szybkobieżne ruchome schody.”¹⁴ Można obecnie wskazać wiele wykonanych projektów ilustrujących te słowa, ale na razie ruch i światło, czyli zjawiska, które zdaniem futurysty w sposób naturalny powinny się łączyć z konstrukcjami urbanistycznymi, są w pełni uwzględnione w tzw. agrawitacyjnej architekturze tworzonej za pomocą komputera.

W 1933 roku Filippo T. Marinetti przekonywał swoich nielicznych wtedy czytelników, że chociaż „Dotychczas znamy już telewizję opartą na pięćdziesięciu tysiącach punktów znajdujących się w każdym obrazie na ekranie” to jednak — „Oczekując na wynalazek telewizji dotykowej (*teletattilismo*), telewizji zapachowej (*teleprofumo*) i telewizji smakowej (*telesapore*), my, futuryści, [...] obalamy antyczną udrękę tęsknoty za przeszłością i wszędzie narzucamy słowa na wolności jako logiczny i naturalny sposób ekspresji.”¹⁵ Być może rzeczywistość wirtualna nie spełniła jeszcze wszystkich marzeń przywódcy włoskiej awangardy, ale jej pojawienie się świadczy o tym, że w kulturze nadal trwa inwazja maszyn i „słów na wolności”, zaspokajająca coraz pełniej wielozmysłową wrażliwość człowieka.

Myśl futurystów i ich kontynuatorów niewątpliwie antycypowała aurę, w której dokonywały się coraz głębsze przełomy komunikacyjne, ale mimo to należy się odnieść z dużą rezerwą do entuzjazmu, z jakim grupa współczesnych kulturoznawców pragnie zrehabilitować pierwszą włoską awangardę. Na przykład Roberto Guerra w eseju pt. *Gry postfuturystyczne*, opublikowanym na

¹³ Z tego punktu widzenia szczegółowo charakteryzują cały dorobek tej awangardy w książce pt. *Czas przyszły niedokonany. O włoskiej sztuce futurystycznej*. Katowice 1994 (wydanie drugie uzupełnione) oraz w artykule pt. *Filmowe eksperymenty Włodzimierza Majakowskiego*. „Kino” 1979, nr 8, s. 29—33. Odpowiedzi na pytanie: Czy futuryści byli prawdziwymi prekursorami postnowoczesności? — próbuję udzielić w przygotowywanej obecnie do druku książce zatytułowanej *Futuryzm po futuryzmie*. Zob. również fragmenty pracy J. B r a c h z a i n y: *Etos nowej sztuki*. Warszawa 1984, s. 192—193, poświęcone zjawisku samotranscendencji.

¹⁴ A. S a n t' E l i a: *L'architettura futurista*. Luglio 1914. Cyt. za: Ch. B a u m g a r t h: *Futuryzm*. Przeł. J. T a s a r s k i. Warszawa 1978, s. 309—310.

¹⁵ F. T. M a r i n e t t i: *Teatr radiofoniczny*. Tłum. W. J u r a. „Film na Świecie” 1986, nr 73, s. 325—326.

łamacz „Futurismo-Oggi” („Futuryzm-Dzisiaj”), twierdzi, że „W niektórych ogrodach, również w sztucznych ogrodach, futurystyczne *Es* (demon lub anioł) rozsiewa byle — nowe i nadzwyczajne zapachy filmowe, antycypujące najbliższą przyszłość (*avvenire prossimo*). [...] Znak z komputera — który jeszcze potrzebuje świetlistej rosy [...] współczesności, jest znakiem Marinettiańskiej... maszyny, budzącej się do życia w różny sposób i nieskończoną ilość razy. Futurystyczna interplanetarna podróż do modernistycznej *black hole* (czarnej dziury) okazała się »powrotem« do *black white* (czarno-białego) postmodernizmu: futurystyczny mikroorganizm jest dziś mikrokomputerem [...] wszczepionym po inwazji... w ludzką skórę, tak jak na genetycznych fotogramach z kina Ridleya Scotta i Stevena Spielberga.”¹⁶ Niewątpliwie Guerra wyraża swoje myśli w prawdziwie Marinettiańskim stylu i pograża je w mediach bardzo swobodnej futurystycznej analogii, ale ma trochę racji wtedy, gdy sugeruje, że kultura współczesna jest „zapowietrzona”, dotknięta „futurystyczną zarazą”, i dziwię się, że wśród jej symptomów nie dostrzegł rzeczywistości wirtualnej. Zapewne można to tłumaczyć niewielkim jeszcze upowszechnieniem cyberprzestrzeni, której ekspansja nie została do końca przesądzona, ponieważ na tej drodze mogą pojawić się różne przeszkody techniczne, ekonomiczne i społeczne.

Nie ulega jednak żadnej wątpliwości, że świat powstający w wyniku sprzężonego działania człowieka i maszyny, oparty na wyborze układów danych, przekształcających się w formę bodźców, odbieranych za pośrednictwem ludzkich zmysłów (przede wszystkim dotyczy to wzroku, słuchu, dotyku i poczucia równowagi, w mniejszym stopniu węchu, a prawie wcale wrażeń smakowych), jest najbardziej — jak dotąd — doskonałą realizacją głównego projektu futurystycznego. Współdziałanie człowieka z maszyną ma bowiem charakter komunikacji pozbawionej jakby funkcji referencyjnej. Mówiąc inaczej, bardziej metaforycznie i ostrożniej, rzeczywistość wirtualna demonstruje „nagość” referencjalności, demonstruje przede wszystkim *simulacrum* zastępujące świat i swój mechanizm poznawczy. Starając się o jeszcze większą precyzję, należałoby stwierdzić, że w cyberprzestrzeni na plan pierwszy wysuwa się świat charakteryzujący się dyspozycyjnością do zastępowania siebie czymś innym, a to narusza tradycyjny, Jakobsonowski typ relacji między nadawcą, komunikatem i odbiorcą¹⁷. Człowiek przebywający w rzeczywistości wirtualnej oczywiście nie znajduje się w całkowitej pustce ani nie unosi się nad jakąś powierzchnią, on przebywa w rzeczywistości istniejącej, ale ona istnieje wystawiona na pokaz w bezpośrednim związku z nim samym, co oznacza, że powstaje sytuacja komunikacyjna, w której funkcja referencjalna jest zrealizowana jako eksplikacja różnych, w zasadzie nieograniczonych, relacji uczestnika zderzenia ze światem.

¹⁶ R. Guerra: *Giocattoli post-futuristi*. „Futurismo-Oggi” 1992, nr 1—2, s. 38.

¹⁷ Zob. R. Jakobson: *Poetyka w świetle językoznawstwa*. „Pamiętnik Literacki” 1960, z. 2, s. 431—473.

Charakter wirtualnej referencjalności, który mnie interesuje, najlepiej chyba ilustrują słowa E. Couchota: „Obrazu interaktywnego się nie czyta: o niego się pyta, nim się manipuluje, z nim prowadzi się rozmowę. [...] obraz numeryczny nie istnieje inaczej, niż tylko w tych wymiarach, w jakich jest wywoływany, pytany, rekonstruowany i manipulowany przez obserwatora.”¹⁸

Funkcja referencyjna, tak jak ją rozumiał Roman Jakobson w odniesieniu do komunikacji językowej, zaczęła zmieniać swój zakres „zależności” wraz z pojawieniem się — znacznie upraszczając całe zagadnienie — kina, telewizji i komputera. Oglądanie obrazów w kinie nigdy nie było i nie jest doświadczeniem powszednim. Ma ono charakter wyjątkowy, niemal „święteczny” (o czym decydują przede wszystkim specyficzne miejsce i określone warunki projekcji), ale sposoby traktowania przez nadawcę i odbiorcę znaków ekranowych i obrazodźwiękowych stanowią okoliczność sprzyjającą jeszcze pełnieniu przez nie funkcji referencyjnej¹⁹. Można natomiast mówić o sprofanowaniu i rozpraszaniu referencyjności przez telewizję, a zwłaszcza neotelewidację. Telewizja bowiem nie potrzebuje przestrzeni dla siebie zarezerwowanej, łączy i miesza ze sobą różne teksty i gatunki, oferuje odbiorcom strumień obrazów, prezentuje świat, który jest oczywiście ograniczony możliwościami naszego języka, naszych dyskursów, naszymi kategoriami logicznymi i percepcyjnymi, ale przekształca wszystko w codzienność. Neotelewidacja sprofanowała przestrzeń reprezentacji charakterystyczną dla kina i zapoczątkowała taki proces osvajania rzeczywistości, który Paolo Vidali określił barwnie słowami: „wyszła za nią za mąż”²⁰. Ona sama stała się medium i zgodnie z łacińskim znaczeniem tego słowa, stała się habitatem ludzkiego doświadczenia.

Inkorporowanie rzeczywistości, które można potraktować jako następstwo tego osobliwego „zamażpójścia”, i kolejny etap w procesie profanowania referencjalności stały się możliwe wraz z upowszechnieniem się stymulatorów ruchu i komputerów. Symulatory zaczęto konstruować już na początku XX wieku i były one udoskonalane przede wszystkim w związku z rozwojem motoryzacji, lotnictwa i techniki kosmicznej. Natomiast pierwszy komputer posiadający sterowany program obliczania nazywał się „Z-3”, a powstał w 1941 roku na podstawie projektu Konrada Zusego²¹. Sześć lat później William Shockley wraz z grupą fizyków za pomocą podobnego urządzenia zademonstrował możliwości poprawienia jakości połączeń telefonicznych na dużych odległościach. Dzięki wprowadzeniu technologii

¹⁸ E. C o u c h o t: *Images. De l'optique au numerique. Les arts visuels et l'evolution des technologies*. Paris 1988, s. 204 i 230.

¹⁹ Z semiotycznego punktu widzenia analizowała ten problem H. K s i ą ż e k-K o n i c k a w książce pt. *Semiotyka i film*. Wrocław—Warszawa—Kraków—Gdańsk 1980. Zob. s. 134 i nast.

²⁰ P. V i d a l i: *Esperienza e comunicazione...*, s. 304.

²¹ Zob. między innymi: H. K a u f m a n n: *Dzieje komputerów*. Warszawa 1980; W. S h a r p: *Toward the Teleculture. The Computerization of Communications Technologies in AnfoAge. Or „What are our media doing to us?”* In: *Watching Television. A Video Event*. Illinois [School of Art and Design, University of Illinois at Urbana Champaign] 1983.

półprzewodników lampy próżniowe zastępowano tranzystorami, a te szybko zostały zminiaturyzowane i na początku lat sześćdziesiątych specjaliści z AT&T, Shockley Semiconductor Laboratory, Fairchild Semiconductor Corporation i firmy Intel sprawili, że elektronika wysokiej skali integracji stała się faktem. W drugiej połowie następnego dekad pojawiły się komputery osobiste (pierwsze modele wykonano w laboratoriach PET i Apple), a w latach osiemdziesiątych powstał bogaty rynek mikrokomputerowy (między innymi pięć generacji modeli kompatybilnych według standardu IBM-PC) i jednocześnie nastąpił gwałtowny rozwój oprogramowania. Podobnie jak w symulatorach, jednym z podstawowych elementów ich działania jest coraz bardziej aktywne uczestnictwo ich użytkowników.

Zanim doszło do powstania cyberprzestrzeni, człowiek stopniowo zdobywał doświadczenie wirtualne, a także uczył się zachowań interaktywnych między innymi dzięki komputeryzacji muzyki²², literatury²³, plastyki²⁴ i ki-

²² W 1958 Robert A. Moog skonstruował pierwszy syntetyzator, a kilka lat później niektórzy muzycy zastąpili instrumenty sprzętem elektronicznym. W 1968 roku światowa federacja zrzeszająca informatyków ogłosiła konkurs na utwór skomponowany lub wykonany za pomocą komputera. Wtedy zaczęto również rozróżniać „muzykę komputerową” (co oznacza, że maszyna jest „podmiotem” procesu twórczego) i „muzykę skomputeryzowaną”. Zob. między innymi M. H o ł t y Ń s k i: *Sztuka i komputery*. Warszawa 1976.

²³ Początkowo korzystano z komputerów w celu tworzenia i porządkowania archiwów i katalogów bibliotecznych. Znalazły one również zastosowanie w badaniach literaturoznawczych. Na przykład powstała ogromna ilość wykresów przestrzennych, obrazujących związki wyrazowe i tematyczne w *Portrecie artysty z czasów młodości* Jamesa Joyce’a. Wreszcie powstała „literatura komputerowa”, między innymi pewną sławą cieszyły się wiersze Haiku, które stworzył Robert Gaskins, przedstawiając maszynie cyfrowej epigram złożony z trzech wersów jako matrycę do zapelnienia słowami. Jednak w obrębie literatury działania komputerów mają ograniczony zasięg i właściwie o rewolucji komputerowej można na razie mówić tylko na poziomie wydawniczym.

²⁴ Już w 1950 roku w Massachusetts Institute of Technology skonstruowano komputer Whirlwind, wyposażony w monitor graficzny, nazwany grafoskopem. Prawdopodobnie prekursorem plastyki elektronicznej był Ben F. Laposki, który w 1966 roku wystawił w Stable Galery w Nowym Jorku osiem rzeźb elektronicznych (kompozycji opartych na obrazach telewizyjnych i fotografiach oscyloskopowych). Na początku tej dekady William A. Fetter użył określenia „grafika komputerowa”. Od tego czasu zaczęły powstawać grafiki obrazujące relacje matematyczne, równania fraktalne i obrazy zbudowane z elementów wybranych przez komputer losowo lub za pomocą algorytmu (np. obrazy Manuela Barbadilla, Collina Sheffielda i Petera Struyckena). Od połowy lat sześćdziesiątych skonstruowano wiele maszyn cyfrowych, które umożliwiają uzyskiwanie najbardziej skomplikowanych efektów plastycznych. Obecnie na rynku komputerowym dominuje firma Silicon Graphics produkująca stacje graficzne i specjalistyczne oprogramowanie dla architektów i filmowców korzystających w swojej twórczości z technik interaktywnych, dzięki którym można kreować prawie nieskończoną ilość kształtów, określać 17 milionów barw (co znacznie przewyższa percepcję ludzkiego oka), uzyskać ostrość obrazu przekraczającą możliwość wszystkich (również HDTV) systemów telewizyjnych i automatycznie generować zjawiska przyrodnicze (ogień, deszcz, wiatr, dym itd.). W sztukach plastycznych technika nie jest tylko instrumentem w rękach artysty, o czym świadczą między innymi kompozycje Australijczyka Stanisława Ostoi-Kotkowskiego, który tworzy dzieła abstrakcyjne za pomocą światła laserowego.

na²⁵. Jednak jego stosunek do zjawisk audiowizualnych i do samej rzeczywistości najbardziej zmienił się pod wpływem neotelewizji i gier komputerowych.

Niekoniecznie trzeba się zgadzać z Jeanem Baudrillardem, badaczem środków masowego przekazu, gdy roztacza przed nami pesymistyczną wizję kultury przyszłości, ale trudno nie przyznać mu trochę racji, gdy opisuje proces stopniowego scalania się świata realnego z jego obrazami²⁶. Główną myśl, wokół której francuski teoretyk kultury organizuje swoje rozważania, krótko i bardzo trafnie scharakteryzował John Fiske, twierdząc, że w jego teorii „obrazy i rzeczywistość (zarówno rzeczywistość stosunków społecznych, jak i uniwersum empirycznego) nie mają odmiennych statusów ontologicznych: między obrazem a rzeczywistością nie ma żadnej różnicy. Wskutek tego żyjemy dziś w epoce, którą nazwał *simulacrum*. *Simulacrum* to według niego pojęcie »implodowane«, czyli takie, którego znaczenie wypływa nie z poczucia różnicy, lecz ze wzajemnego zgniatania się, z improwizacji kategorii, które dawniej w epoce reprezentacji prowadziły do powstania konieczności różnicy, a tym samym znaczenia. Pojęcie »obraz« nie jest implozyjne, ponieważ jego sens zależy od różnicy między nim a pokazaną rzeczą. Podobnie jest z pojęciem »reprodukcji«, która wymaga istnienia »oryginału«. Natomiast *simulacrum* stanowi jednocześnie reprodukcję i oryginał, zarówno obraz, jak i rzecz, wtłoczone w jedno pojęcie. Przy takiej argumentacji nie może istnieć żadna oryginalna rzeczywistość, której obraz jest reprodukowany na milionach ekranów.”²⁷

Uważam, tak jak Fiske, że oryginalna rzeczywistość nadal stanowi dla człowieka najważniejszy punkt odniesienia, ale dostrzegam coraz lepsze możliwości i większe zdolności telewizji do symulowania świata realnego. Dzięki komputeryzacji bowiem można już nawet uczestniczyć w procesie łączenia obrazu i rzeczywistości. Wystarczy wspomnieć o niektórych agresywnych formach reklamy telewizyjnej. Na przykład proponuje się już widzom tzw. gry z wyobraźnią, w których można uczestniczyć jeszcze po wyłączeniu odbiornika. S. Kline szczegółowo omawia zagadnienie symulacji świata audiowizualnego na podstawie analizy reklamy zabawek

²⁵ Od 1977 roku w studiu Greenenbergów realizowane są za pomocą komputerów czołówki do filmów fabularnych. W tym samym czasie zaczęto do nich wprowadzać animacje i efekty specjalne oraz gry komputerowe. Można nawet mówić o wszechobecności komputera. Wystarczy przypomnieć, że po śmierci Brandona Lee w czasie realizacji filmu *Kruk* (1994) reżyser Alex Proyas „wskrzesił” aktora za pomocą komputera i szczęśliwie zakończył produkcję filmu, a Tom Hanks, bohater filmu *Forest Gump* (1994) Roberta Zemeckisa, z większą swobodą niż Zelig (*Zelig*, 1983, reż. Woody Allen), ścisnął na ekranie dłonie amerykańskich prezydentów i występował razem z nieżyjącym Johnem Lennonem. Przykłady można mnożyć.

²⁶ Zob. przede wszystkim J. B a u d r i l l a r d: *Simulations*. New York 1983, oraz jego artykuł opublikowany w języku polskim pt. *Świat wideo i podmiot fraktalny*. W: *Po kinie...*, s. 247—258.

²⁷ J. F i s k e: *Postmodernizm i telewizja*. Przeł. J. M a c h. W: *Pejzaże audiowizualne. Telewizja — wideo*. Wybór, wstęp i opracowanie A. G w ó ź d ź. Kraków [praca w druku].

dla dzieci²⁸, które szybko się upowszechniają i zdobywają wielu zwolenników. Między innymi specjaliści z budapesztańskiej firmy Lintas opracowali już reklamy w formie krótkich gier interakcyjnych. W jednej z nich butelka płynu do naczyń zamienia się w planszę do gry, a akcja innej rozgrywa się podczas quizu sponzorowanego przez producenta margaryny. Odpowiedź na pytanie konkursowe pada po przerwie, w której emitowana jest klasyczna reklamówka tegoż produktu. Zarządzająca węgierską filią agencji Pierre-Emmanuele Maire nie ma żadnych wątpliwości, że „Taki rodzaj promocji bardziej przykuwa uwagę widzów i jest efektywniejszy. Mobilizuje ich do aktywnego odbioru i uatrakcyjnia markę.”²⁹

Jeszcze w 1982 roku widzowie nie mieli okazji do przeżywania takich nieprawdopodobnych zdarzeń, jakie przedstawił w zrealizowanym wówczas utworze ekranowym pt. *Videodrome* Kanadyjczyk David Cronenberg. Bohater tego obrazu, zawierającego elementy filmu grozy, science fiction i filmu *gore*, cierpiął na nieuleczalną „chorobę telewizyjną”, która zmieniała go w tzw. nowe mięso, czyli ciało opanowane przez media, potrzebujące do istnienia widowiskowego narkotyku i nie odróżniające świata symulowanego od rzeczywistości³⁰.

²⁸ S. K l i n e: *Limits to the Imagination: Marketing the Children's Culture*. In: *Cultural Politics in Contemporary America*. Eds. I. A n g u s, S. J h a l l y. New York 1989, s. 299—316.

²⁹ Cyt. za T. P a r k e r-P o p e: „Europa Środkowo-Wschodnia służy za poletko doświadczalne agencjom reklamowym.” „The Wall Street Journal Europe” 1995.

³⁰ Zob. A. P i t r u s: *Staniemy się „nowym mięsem”*. „Easy Rider” [Kraków] 1991, nr 5 (7), s. 26—28, a zwłaszcza także postmodernistyczny w sposobie wypowiedzi, artykuł M. D o w n h a m a pt. *Videodrome: coś w pokoju 101*, s. 29—33. Tłum. A. P i t r u s za pierwodrukiem w *Rapid Eye*, 1989). Autor drugiego ze wspomnianych tekstów formułuje hipotezy bardzo dyskusyjne i z ironią, pisze między innymi: „Częściami Videodromu są mikro- i minikomputery, komputery osobiste, telewizory, drukarki, kopiarki, kasy automatyczne, automaty, sensory, anteny, aparatura pomiarowa, światłowody, bioprocesory, software, hardcore, taśmy, dyski, urządzenia diagnostyczne — buble, babel. Babilon widowiskowo dostosowany do języków, jo-jo, telefony, modemy, teleksy, przekaźniki, radio, kable, satelity, semafony społecznych systemów komunikowania, wizualne języki ciała, przesunięcia głównej myśli przez elektroniczną plazmę video DNA. Teraz jest już inaczej niż w czasach »Społeczeństwa spektaklu«. Mamy do czynienia z czystym zjawiskiem programowania i informacji. Nie ma problemu kryzysu relacji międzyludzkich i konieczności wprowadzania zmian w »życiu codziennym«. Wszystko zostało sprowadzone, cał za całem, do nowego horyzontu zdarzeń, informacyjnego Babilonu, syndromu obrazu, VIDEODROMU DNA. Technologia Videodromu wiąże się z systemem nerwowym za pomocą różnych urządzeń, stając się z dnia na dzień coraz bardziej z nim związana. [...] Videodrome musi przetłumaczyć wszystkie formy życiowe na martwe, musi symulować zdarzenia i procesy. [...] Videodrome zaczyna się tam, gdzie przekaz i przekaźnik mieszają się [...]. Wszyscy żyjemy w nadrealności video DNA, we wszechświecie w każdym miejscu podobnym do oryginału, w którym rzeczy zostały zastąpione ich wyglądami, sobowótami, zmaterializowanym obrazem. [...] Tu, na horyzoncie zdarzeń rozróżnienie między przyczyną i skutkiem, pomiędzy aktywnym i pasywnym, podmiotem i przedmiotem, celem i środkiem, realnym i nadrealnym, staje się niezwykle trudne.” (s. 30, 31 i 32). Jest to, oczywiście, tylko profetyczna wizja kultury przyszłości wymyślona przez M. Downhama, ale warto się nad nią zastanowić na marginesie rozważań nad rzeczywistością wirtualną.

W ciągu ostatnich kilkunastu lat wizja artysty przestawała być tylko metaforą sytuacji człowieka żyjącego w świecie opanowanym przez media. Systematycznie bowiem rozwijały się i nasilały się we współczesnych społeczeństwach objawy „choroby telewizyjnej”, czego świadectwem są między innymi wspomniane formy reklamy oraz interaktywne wideoklipy, a przede wszystkim komputerowe gry audiowizualne.

Nie będę charakteryzował różnych rodzajów gier komputerowych, ponieważ wiele już na ten temat napisano³¹, a poza tym coraz więcej ludzi korzysta z tej formy zabawy (czasami nauki), chciałbym tylko — wskazując miejsce, jakie zajmują te zjawiska na drodze prowadzącej do rzeczywistości wirtualnej — skupić większą uwagę na pojęciu „gra”. Zbyt często jeszcze badacze kultury współczesnej posługują się nim w znaczeniu tradycyjnym i twierdzą, że gry komputerowe są tylko bardziej technicznie udoskonalonymi formami gier planszowych, zręcznościowych i sportowych, czyli sytuacji komunikacyjnych, opartych na różnych umowach, zasadach lub regułach. Taki punkt widzenia ogranicza bardzo spojrzenie na interesujące mnie zjawiska audiowizualne, a nawet prowadzi do powstania błędnej perspektywy badawczej.

Większość współczesnych gier bowiem zawdzięcza swoje istnienie nie tylko intensywnemu rozwojowi nowych technologii, które nadal umożliwiają uczestnikom zabawy przestrzeganie tradycyjnych reguł, ale — i o tym trzeba pamiętać — otacza je określona aura kulturowa. Nieco sprawę upraszczając, można stwierdzić, że w istocie rzeczy gry audiowizualne są grami postmodernistycznymi, a te mocno różnią się od gier tradycyjnych, przede wszystkim nietrwałością i mobilnością reguł. Innymi słowy, zwykle gdy mówi się o grach umożliwiających uczestnikom symulowanie rzeczywistości, mówi się o działaniach zaskakujących, nacechowanych wyrafinowanym eklektyzmem, opierających się coraz bardziej na bezprogramowości i bezstylowości, na braku ideologii i prawie całkowitej bezpretensjonalności intelektualnej.

Nie będę również włączał się do sporu, jaki toczą historycy i teoretycy kultury na temat postmodernizmu, który stanowi naturalną, żyzną glebę dla kina, neotelewizji, wideoartu, gier komputerowych i rzeczywistości wirtualnej³². Na użytek moich rozważań wystarczy ogólny wniosek, jaki można wysunąć z lektury lawinowo pojawiających się tekstów poświęconych tej dominacji kulturowej (tak Jean-Francois Lyotard określa całe zjawisko), który brzmi: postmodernizm odrzuca wszystkie totalizmy modernizmu, oddaje stan ducha „kultury wyczerpa-

³¹ Zob. przede wszystkim T. F r i e d m a n: *Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality*. In: *Cybersociety. Computer-mediated Communication and Community*. Ed. by S. G. J o n e s. Thousand Oaks (California)—London—New Delhi 1995, oraz inne teksty zamieszczone w tym tomie.

³² Świadczą o tym prace prawie wszystkich teoretyków postmodernistycznych, ale czytelnikom polecam przede wszystkim książkę S. B u k a t m a n a pt. *The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham and London 1993.

nia”, nie tworzy kierunków, szkół i stylów, zachęca do „wędrowania po szlakach przygodności języka” (sformułowanie Donalda Davidsona), żywi się przywłaszczeniami (cytatami, aluzjami i sygnalizowanymi inspiracjami różnego typu) oraz rozprasza wszystko w „wolnych grach”³³ i intertekstualnych paradoksach.

W różny sposób i za pomocą wielu argumentów można charakteryzować „wolne gry” (przeciwnicy postmodernizmu mówią zwykle o „grach dowolnych”), dlatego ja ograniczę się tylko do wskazania jednej tradycji, z której się wywodzą. W tym celu przytoczę krótki fragment rozważań z 1953 roku, autorstwa Ludwiga Wittgensteina, logika, językoznawcy i filozofa, który próbował ogarnąć jednym spojrzeniem gry karciane, sportowe planszowe, tańce i wiele innych grup gier i w podsumowaniu swoich spostrzeżeń napisał: „Przypatrzyć się np. kiedyś temu, co nazywamy »grami«. [...] Co jest im wszystko wspólne? — Nie mów »Muszą mieć coś wspólnego, bo inaczej nie nazwałyby się ‘grami’« — tylko patrz, czy mają coś wspólnego. Gdy im się bowiem przypatrzysz, to nie dojrzyś wprawdzie niczego, co byłoby wszystkim wspólne, dostrzeżesz natomiast podobieństwa, pokrewieństwa — i to cały ich szereg. [...] Widzimy skomplikowaną siatkę zachodzących na siebie i krzyżujących się podobieństw: podobieństw w skali dużej i małej. Podobieństw tych nie potrafię scharakteryzować lepiej niż jako »podobieństwa rodzinne«, gdyż tak właśnie splatają się i krzyżują rozmaite podobieństwa członków jednej rodziny: »gry tworzą rodzinę.«”³⁴ To oznacza, że najważniejszą cechą każdej gry jest jej pokrewieństwo, i tylko pokrewieństwo, z innymi grami, i to właśnie czyni ją wolną, czyli otwiera nieskończone pole podobieństw, które szybko stają się różnicami, ponieważ zastąpione zostają nowymi podobieństwami, co stwarza okazję do konstruowania gry gier³⁵. W grach toczących się na różnych obszarach kultury chodzi więc nie tyle o postrzeganie reguł, ile o wskazywanie na ich niestabilność, o nieskończone konstruowanie na zasadzie pokrewieństwa nowych reguł.

Właśnie takie „modele” gier, zwłaszcza po pojawieniu się komputerów, zostały w ostatnim dwudziestolecu bardzo rozbudowane, a to znaczy, że osiągnęły

³³ Trudno mieć co do tego wątpliwości po lekturze *L'écriture et la différence* J. D e r r i d y (Paris 1967) i *Philosophie und Malerei im Zeitalter ihres Experimentierens* J.-F. L y o t a r d a (Berlin 1986), który starał się dowieść, że „ostatnio język nie komunikuje się ze sobą: można wytwarzać zdania, które nie są przetłumaczalne na inne zdania. Właśnie to przeciwstawia się umowie społecznej, opartej na założeniu, że uzyskujemy pełną jasność na temat tego, co właśnie mówimy. [...] z powodu braku narracji legitymizujących, istnieje już tylko jedna możliwość: walka i praca o to i nad tym, co niekomunikowalne, nieprzekazywalne, a więc w interesie artykulacji możliwych nowych zdań” (s. 105).

³⁴ L. W i t t g e n s t e i n: *Philosophical Investigations*. Oxford 1953 (*Dociekania filozoficzne*. W: *Filozofia współczesna*. T. 2. Red. Z. K u d e r o w i c z. Przeł. B. W o ł n i e w i c z. Warszawa 1983, s. 28—29).

³⁵ Szerzej pisałem o tym w książce zatytułowanej *Wielkie ŻARCIE i POSTmodernizm*. *O grach intertekstualnych w kinie współczesnym*. Katowice 1992. Zob. przede wszystkim rozdział *Prelogika gry*, s. 62—82.

nie do zaakceptowania, czy też niewyobrażalny dla monisty poziom wolności, poziom dezintegracji budowy „komunikatu”. Łatwo można się o tym przekonać, patrząc na produkty neotelewizji i audiowizualne gry komputerowe. Istnieje bowiem nieskończona ilość *videogame*, wykorzystujących schematy ikoniczne, werbalne i inscenizacyjno-narracyjne gier sportowych i towarzyskich, naśladujących strategie wojenne, metody pracy różnych profesjonalistów lub tradycyjne struktury artystyczne, co oznacza, że zawsze istnieje (jest zakodowany w pamięci komputera) program zachowań, który zmusza odbiorcę do powtarzania jednego z tradycyjnych „chwytów” gatunkowych. Gracz może nie tylko grać „z obrazami”, ale może również częściowo wprowadzać do akcji swój porządek myślowy, jednak prawie zawsze komunikowanie przekształcone zostaje przede wszystkim w zabawę, która opiera się na podejmowaniu decyzji, na aktywności do pewnego stopnia zorganizowanej, czyli na strategii.

Można przyjąć założenie, że między regułami i ludyczną (nastawioną na osiągnięcie przyjemności) inwencją odbiorcy istnieje związek analogiczny do de Saussure’owskiej dychotomii *langue* i *parole*. Problem polega jednak na tym, że dla językoznawców język jest pożyteczny, a w grze komputerowej zwykle na pierwsze miejsce wysuwa się aspekt ludyczny, chociaż — co nie ulega wątpliwości — do tego rodzaju gier przyciąga człowieka również potrzeba komunikowania. Człowiek lubi grać i lubi się komunikować, ale w sytuacji nacechowanej postmodernistycznie rzadko lubi zaspokajać obydwie potrzeby jednocześnie.

Coraz powszechniej odczuwany brak równowagi między tymi potrzebami, czyli potęgujące się „pożądanie” gry postmodernistycznej, prowadzi do naruszania ogólnych, sankcjonowanych dotychczas różnymi autorytetami, parametrów układu komunikacyjnego, które nazywam „zasadami konwersacyjnymi”. Chodzi przede wszystkim o zasadę, różnej w zależności od sytuacji, implikatury personalnej uczestników komunikacji oraz o zasadę implikatury całości znaczeniowej komunikatu. W pierwszym wypadku mam na myśli rozmaite wzajemne rozpoznawania się nadawcy i odbiorcy, które można traktować głównie jako przeświadczenie adresata, że za pośrednictwem komunikatu, ktoś, dający się nazwać lub bliżej określić, nawiązuje z nim kontakt. W wielu współczesnych grach taka więź zostaje bardzo osłabiona albo nawet staje się niepotrzebna, ale do tego zagadnienia wrócę jeszcze w dalszej części moich refleksji, wtedy gdy będę próbował dokładniej opisać komunikacyjne zachowania człowieka znajdującego się w rzeczywistości wirtualnej. Natomiast niezbędny jest w tym miejscu krótki komentarz na temat chwiejności drugiej zasady, ponieważ ten proces stał się już czynnikiem warunkującym istnienie każdej gry postmodernistycznej. Chodzi mi w tym wypadku o świadome pogłębianie „otwarcia” komunikatów na poziomie znaczeniowym, o agresywną kontekstualizację tekstów, która nie tylko uniemożliwia sformułowanie hipotezy dotyczącej ich tzw. ukrytej całości, ale wręcz czyni ten zabieg zbytecznym.

Zgodnie — jeśli można tak powiedzieć — z logiką ponowoczesności żadne zdania ani kategorie (głównie etyczne i estetyczne) w tradycyjnym rozumieniu nie odnoszą się do całości wypowiedzi, ale tylko do jej części. I w praktyce nie wynikałoby z tego przeświadczenia nic nadzwyczajnego, gdyby było ono jedynie wyrazem zdroworozsądkowej postawy pragmatycznej. Stało się jednak inaczej. Postmoderniści manifestują bowiem swoją postawę, wykazując się niezwykłą pomysłowością w rozwijaniu myślenia intertekstualnego, które jest już przedmiotem zaciętych sporów między badaczami kultury współczesnej³⁶. Nie wdając się w szczegółową analizę różnych koncepcji teoretycznych poświęconych tej problematyce, chciałbym tylko zasygnalizować ten aspekt intertekstualności, który wydaje mi się najważniejszy, a potraktowany został przez Zygmunta Baumana jako „nieskończenie złożone przeplatanie się wzajemnych związków, nie kończąca się konwersacja między tekstami, bez żadnej perspektywy dojścia kiedykolwiek do uzgodnionego punktu lub zatrzymania się w nim”³⁷. Moim zdaniem taka definicja intertekstualności bardzo trafnie charakteryzuje gry postmodernistyczne i wszystkie sytuacje komunikacyjne, w których znacznemu osłabieniu ulega funkcja referencyjna. Definicja ta zatem odnosi się również do świata, jaki powstaje w wyniku sprzężonego działania człowieka i maszyny, czyli do rzeczywistości wirtualnej.

Podsumowując dotychczasowe rozważania, w których starałem się ukazać procesy i zjawiska zachodzące w kulturze współczesnej, a tworzące fundamenty narodzin rzeczywistości wirtualnej, warto podkreślić, że jest ona zarówno dzieckiem postmodernizmu, jak i ewolucji kina, telewizji oraz myślenia intertekstualnego, związanego z szybką progresją komputeryzacji. Dzięki komputerom spełniły się futurystyczne marzenia człowieka o łączeniu tekstów z rzeczywistością pozatekstową, realne bowiem stały się możliwości przenikania się sztuki i życia. Dlatego można się chyba zgodzić z Faustem Colombem, gdy twierdzi, że komputer pełni w kulturze funkcję metamedium. To przecież znaczy, że dzięki jego zdolnościom do kontaminowania różnych środków technologicznych,

³⁶ Jako pierwsza pojęcie „intertekstualność” w odniesieniu do literatury współczesnej wprowadziła do rozważań teoretycznych J. K r i s t e v a. Zob. E a d e m: *Semiotike. Recherches pour une semanalyse*. Paris 1969, oraz R. B a r t h e s: *S/Z*. Paris 1970; M. R i f f a t e r r e: *Semiotics of Poetry*. Bloomington 1973; I d e m: *Text Production*. New York 1982; G. G e n e t t e: *Palimpsestes. La literature au second degre*. Paris 1982; N. Z u r b r u g g: *The Limits of Intertextuality: Barthes, Burroughs, Gysin, Culler*. „Southern Review” [Adelaide] 1983, Nr. 2. W Polsce szczegółowe informacje na temat dyskusji o tym zjawisku znajdzie czytelnik między innymi w: M. G ł o w i ń s k i: *O intertekstualności*. „Pamiętnik Literacki” 1986, z. 4; H. M a r k i e w i c z: *Odmiany intertekstualności*. „Ruch Literacki” 1988, z. 4—5; S. B a l b u s: *Intertekstualność a proces historycznoliteracki*. Kraków 1990; R. N y c z: *Intertekstualność i jej zakresy: teksty, gatunki, światy*. W: *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*. Warszawa 1993.

³⁷ Z. B a u m a n: *Philosophical Affinities of Postmodern Sociology*. „The Sociological Review” Nr. 38 (4), s. 427.

kumulowania wszelkich informacji i przedłużania działalności ludzkich zmysłów bardzo zmienia się stosunek człowieka do siebie i do świata³⁸. Możliwość stworzenia rzeczywistości wirtualnej i przebywania w niej stanowi jednak granicę, po której przekroczeniu trudno będzie przewidzieć kierunek rozwoju człowieka, kultury i komunikacji.

Oczywiście, należy się nad tym zastanowić i podjąć taką próbę, która na razie musi się jeszcze ograniczyć do formułowania różnych odpowiedzi na zasadnicze pytanie: Co to jest rzeczywistość wirtualna?³⁹

Pełniejsza charakterystyka tego zjawiska jest niezbędna, ponieważ nie każde sprzężenie człowieka z komputerem, choćby za pomocą monitora, okularów umożliwiających trójwymiarowe widzenie, rękawic manipulatorów, słuchawek stereofonicznych, hełmu, przesuwającego się pod nogami chodnika i kombinezonów naszpikowanych elementami elektronicznymi, musi prowadzić do stworzenia rzeczywistości wirtualnej i otwierać drogę do wejścia do niej. Brenda Laurel uważa, że dzieje się tak wtedy, gdy jednocześnie następuje zespolenie trzech działań-doznań: występuje zanurzenie zmysłów (*sensory immersion*), czyli ich bardzo silne pobudzenie, zdalna obecność (*remote presence*), czyli mimo oddalenia odczuwanie istnienia w przestrzeni i czasie, oraz teleoddziaływanie (*tele-operations*), czyli współreagowanie człowieka ze światem monitorowanych obrazów⁴⁰. Na inną, nie mniej ważną cechę wszystkich systemów rzeczywistości wirtualnej, jaką jest sprzężenie człowieka z danymi zawartymi w pamięci maszyny, zwracają uwagę Steve Austakalnis i David Blatner, gdy piszą, że są one sposobami, „w jaki ludzie współoddziałują z komputerami i niezmiernie skomplikowanymi danymi, a także obrazują je i manipulują nimi”⁴¹.

Znacznie dokładniej scharakteryzował to zjawisko Michael Heim, wyróżnił bowiem siedem działań-doznań, najczęściej występujących jednocześnie, a nawet nakładających się na siebie, które w jego przekonaniu nie stanowią pełnej definicji rzeczywistości wirtualnej, ale wyczerpują aktualny stan wiedzy o niej⁴². Są to: symulacja, interaktywność, sztuczność świata, zanurzenie w nim, teleobecność, całkowite zanurzenie (*full-body immersion*) i komunikacja sieciowa.

O symulacji pisałem już wcześniej i dlatego ograniczę się jedynie do stwierdzenia, że chodzi o perfekcyjne naśladowanie określonych fragmentów rzeczy-

³⁸ F. C o l o m b o: *La comunicazione sintetica*. In: G. B e t t e t i n i, F. C o l o m b o: *Le nuove tecnologie della comunicazione...*, s. 265—297.

³⁹ W Polsce pierwszej i — moim zdaniem — udanej próby pełnej charakterystyki tego zjawiska dokonał Piotr Sitarski. Zob. I d e m: *Co to jest „rzeczywistość wirtualna”?* „FA-Art” [Katowice] 1995, nr 1 (19), s. 35—41.

⁴⁰ Zob. ibidem oraz B. L a u r e l: *Computers as Theatre*. London 1991, s. 188 i nast.

⁴¹ S. A u s t a k a l n i s, D. B l a t n e r, S. M i r a g r: *The Art and Science of Virtual Reality*. Peach Pit Press 1992. Cyt. za P. S i t a r s k i: *Co to jest...*

⁴² M. H e i m: *Metaphysics of Virtual Reality...*, *passim*. Zob. również P. S i t a r s k i: *Co to jest...*

wistości, które występuje już w wielu innych sferach ludzkiego działania, ale w rzeczywistości wirtualnej jest ściśle związane z interaktywnością rozumianą jako wzajemne oddziaływanie na przemian człowieka i komputera, czyli jako seria wymian komunikacyjnych, w czasie której użytkownik może modyfikować dane wyjściowe przekaznika, a obydwaj „interlokutorzy” mogą przerywać nawzajem swoje kwestie⁴³. Najszersza definicja tego pojęcia otwiera szerokie pole rozważań na temat sformułowany w dramatyczny sposób przez J. Baudrillarda w słowach: „Interaktywność ludzi stała się interaktywnością ekranów.”⁴⁴ Heim przyznaje trochę racji francuskiemu teoretykowi kultury, gdy zastanawia się nad sztucznością i zauważa, że pojęcie to może odnosić się również do całego otaczającego nas świata, ale spogląda na zjawisko z odwrotnej strony, traktując rzeczywistość wirtualną jako konsekwencję procesu intensywnego i doskonałego zastępowania realności znakami, zastępowania świata simulacrami.

O takim kierunku tego procesu świadczą — zdaniem Heima, co jednak wydaje się nie całkiem uzasadnione — sposoby zanurzania się i całkowitego zanurzenia się. Zanurzenie człowieka w strumieniu bodźców wyprodukowanych przez komputer (strumieniu różniącym się od bodźców odbieranych w świecie realnym) może być, w zależności od użytych technologii, mniej lub bardziej doskonałe. Zawsze jednak zanurzenie może nastąpić tylko dzięki zastosowaniu skomplikowanego oprzyrządowania ciała człowieka i jego najbliższego otoczenia. Aby usunąć te niedogodności, Myron Krueger zaczął wykorzystywać tylko zespoły kamer śledzących ruchy człowieka i „odpowiadających” na nie — i ten sposób przebywania w rzeczywistości wirtualnej nazwał całkowitym zanurzeniem⁴⁵.

Z kolei teleobecność, którą B. Laurel nazywa zdalną obecnością, jest dowiadczaniem przez człowieka obecności w świecie właściwie nie istniejącym, ponieważ percepcja zmysłowa, kontrola nad zmysłami i zdolność do przekształcania otoczenia stanowią efekt przede wszystkim kreatywnych możliwości metamedium, które są tym większe, im bardziej zanurzenie jest związane z komunikacją sieciową. Jednak ta ostatnia cecha nie stanowi koniecznego warunku pojawienia się rzeczywistości wirtualnej, chociaż porozumiewanie się za pośrednictwem sieci komputerowej staje się coraz bardziej dominującą formą komunikacji współczesnej i staje się też trwałym elementem opisywanego przeze mnie zjawiska.

Z tego krótkiego repetytorium definicyjnego wynika, że badacze kultury współczesnej z trudem określają zakres pojęcia „rzeczywistość wirtualna”, ale udało im się już wyłączyć z niego układy tylko metaforyczne, zwane „wirtual-

⁴³ Dobrym wprowadzeniem do tej problematyki jest szkic R. W. K l u s z c z y ń s k i e g o pt. *Kultura audiowizualna wobec interaktywnego wyzwania*. W: *Media Art. Między wysoką a niską technologią. Katalog WRO'95*. Red. P. K r a j e w s k i. Wrocław 1995.

⁴⁴ J. B a u d r i l l a r d: *Le xerox et L'infini*. „Traverses” 1988, nr 44/45, s. 21.

⁴⁵ Zob. M. K r u e g e r: *Artificial Reality*. London 1991.

nymi”, np. niektóre gry komputerowe i symulatory. W 1992 roku Luriner Herr i Judson Rosebush przedstawili rozwiniętą wersję swojej koncepcji „Czterech filarów rzeczywistości wirtualnej”, umożliwiającą odróżnienie tego zjawiska od klasycznej grafiki komputerowej⁴⁶. Według nich są to występujące jednocześnie: „fotorealistyczna, trójwymiarowa grafika komputerowa wraz z metodą budowania modeli, ich oświetlania i ukazywania w rzucie perspektywistycznym”, „symulacja zachowania obiektów poprzez modelowanie ich dynamiki, tzn. oddziaływania przedmiotów między sobą oraz ich środowiskiem”, oparta na rozwiązaniach technicznych coraz bardziej wykraczających poza kinematykę, „oddziaływania multisensoryczne i wielokanałowe ze światem wirtualnym”, czyli sprzężenie zwrotne, umożliwiające chwytanie i obracanie obiektów, odczuwanie ich lekkości lub ciężkości, wyczuwanie tekstury powierzchni itp., oraz „współuczestnictwo różnych graczy w tej samej rzeczywistości wirtualnej dzięki włączeniu się do tej samej sieci”. Autorzy wyróżnili nawet trzy sytuacje, w jakich mogą się znaleźć gracze: pierwsza stwarza okazję do spostrzegania wirtualnego innych rzeczywistych graczy, druga — do stworzenia reprezentacji wirtualnej samego siebie (postrzega się części własnego ciała, patrząc na nie jak gdyby z innego punktu), trzecia zaś — pozwala „spotkać aktorów, którzy nie istnieją w świecie rzeczywistym, lecz w całości zostali stworzeni przez komputer. Jednym z problemów, jaki może się tutaj pojawić, jest to, że wy, uczestnicy, nie będziecie mogli rozróżniać owych różnych typów aktorów”.

Wspomniany już wcześniej Paolo Vidali podjął próbę uogólnienia wielu teorii, jakie powstały na temat rzeczywistości wirtualnej, i określenia wynikających z nich konsekwencji badawczych. Najistotniejszy wydaje mi się ten fragment jego rozważań, w którym poddaje on analizie przestrzenne uwarunkowania komunikacji wirtualnej, decydującej o zaistnieniu tego zjawiska⁴⁷. Korzystając z zaproponowanych przez niego pojęć, zmodyfikuję trochę ich zakres znaczeniowy, chciałbym je bowiem potraktować jako podstawowe „przesunięcie” pojawiające się w tego typu sytuacjach komunikacyjnych.

Pierwsze przesunięcie komunikacyjne, jakiego musi dokonać człowiek zanurzony w rzeczywistości wirtualnej, a które musi również uwzględnić interpretator zjawiska, polega na przejściu od „lekturowego” oswajania świata do nawigowania nim. Uczestnik takiej gry bowiem nie nawiązuje kontaktu z rzeczywistością, która miałaby klasyczne cechy tekstu, tzn. że chociaż może ona istnieć w pewnym stopniu jako przedmiot językowy i może posiadać skończoną i spójną ciągłość dyskursywną oraz strukturę głęboką, opartą na określonym programie nadawcy, to jednak identyfikacja znaczeń nie prowadzi do odczuwania jej

⁴⁶ Wywiad z J. R o s e b u s h e m, w którym charakteryzuje on rzeczywistość wirtualną, został opublikowany w 13 numerze paryskiego pisma „Pixel”. Jego polskie tłumaczenie znajduje się w pierwszym numerze „Brulionu” [Warszawa] z 1994 roku pt. *A właściwie czym jest rzeczywistość wirtualna?*, s. 165—168. Cytaty przytaczam za tym wydaniem.

⁴⁷ P. V i d a l i: *Esperienze e comunicazione nei nuovi media...*, s. 315—323.

spójności. Ten proces ulega nieustannej kontekstualizacji, ponieważ nie można skonfrontować stałych komponentów gramatycznych (w lingwistyce: reguł syntaktycznych) i semantycznych z pewnymi normami, które włączałyby rzeczywistość wirtualną w dający się precyzyjnie określić kontekst kulturowy. Innymi słowy, „tekst” ulega nieustannej dezintegracji, kruszy się i w odniesieniu do niego nie okazują się prawdziwe słowa Rolanda Barthesa i Andre Compagnona: „Umieć czytać, w istocie oznacza umieć czytać zdania: gdy się czyta i rozumie jedno zdanie, to umie się czytać wszystkie zdania.”⁴⁸ Dlatego w 1987 roku Vannevar Bush, Ted Nelson i Douglas Engelbart wprowadzili pojęcie „hipertekstu”, odnoszące się do świata, którego się „nie czyta”, nie poddaje „lekturze”, albo mówiąc inaczej — mocno modyfikuje się jego tradycyjne formy, ponieważ nie musi on być podporządkowany zasadom linearności i następstwa, ale zawsze jest otwarty na „rozgałęzienie” procesów myślowych. Gracz ogranicza więc swoje zdolności do „lektury”, rozwija natomiast kompetencję, która umożliwia mu prowadzenie nawigacji i rozwija umiejętność nieustannego reorganizowania mapy hipertekstu.

Przejściu od lektury do nawigacji towarzyszy drugie przesunięcie komunikacyjne polegające na zastępowaniu transmisji informacji interaktywnością. W świetle moich dotychczasowych rozważań jest to chyba oczywiste. W tym wypadku nie chodzi przecież o przekazywanie myśli przez nadawcę do odbiorcy, ale o interaktywne manipulowanie informacjami w stale zmieniającym się polu poznawczym.

Trzecie przesunięcie komunikacyjne polega na przekształcaniu percepcji w inkluzję, a stopień tej transformacji zależy od „głębokości” zanurzenia człowieka w rzeczywistości wirtualnej. Skoro może być w niej zniesione prawo grawitacji i nie muszą w niej istnieć zasady geometrii euklidesowej, mało przydatne stają się tradycyjne nawyki percepcyjne, natomiast najważniejsze stają się poczucie „bycia” w jakimś miejscu, patrzenie na świat z jego wnętrza. Oczywiście rzeczywistość wirtualna prawdziwym miejscem nie jest, ale specjalizacja komunikacyjna jest tak silna, że Bricken pisze: „Rzeczywistość wirtualna przemieszcza swoich uczestników wewnątrz informacji. [...] Wrażenie występujące podczas oglądania obrazu staje się wrażeniem występującym podczas przebywania w miejscu.”⁴⁹

Wszystkie wymienione przesunięcia komunikacyjne są nowymi, szybko rozwijającymi się w sprzyjającej najbardziej radykalnym zmianom aurze postmodernizmu, procedurami przystosowywania się człowieka do metamedium i nie eliminują całkowicie lektury, transmisji i percepcji. Świadczą o tym, że ewolucja podstawowych ludzkich działań komunikacyjnych przekracza jednak granicę,

⁴⁸ Cyt. za włoskim wydaniem. R. Barthes, A. Compagnon: *Lettura*. In: *Enciclopedia Einaudi*. Vol. 8. Torino 1979, s. 181.

⁴⁹ Cyt. za P. Vidali: *Esperienza e comunicazione nei nuovi media...*, s. 322.

poza którą mogą one tracić swoje pierwszorzędne znaczenie, co może przynieść człowiekowi pewne korzyści, ale też może stać się dla niego zagrożeniem. Ponieważ rzeczywistość wirtualna nie jest jeszcze zjawiskiem w pełni wykształconym i rozpoznany, ograniczę się tylko do wskazania kilku niebezpieczeństw i szans, jakie pojawiły się wraz z jej narodzinami.

Niewątpliwie ludzie częściej będą się znajdować w sytuacjach nieokreślonych, bardziej chyba dyskomfortowych niż te, w których znalazła się przez chwilę dziewczyna w trakcie rozmowy z doktorem ELIZĄ i po niej, ponieważ pojawić się mogą trudności z odnalezieniem swojego miejsca i ustaleniem równowagi fizycznej i psychicznej w rzeczywistości „przesuniętej” pod względem ontologicznym. Jak wiadomo, rzeczywistość wirtualna nie istnieje fizycznie, ale przebywanie w niej wywołuje niektóre naturalne procesy fizjologiczne, fizyczne i mentalne. W dotychczasowych dociekaniach nad naturą wszystkiego, cokolwiek istnieje („tego, co jest”), zarówno w sferze realnej (przedmioty, zdarzenia...), jak i idealnej, filozofowie zwracali, bardzo ogólnie rzecz biorąc, uwagę na obligatoryjny charakter zasady tożsamości (określającej zgodność rzeczy samych z sobą) i zasady sprzeczności (określającej brak tożsamości między bytami). Wraz z pojawieniem się rzeczywistości wirtualnej naruszona zostaje zasada sprzeczności: skoro ona nie istnieje, ale istnieją jej skutki, można mówić o „przesunięciu ontologicznym”. Problem ten wymaga wnikliwej analizy. Wydaje się jednak oczywiste, że przyszłość ewolucji kultury i komunikacji może bardzo mocno podważyć fundamenty teorii bytu, ponieważ człowiek współczesny zachłannie pożąda alternatywnego świata przeżyć.

Rozwój różnych form rzeczywistości wirtualnej pogłębi również proces subiektywizacji aktów komunikacyjnych. W moim przekonaniu myślą się w ocenie tego zjawiska ci teoretycy, którzy coraz większą aktywność graczy interpretują jako przejaw zwiększającego się czynnika upodmiotowienia kultury i pełnego uczestnictwa w niej. W układzie komunikacyjnym inicjatywę zdaje się przejmować odbiorca, ale przecież rozpraszanie się (wręcz znikanie) podmiotu nadawcy stwarza bardzo dogodne warunki do manipulowania aktywnym odbiorcą przez „nieznane siły”. Oczywiście, komunikacja jest skuteczna (nic nie komunikuje przynajmniej tyle, czyli nic), ale warto pamiętać o tym, że jej coraz bardziej jednostronna subiektywizacja następuje kosztem depersonalizacji drugiego, dawniej ważniejszego, interlokutora, czyli nadawcy występującego zwykle w postaci istot symbolicznych, i wywołuje przede wszystkim efekt złudzenia komunikacyjnego⁵⁰. Wydaje mi się, że pogłębiający się w rzeczywistości wirtualnej proces dematerializacji człowieka (siebie samego i innych graczy) prowadzi przede

⁵⁰ O przyczynach i formach zachwiania podmiotowej sfery we współczesnych układach komunikacyjnych pisałem szerzej w artykule pt. *Znikające podmioty? Szkic o procesach depersonalizacji występujących we współczesnej kulturze audiowizualnej*. „FA-Art” [Katowice] 1994, nr 3—4, s. 33—42.

wszystkim do rozwoju autokomunikacji, czyli nie do rozpoznawania instancji podmiotowych, lecz do osiągnięcia tylko przyjemności, jaką sprawia zaburzenie porządku wzorów sytuacyjnych zachowań społecznych ludzi, zakorzenionych do tej pory w językach naturalnych i ikonicznych.

Biorąc pod uwagę taki rozwój sytuacji, a więc świat, w którym dominuje delokalizacja (zanikanie pierwiastka lokalnego na rzecz przestrzennego), cyrkulacja obrazów i dźwięków we wszystkich kierunkach (swoista planetaryzacja znaków) i dematerializacja (odrealnienie obrazów przez ich redukowanie do macrycy cyfrowej), co oznacza, że „zdjęcie” poszczególnego przedmiotu odpowiada nieskończonej liczbie „reprezentacji przestrzennych”, należy przyznać rację Gerardowi Rauletowi, który traktuje te zmiany jako antycypację „nowej utopii”. Niezbyt optymistycznie brzmią jego następujące słowa: „»Obraz nie prezentuje się już jako zamknięta i ściśle zespolona przestrzeń wpisana w nieprzekraczalny perymetr« [cudzysłów umieszczony został tutaj przez autora tych słów — T. M.]. Obraz cyfrowy stanowi skrajną formę »utopii transparencji«, w tym znaczeniu, iż z zasady polega on na znoszeniu nieprzezroczystości przedmiotu.”⁵¹

Oczywiście można zająć w tej sprawie stanowisko przeciwne. Na przykład Jacques de Schryrer przypuszcza, że rzeczywistości wirtualne korzystają z wszystkich osiągnięć związanych z rozwojem HDTV (czyli poziomy rzeczywistości, które normalnie nie są dostępne człowiekowi) do renowacji światowego „parku telewizorów”, dzięki czemu szpadiści będą mogli zmierzyć się ze sobą w ramach transmisji satelitarnej, lekarze będą mogli lepiej modelować operacje i penetrować w czasie rzeczywistym wnętrza tkanek, zmniejszając i powiększając skalę pewnego obszaru ciała; farmaceuci odkrywają nowe leki, wizualizując np. złożone cząsteczki protein, nauczyciele usprawniają zmysł wzroku i pamięć swoich uczniów, ludzie żądni przygód zaspokoją swoje potrzeby, odbywając „wycieczki do muzeum wyobraźni”, itd.⁵². O tym, że rzeczywistość wirtualna może być pozytywnie wykorzystywana w wielu dziedzinach nauki i kultury i prawie wszystkich sferach życia, przekonują zazwyczaj autorzy tekstów publikowanych na łamach pisma „Virtual Reality”⁵³, ale wachlarz przewidywań jest ogromny, od zwiastowania dobrej nowiny do wieszczania apokalipsy.

Rzeczywistość wirtualna stwarza również wiele nowych okazji do przeżycia niezwykłych przygód erotycznych. Trudno jeszcze powiedzieć, czym może zaowocować uprawianie „seksu komputerowego”, ale oprócz rozkoszy otwiera się tutaj pole popełnienia wielu nadużyć. Na razie pozostaje nam jeszcze wiara, że kobiety i mężczyźni molestowani seksualnie przez partnerów mogą dysponować inteligencją, sprytem i sprawnością Michaela Douglasa, bohatera filmu pt. *W sie-*

⁵¹ G. R a u l e t: *Nowa utopia. Socjologiczne i filozoficzne konsekwencje nowych technologii komunikowania*. Przeł. K. K r z e m i e n i o w a. W: *Po kinie?...*, s. 143—144.

⁵² Zob. J. d e S c h r y r e r: *Rzeczywistości wirtualne*. „Brulion” 1994, nr 1, s. 168—173 (tłumaczenie artykułu opublikowanego w 14 numerze pisma „Pixel” z 1993 roku).

⁵³ Zob. przede wszystkim „Virtual Reality Special Report” 1994, Nr. 1.

ci (*Disclosure*, 1994), Barry'ego Levinsona, który w przestrzeni wirtualnej pokonał agresywną kochankę, odkrył tajemnice firmy komputerowej i poruszając się pod okiem kobiety zastawiającej na niego śmiertelne pułapki, znalazł jeszcze drogę prowadzącą do wolności.