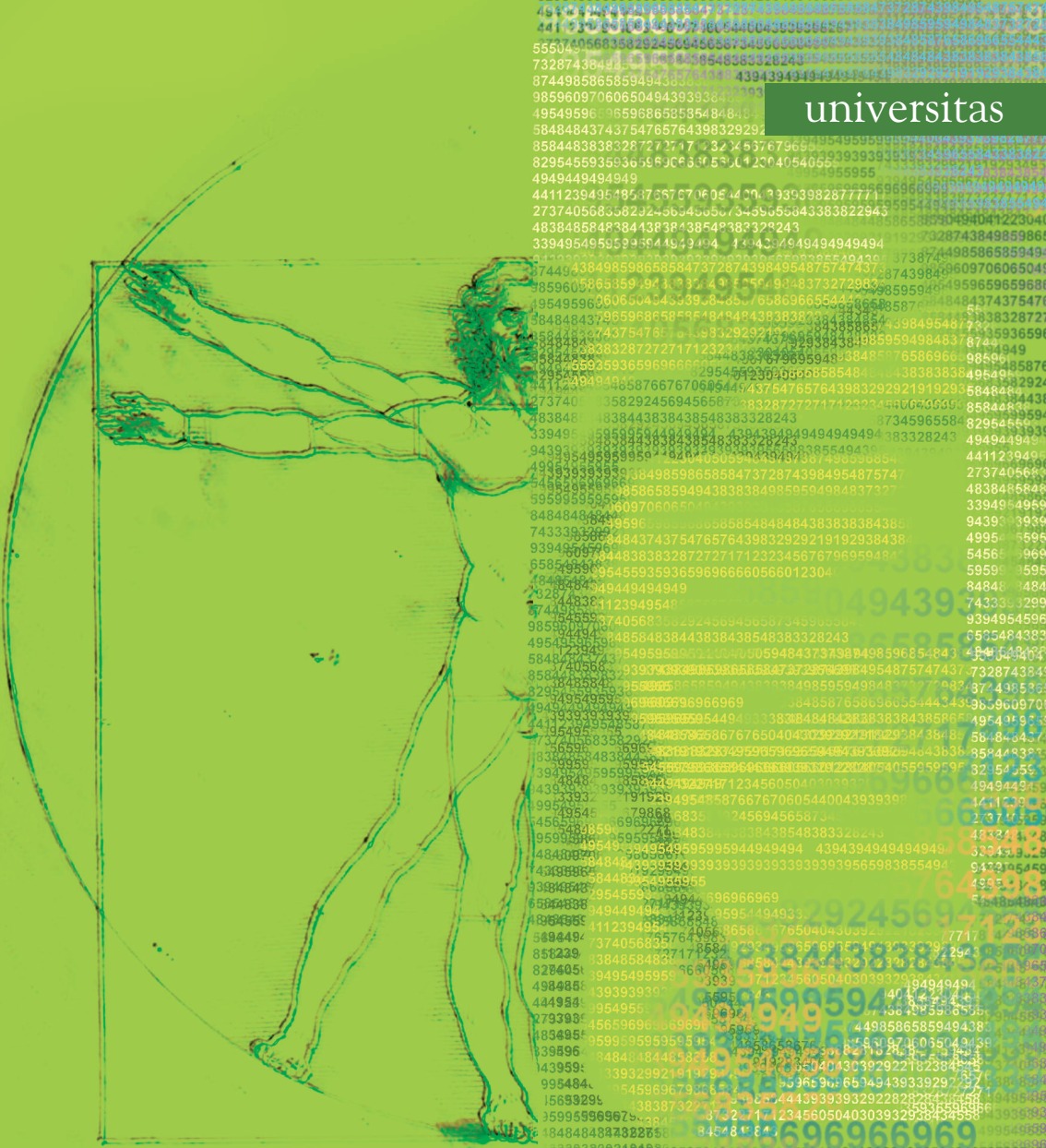




universitas

Michał Ostrowski

WIRTUALNE REALIS ESTETYKA W EPOCE ELEKTRONIKI

WIRTUALNE REALIS.
ESTETYKA W EPOCE
ELEKTRONIKI

Michał Ostrowicki

WIRTUALNE REALIS.
ESTETYKA W EPOCE
ELEKTRONIKI

Kraków

Publikacja dofinansowana przez Uniwersytet Jagielloński

© Copyright by Michał Ostrowicki and Towarzystwo Autorów

ISBN 97883-242-1189-0

TAiWPN UNIVERSITAS

Recenzenci

prof. dr hab. Krystyna Wilkoszewska

prof. dr hab. Ryszard W. Kluszczyński

Redakcja

Miroslaw Ruszkiewicz

Projekt okładki i stron tytułowych

Sepielak

www.universitas.com.pl

SPIS TREŚCI

WSTĘP	7
-------------	---

Część I

Wirtualność jako pojęcie filozofii

WPROWADZENIE	13
O POJĘCIU WIRTUALNOŚCI	15
Warstwa technologiczna: <i>urządzenia</i> kreują środowisko elektroniczne	20
Warstwa kulturowa: człowiek w środowisku elektronicznym ...	31
Warstwa filozoficzna: rzeczywistość wirtualna – rzeczywistość człowieka	46
IDEA MATRYCY	61
CYBERNETYCZNA ISTOTA RZECZYWISTOŚCI	75
STRUKTURA SFERY WIRTUALNEJ. WIRTUALNE <i>REALIS</i>	87
WIRTUALNA NATURA ŚWIADOMOŚCI	101
CZŁOWIEK W PRZESTRZENI TECHNOLOGICZNEJ GŁĘBI	118
Emanacja technologii w rzeczywistości człowieka	118
W kierunku integracji człowieka i maszyny – nowa natura człowieka	129

Część II

Dzieło sztuki w aspekcie ujęcia matrycowego

WPROWADZENIE	139
IMMATERIALNY WYMIAR SZTUKI	145
INTERAKTYWNOŚĆ JAKO MANIFESTACJA DYNAMIKI UKŁADÓW	161
ZJAWISKO INTERAKTYWNOŚCI W SZTUCE	165
Interaktywne dzieło sztuki	165

SPIS TREŚCI

6

Interaktywność matrycy artystycznej w perspektywie ujęcia matrycowego	178
Interaktywność w sztuce	185
IMMERSYJNOŚĆ ELEKTRONICZNEGO <i>REALIS</i> DZIEŁA INTERAKTYWNEGO	202
Immersja jako własność sztuki	202
Immersyjność interaktywnego dzieła elektronicznego	207
Od obrazu rzeczywistości do rzeczywistości elektronicznego <i>realis</i>	214
DZIEŁO SZTUKI JAKO MATRYCA ARTYSTYCZNA	222
 ZAKOŃCZENIE	 228
BIBLIOGRAFIA	231
INDEKS RZECZOWY	245
INDEKS NAZWISK	249

WSTĘP

Powiększający się obszar zastosowania elektroniki przenikającej do świata człowieka oraz wzrost znaczenia jej oddziaływania wprowadzają do ludzkiego życia jakość powodującą budowanie się coraz mocniejszych relacji pomiędzy człowiekiem i środowiskiem elektronicznym. Pod postacią różnych *urządzeń* środowisko to inwazyjnie rozrasta się, tworzy otoczenie człowieka, czasami, dzięki możliwościom, jakie udostępnia, zyskuje zasadnicze znaczenie dla ludzkich działań. Człowiek „opieczony” siecią elektronicznych połączeń, wpatrzony w interfejsy, w pewnym stopniu uzależnia od nich własną aktywność, koegzystuje ze środowiskiem elektronicznym w różnych jego obszarach i kreuje własną egzystencję na tle sieci globalnych połączeń – można powiedzieć, że człowiek przynależy do środowiska elektronicznego proporcjonalnie do możliwości, jakie ono udostępnia.

Oddziaływanie mediów, forma informacji w Internecie lub komunikacja oparta na kontakcie elektronicznym uzupełniają lub mogą przesłaniać wartość i znaczenie budowania się międzyludzkich związków w świecie realnym. W środowisku elektronicznym ludzka aktywność może uzyskiwać inny wymiar i znaczenie niż w rzeczywistości, z kolei nawiązanie do rzeczywistości świata realnego może podlegać kształtowaniu przez zakres i stopień związków człowieka ze środowiskiem elektronicznym. Powiązany od początków człowieczeństwa z techniką, stwarzający w historii artefaktu własny świat, na tle elektroniki człowiek z jednej strony uzyskuje nieosiągalne w inny sposób możliwości, z drugiej strony przesuwając lub zatracając przynależne pierwotnie do rzeczywistości pewne zachowania i związki oraz może zmieniać własne poczucie rzeczywistości.

Niezależnie od wymiaru użytkowego, elektronika może skupiać na sobie aktywność człowieka nacechowaną emocjonalnie, ukierunkowywać intencjonalność, angażować w przeżywanie świata rzeczywistości wirtualnej. Rozszerzając się, środowisko elektroniczne niekiedy

jakby przesłania realność lub wnika pomiędzy człowieka a realność, stając się czasem alternatywną w stosunku do realności sferą. Przenosząc aktywność do środowiska elektronicznego, człowiek jakby odwraca się od świata realnego, a jego stosunek wynikający z aspektu użycia elektroniki może przekształcać się w aspekt istnienia – w środowisku elektronicznym człowiek odnajduje rzeczywistość wirtualną, która sprzyja działaniom, akomoduje sferę emocjonalną, może stawać się bliskim, przyjaznym światem.

Prezentowana książka zawiera próbę określenia wirtualności na gruncie filozofii, z zaakcentowaniem estetyki. W pierwszej części zatytułowanej *Wirtualność jako pojęcie filozofii* staramy się zarysować ogólną ideę sfery wirtualnej. Wiąże się to z przybliżeniem zjawiska wirtualności poprzez uwzględnienie wybranych poglądów, w miarę możliwości prezentujących wirtualność w ramach różnych perspektyw. Ideę wirtualności przedstawiamy jako podbudowaną historycznie, próbując wskazać pewne podobieństwa w dążeniach filozofii, wyrażające się głównie w traktowaniu sfery wirtualnej jako rzeczywistości człowieka, odmiennej od rzeczywistości świata realnego. W części drugiej, *Dzieło sztuki w aspekcie ujęcia matrycowego*, skupiliśmy się na problematyce estetycznej. Przywołujemy tutaj poglądy estetyków związane z problematyką sztuki elektronicznej, jak również staramy się opisać charakterystyki dzieła elektronicznego oraz próbujemy także odnieść się do sztuki interaktywnej jako emanacji dążeń współczesnych twórców.

Podjęta przez nas próba opisu zjawiska wirtualności, które wydaje się pojęciem posiadającym znaczny potencjał dla prowadzenia analizy z różnych perspektyw, ograniczona jest do pewnych aspektów, w określonych miejscach jedynie wskazujemy kierunki wybranych zagadnień lub staramy się je zarysować. Zagadnienie wirtualności, podejmowane w szeregu dyscyplinach i odmiennych aspektach, nasuwa wrażenie, że zjawisko to pod różnymi postaciami ogarnia człowieka, np. wkracza w świat przeżyć wewnętrznych, stwarza duchowość elektronicznej egzystencji, kreuje elektroniczny wymiar ludzkiego świata. Zjawisko wirtualności uzyskuje postać w ramach powstających opisów, będąc tematem podejmowanym w różnych obszarach humanistyki, co związane jest zapewne nie tylko z rozwojem technologii, ale również ze zmianą nastawienia człowieka do świata, poprzez zapośredniczenie w kolejnych generacjach *urządzeń*. Wydaje się, że ludzka perspektywa pojmowania elektroniki nie kończy się na włączeniu przełącznika na 'on' w jedynie użytkowym celu, np. poszukiwania informacji, ale otwiera dostęp do sfery rzeczywistości elektronicznej, jak również do drugiego człowieka, często zamieniając trwanie w świecie realnym na przeżywanie w świecie elektronicznym.

WSTĘP

* * *

Pragnę wyrazić słowa podziękowania Pani Profesor Krystynie Wilkoszewskiej za szereg wspólnie prowadzonych rozmów, czynione obserwacje i uwagi, jak również wspieranie mnie podczas powstawania niniejszej książki.

CZĘŚĆ I

WPROWADZENIE

Zmieniający się na tle technologii świat człowieka skłania do refleksji nad genezą przemian i obrazem rzeczywistości nasyconej elektroniką. Zasadne wydaje się wykorzystanie możliwości, jakie posiada filozofia, w celu próby zastosowania uogólniających opisów, konstruowania zawartości pojęć oraz powiązania ich z innymi dziedzinami nauki. Z jednej strony zauważamy potrzebę własnej pracy filozofii, uchwycenia z perspektywy filozoficznej przemian związanych z rozwojem elektroniki, w tym szczególnie powstania i opisu pojęcia wirtualności, z drugiej strony podkreślamy konieczność współdziałania w ramach ujęć interdyscyplinarnych z takimi dziedzinami jak np. kulturoznawstwo, medioznawstwo lub sztuka.

Na gruncie nauk filozoficznych pojęcie wirtualności wydaje się posiadać pewną konotację i genezę historyczną, współcześnie wiąże się z zagadnieniem istnienia rzeczywistości wirtualnej, jej związków z realnością, zdolnością rozróżniania i podejmowania wyborów w odniesieniu do tego, co wirtualne i realne lub wartościowania w ramach międzyludzkich kontaktów elektronicznych, odnajdywania w środowisku elektronicznym wartości lub treści życiowych, jak również znaczenia elektronicznej sztuki interaktywnej. Współczesna rzeczywistość skłania do obserwacji, że to, co realne, swoiście przeplata się z tym, co wirtualne – dwie sfery bytu, określone przez różne płaszczyzny ontologiczne: realną i wirtualną, w coraz większym stopniu wspólnie tworzą rzeczywistość człowieka. Być może rozwój technologiczny służy procesowi, który prowadzi do przynajmniej częściowego przeniesienia ludzkich potrzeb, działań i oczekiwań w sferę wirtualną, której podstawę tworzy elektronika.

Pojęcie wirtualności na gruncie filozofii można zapewne opisać z kilku perspektyw, np. ontologicznej, epistemologicznej, aksjologicznej lub antropologicznej. Zarysowując to pojęcie na tle filozofii, można by skłaniać się do stworzenia płaszczyzny analizy – takiego pojmowania wirtualności, by można było z jednej strony traktować ją jako

zagadnienie filozoficzne, z drugiej strony uwzględniać elementy analizy filozoficznej i opisów, łącząc je z problematyką innych dyscyplin naukowych.

Naszym celem jest zaprezentowanie wybranych poglądów, w których filozofowie, kulturoznawcy i estetycy określają znaczenie wirtualności. Podejmując próbę omówienia filozoficznego wymiaru wirtualności, posługujemy się pojęciem *matrycy cybernetycznej*. Zarysowana koncepcja matrycy zakłada, że geneza i historia tego pojęcia wiąże się z naturą człowieka. Wyróżniamy rodzaje matryc oraz podejmujemy próbę ogólnego opisu matrycy, jak również opisu charakterystyk sfery wirtualnej. Przyjmujemy, że różnorodne matryce, traktowane całościowo jako współlistniejące ze sobą, tworzą obiektywną sferę rzeczywistości podmiotu – sferę wirtualną. Staramy się także częściowo opisać rodzaj wpływów, jakim człowiek podlega w sferze wirtualnej, oraz zarysować rodzaje związków, jakie powstają pomiędzy matrycami, kształtując sferę wirtualną.

Rodzajowość matryc oraz opis sfery wirtualnej wyłaniają pojęcie wirtualnego *realis*, traktowanego jako alternatywna rzeczywistość w stosunku do świata realnego. Dla wirtualnego *realis*, jak przyjmujemy w ramach naszego opisu, można wskazać konotację historyczną, przy czym współczesną postać wirtualne *realis* uzyskuje na gruncie elektroniki. Wirtualne *realis*, powstające w wyniku rozwoju środowiska elektronicznego, zyskuje cechy opisu rzeczywistości człowieka – posiadając własne, odmienne od realności właściwości.

Szczególną rolę przyznajemy technologii jako źródłu powstania elektroniki. Podkreślamy związek człowieka z techniką i technologią, zakładamy, że jest to główny element wpływający na rozwój współczesnego świata. W rozwoju współczesnej elektroniki upatrujemy efektu wytworzenia rzeczywistości człowieka, która byłaby dostępna, poznawalna i bezpieczna – elektronika wydaje się być środkiem do stworzenia takiej rzeczywistości.

O POJĘCIU WIRTUALNOŚCI

Wirtualność gnieździ się w obszarze nowych technologii, ale wkraczając do rzeczywistości człowieka, zyskuje szersze znaczenie i charakterystykę, przez co opisanie wirtualności w oparciu o np. technologię cyfrową może się okazać jednostronne, sprowadzając to pojęcie do rodzajowości technologicznego zastosowania. Znajdując się w kręgu zainteresowań różnych kierunków współczesnej nauki, pojęcie wirtualności uzyskało pewną potoczność użycia i pojawia się w różnych znaczeniach na gruncie szeregu dyscyplin. Wirtualność wydaje się być pojęciem otwartym i pojemnym, obejmuje np. zagadnienia społeczno-kulturowe, artystyczne, medialne lub polityczne. Można zakładać, co będziemy się starali przedstawić przynajmniej w zarysie, że posiada również genezę i miejsce jako pojęcie filozofii. Przynależąc różnym dziedzinom życia, zyskuje szersze znaczenie, definicje lub charakterystykę, często wykraczające poza kontekst technologiczny.

Zasadnicze znaczenie wirtualności zostało wytworzone na gruncie elektroniki, gdzie posiada ono jasno wyrażającą się treść. Inne próby charakterystyki wirtualności, w których próbuje się wytworzyć szersze rozumienie tego pojęcia, odwołują się do kontekstu związanego zwłaszcza z elektroniką. Widoczną trudnością w opisie wirtualności wydaje się być zaobserwowanie, konstruktywnej pod względem charakterystyki porównywanych pojęć, analogii pomiędzy wirtualnością związaną z technologią a wirtualnością jako pojęciem np. kultury lub filozofii. Czym innym jest technologia wirtualności lub mediów, a czym innym egzystencja w środowisku elektronicznym cyberprzestrzeni lub zmediatyzowanym świecie.

Szerszy kontekst pojęcia wirtualności w oczywisty sposób uwzględnia rozróżnienie sfery realnej i wirtualnej¹. Pomimo nawiązywania do

¹ M. Heim, *Virtual Realism*, Oxford University Press, New York 1998, s. 44–50.

związku wirtualności z czynnikiem technologii, zasadniczą część eksplikacji pozostawia się w ramach danej dyscypliny, np. sztuki, kultury lub filozofii². Chodzi zatem bardziej o pokazanie efektu wirtualizacji rzeczywistości, np. konsekwencji wpływu techniki i technologii na inne obszary życia i nauki. Można w tym znaczeniu raczej mówić o procesie wirtualizacji lub tendencji rozwoju – rozważanych również pod kątem filozoficznym – który niewspółmiernie w stosunku do przeszłości przyspieszył dzięki rozwojowi elektroniki, zwłaszcza w momencie powstania technologii cyfrowej, powodując decydujące zmiany w rzeczywistości człowieka³.

Wirtualność posiada zdolność akomodacji, „pochłania” różnorodne obszary rzeczywistości, tworząc sferę wirtualną⁴ jako nadbudowę lub alternatywną w stosunku do świata realnego, dynamiczną, dostępną i obiektywną przestrzeń. Technologia cyfrowa udostępnia środowisko elektroniczne⁵ w postaci przestrzeni cybernetycz-

² S. Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, New York 1995, s. 29–49.

³ Przegląd definicji i charakterystykę rzeczywistości wirtualnej zaprezentował Piotr Sitarski w artykule *Wstępna charakterystyka rzeczywistości wirtualnej* („Cyberforum” – cyberforum.edu.pl). Sitarski wyróżnia dwa zasadnicze kierunki definiowania wirtualności: techniczny i psychologiczny. W pierwszym znaczeniu wirtualność (nazywaną sztuczną rzeczywistością) odnosi się do obiektów wytworzonych przy pomocy komputerów, w drugim znaczeniu podkreśla się rolę podmiotu oraz związku pomiędzy maszyną a człowiekiem. W tym znaczeniu rzeczywistość wirtualna opisana jest jako rzeczywistość iluzoryczna dla podmiotu, zdolna do wciągania, angażowania podmiotu. Tematyka ta poruszona jest również w książce Sitarskiego pt. *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej* (Rabid, Kraków 2002, s. 9–42).

⁴ Posługujemy się pojęciem *sfery wirtualnej* w celu odróżnienia od pojęcia *rzeczywistości wirtualnej*. Przyjmujemy, że pojęcie *sfery wirtualnej* (lub *wirtualności*) ma szersze znaczenie niż pojęcie *rzeczywistości wirtualnej*, którym posługujemy się w kategoriach technologii komputerowej. Sfera wirtualna jest bliższa znaczeniu filozoficznemu, uwzględnia strukturę (zbiór matryc cybernetycznych), genezę i rozwój, tj. proces powstawania wirtualności w dążeniu człowieka do wytworzenia rzeczywistości alternatywnej w stosunku do świata realnego.

⁵ Posługujemy się pojęciem *środowiska elektronicznego* jako obszaru oddziaływania elektroniki, wskazując na konotację technologiczną (w odróżnieniu od sfery wirtualnej). Środowisko elektroniczne umożliwia, tworzy lub podbudowuje sferę wirtualną. Środowisko to można by określić jako podstawę lub „szkielet” wirtualności, wskazywać na potencjał, jaki posiada elektronika. Środowisko elektroniczne traktujemy w kategoriach funkcjonalnych, stosujemy w znaczeniu przedmiotowym jako środowisko bliskie człowiekowi głównie w aspekcie użytkowym. Dotyczy to ilościowego wymiaru zastosowania elektroniki, można powiedzieć nasycenia elektroniką świata człowieka. Przenikając do rzeczywistości, elektronika wprowadza jakość „użycia”, środowisko elektroniczne wyraża praktyczne jej zastosowanie, z kolei sfera wirtualna przejawia się w aspekcie „istnienia”, stwarza warunki dla powstania elektronicznej rzeczywistości, przestrzeni humanistycznej, egzystencjalnej – rzeczywistości człowieka. W literaturze spotyka się szereg pojęć

nej⁶, być może jako etap ewolucji człowieka, otwierający obszar możliwości związanych z techniką⁷. Byłby to jakby ewolucyjny wymiar idei wirtualności, która związana z technologią komputerową osiąga pewien stopień doskonałości, uzupełniając lub tworząc rzeczywistość człowieka.

Można wstępnie i bardzo ogólnie sugerować model zależności dla zjawiska wirtualności, istniejących pomiędzy wpływami technologicznymi, kulturowymi oraz filozoficznymi – byłyby to trzy warstwy opisu wirtualności: technologiczna, kulturowa i filozoficzna. Warstwy te nie mogą być rozpatrywane w izolacji, krzyżują się i uzupełniają w ramach wzajemnych zależności. Warstwa technologiczna wiąże się z zastosowaniem *urządzeń* technicznych. Rozróżnienie pomiędzy warstwą filozoficzną i technologiczną wydaje się wynikać z tego, że filozofia nie wiąże się tak ściśle z techniką i technologią, raczej nawiązuje do nich lub asymiluje je jako objaw rzeczywistości, nie traktując np. jako podstawy dla własnych poszukiwań. Warstwa technologiczna w pewnym stopniu zawiera np. kontekst medialny, przy czym interesuje nas głównie sposób oddziaływania *urządzenia*, a nie jego rodzaj – medial-

bliskoznacznych dla rzeczywistości wirtualnej, również w znaczeniu środowiska elektronicznego – *virtual environment*, np. *virtual reality*, VR (Jaron Lanier), *artificial reality* (Myron Krueger), *virtual realism* (Michael Heim), *virtual image spaces* (Oliver Grau), *virtual realm* (Margaret Morse), *new nature of reality* (Nicole Stenger), *parallel universe* (Michael Benedikt), *cyber world* (Hans Moravec), *work space* (Steve Pruitt, Tom Barret), *computer culture* (Dave Healy), *virtual community* (Howard Rheingold), *przestrzeń komunikowania* (Ryszard W. Kluszczyński), również *environment space*, *electronic space*, *artificial world*, *extended world*, *second nature*, *digital realm information space*, *digital world*, *numerical space*, *networked environments*, *hypermedia environments*, *virtual worlds* (VW).

⁶ Pojęcie cyberprzestrzeni powiązane jest z technologią komputerową (hardware, software oraz cyfrowe przetwarzanie danych). Wirtualność wydaje się pojęciem bardziej otwartym, powiązanym z różnymi obszarami oddziaływania z rzeczywistością (włączania się w nią różnych domen). Przyjęte jest stosowanie pojęć cyberprzestrzeni i wirtualności równozakresowo. Podstawą dla takiego ich pojmowania jest cybernetyka – obydwa pojęcia odnoszą się do bytów zawierających procesy sterowania. Rozróżnienie cyberprzestrzeni i wirtualności mogłoby wynikać z opisanego sterowania zdeterminowanego informatycznie w cyberprzestrzeni i stochastycznego, związanego ze sterowaniem opisanym np. w człowieku, społeczeństwie lub sztuce. Obydwa pojęcia odnoszą się do sterowania, ale sterowanie może mieć różny charakter, co w naszym ujęciu prowadzi do rozwarstwienia cyberprzestrzeni i wirtualności. Stosujemy pojęcie wirtualności szerzej od cyberprzestrzeni, to ostatnie zachowując dla zjawisk związanych z technologią komputerową.

⁷ Posługujemy się pojęciami *techniczny* oraz *technologiczny* mając na uwadze rozróżnienie o charakterze historycznym, gdzie pojęcie *technologii* łączymy głównie ze współczesną technologią procesorową. Zasadniczo *techniczny* wiąże się z odkryciem lub pierwszym, jednorazowym (np. teoretycznym) wprowadzeniem rozwiązania technicznego do świata człowieka, a *technologiczny* ze sposobem zastosowania i masowego wytwarzania tego, co techniczne.

ność i technologia wymagają uwzględnienia roli, jaką można dzięki *urządzeniu* osiągnąć, chociaż medialność – w pewnych sytuacjach – *urządzenia* w ścisłym znaczeniu nie potrzebuje. Z kolei zastosowanie technologii cyfrowej jest na tyle przełomowym momentem, że może sugerować pewną odrębność od innych technologii dotyczących tworzenia obrazów. Rozwój *urządzeń* jest raczej procesem tworzącym podstawę dla rozróżniania o charakterze istotowym lub filozoficznym, tj. rozróżnienia dotyczącego np. wytwarzania obrazów rzeczywistości lub rzeczywistości środowiska elektronicznego. Można np. próbować rozstrzygać, w jakim stopniu Internet należy do kontekstu medialnego lub technologicznego. Interesuje nas jednak ta część Internetu, która przestaje być obrazowaniem, a staje się światem, miejscem pobytu, miejscem przepływu czasu życia, a nie poszukiwania informacji, przeglądania stron 'www' czy zaglądania do baz danych.

Warstwę kulturową tworzy wielofunkcyjna sieć połączeń międzyludzkich, wynikających z zastosowania technologii całościowo przekształcających społeczeństwo. Rozwój i wpływ elektroniki, w postaci np. komputeryzacji lub oddziaływania mediów, wpływa na sposób funkcjonowania i oddziaływania informacji, udostępnia globalną perspektywę zdarzeń, przyspiesza procesy i stwarza wieloznaczeniowość przekazu. Warstwa kulturowa jest zapewne wyraźniej widoczna w stosunku do pozostałych, wydaje się mieć przede wszystkim pragmatyczne znaczenie – technologia byłaby środkiem, warunkiem koniecznym, filozofia mogłaby kierować się do istoty zjawiska wirtualności, warstwa kulturowa ukazywałaby rodzajowość istnienia człowieka w związkach z elektroniką i jej zakres oddziaływania. Warstwa kulturowa jest zapewne realnym wymiarem wpływów technologii. Elektronika zmienia naturę społeczeństwa, wprowadza paradygmat elektronicznego współistnienia, które ogarnia i przenika zjawiska społeczne, jakby struktury społeczno-kulturowe podlegały przekształceniom pod wpływem technologii. Idea zapośredniczenia człowieka w *urządzeniu*, pociągająca za sobą pewien zakres anonimowości, przy tym dostęp do wręcz nieograniczonego, wspólnego obszaru informacyjnego, szybkość polisensorycznego i wielokontekstowego komunikowania, skłania do swoistego „wcielenia” kultury w sieć technologicznych połączeń i tworzenia się społeczeństwa nadbudowanego nad warstwą technologiczną. Wymiar kulturowy elektroniki jest bliski pojedynczemu człowiekowi, stojącemu jakby na pograniczu dwóch aspektów własnego funkcjonowania – człowieka, który decydując się na naciśnięcie klawisza „enter”, włącza się w poziom metakomunikacji, gdzie pojedynczość zabierana jest w potoku przepływających strumieni cyfrowej komunikacji, inwazyjnie rozprzestrzeniających się, zmieniających kształt wielu spraw i rzeczy, determinujących kulturę epoki elektroniki. Warstwa kulturowa oddziałuje pochłaniając człowieka poprzez udostępnianie możliwości, jakby informacja o rzeczywistości zamy-

kała się w obszarze elektronicznego dostępu pojawiającego się w różnych postaciach interfejsów i wpływała na naturę kulturotwórczej inercji. Odniesienie własnego działania, uzewnętrznienie samego siebie, zawiera konieczność użycia elektroniki, staje się bezwiednym mechanizmem komunikacji człowieka wpisanego w szybkość procesora lub poszukującego rzeczywistości w blasku monitora⁸.

Filozoficzny wymiar wirtualności, poprzez uogólnienie zjawiska wirtualności pojawiającego się na gruncie innych dyscyplin i tworzenie odniesień, nawiązywałby do szerokiego jej pojmowania dla próby zbudowania definicji ogólnej na gruncie filozofii. W przypadku ontologii zjawisko wirtualności wiąże się z problematyką sposobu istnienia sfery wirtualnej, jej związku z realnością, przenikania się tych sfer, tworzenia środowisk wirtualnych, przenoszenia tego, co realne do sfery wirtualnej i możliwego wyróżnienia wirtualności jako innej w stosunku do np. świata realnego płaszczyzny ontologicznej. W przypadku epistemologii dotyczy poznania zasad działania podmiotu w sferze wirtualnej, opisanie zachodzących tam procesów i być może refleksji na temat poznania. W przypadku aksjologii wirtualność skłania do postawienia pytania o zdolność wartościowania przez podmiot w sferze wirtualnej oraz rodzaj relacji międzyludzkich. Nawiązując do antropologii, dotyczy wymiaru egzystencjalnego, dualizmu psychofizycznego oraz koncepcji świadomości. W aspekcie estetyki głównie wiąże się z koncepcją dzieła sztuki, szczególnie w nawiązaniu do dzieł interaktywnych, np. ich sposobu istnienia, procesu odbioru oraz roli twórcy i odbiorcy. W ogólnym sensie, w tradycji filozoficznej, historycznie i przedmiotowo, można zakładać, że zagadnienie wirtualności wiąże się w znacznym stopniu z problematyką metafizycznego idealizmu.

Zaproponowany przez nas podział trzech aspektów opisu wirtualności uwzględniła szerszą skalę przedmiotu, również w aspekcie historycznym, przy czym perspektywa filozoficzna byłaby najszerszym ujęciem. Rozwój techniki i technologii, a także jej związek z rzeczywistością traktowany byłby jako wyjątkowy czynnik i historyczny proces, współcześnie umożliwiający realizację lub emanację filozoficznej idei wirtualności, w rozumieniu dążenia do kreowania alternatywnej w stosunku do realności rzeczywistości człowieka. Perspektywa technologiczna miałaby uwzględniać swoiste w niej zanurzenie dwóch pozostałych aspektów, nierozzerwalnie związanych w procesie wspólnych przemian.

⁸ M. Morse, *Virtualities. Television, Media Art, and Cyberculture*, Indiana University Press, Bloomington 1998, s. 14–15.

WARSTWA TECHNOLOGICZNA: URZĄDZENIA KREUJĄ
ŚRODOWISKO ELEKTRONICZNE

Kiedy pojawiło się zjawisko wirtualności w aspekcie technologicznym? Odpowiedź możemy wiązać z rozwojem technologii komputerowej i przywołać rok 1968, kiedy powstał pierwszy interfejs w postaci hełmu HMD (*head-mounted display*), skonstruowany przez Ivana Sutherlanda⁹ – niezwykle *urządzenie* – „brama do innego świata”, trójwymiarowej przestrzeni elektronicznej.

Zasadniczych obserwacji dotyczących rzeczywistości wirtualnej dokonał już w latach 70. Myron Krueger, nazywany „ojcem” rzeczywistości wirtualnej, do opisanía której użył własnego terminu – *artificial reality*¹⁰.

Sztuczna rzeczywistość oferuje nam nowy rodzaj realności, która może stanowić odpowiedź na nasze oczekiwania, zapowiadając, że wyobrażenia staną się realne, fizyczne, będąc w pełni wartościową rzeczywistością¹¹.

Ideę rzeczywistości wirtualnej Krueger pojmuję w kategoriach świata człowieka, realności – sztuczna rzeczywistość traktowana jest jako rzeczywistość porównywalna lub pod pewnymi względami realność wręcz przerastająca. Wychodząc od technologii (głównie HMD), Krueger roztacza perspektywę ogólną dla znaczenia rzeczywistości wirtualnej, w aspekcie istnienia człowieka, elektronicznej egzystencji, sfery nowych możliwości i wartości artefaktowej rzeczywistości. Związek człowieka z *urządzeniem* nie jest traktowany w kategoriach użytkowych, jest to raczej współistnienie na tej samej płaszczyźnie – człowiek i *urządzenie* prowadzą dialog, w pewnym sensie człowiek zdaje się na *urządzenie*, które traktowane jest jak elektroniczny partner. Sztuczna rzeczywistość jest środowiskiem przestrzennym, zdolnym do zmanifestowania się człowiekowi poprzez np. światło i dźwięk, angażującym odbiorcę i powodującym zaintrygowanie – jakby sztuczna rzeczywistość na swój sposób wciągała, zapraszała człowieka do wspólnego tworzenia lub zaistnienia. Jest jako potencjalne

⁹ J. Lanier, *Wirtualna obecność*, przeł. A. Bartnik, „Świat Nauki” 2001, nr 6, s. 48.

¹⁰ Będąc zwolennikiem rzeczywistości wirtualnej, Krueger jest również pionierem w określaniu jej znaczenia, właściwie można powiedzieć, że jest klasykiem w pojmowaniu idei rzeczywistości wirtualnej, zwłaszcza w kontekście traktowania jej jako alternatywnego w stosunku do realności świata człowieka. W książce *Artificial Reality*, wydanej w 1983 roku, zawarł szereg idei, które były rozwijane przez późniejszych komentatorów (M. Krueger, *Artificial Reality II*, Addison-Wesley Publishing Company Inc., Reading, Mass. 1991).

¹¹ M. Krueger, *Artificial Reality II*, s. 261. Tłumaczenia cytatów, które nie zostały zapożyczone od polskich tłumaczy, są przekładami autora.

i zdolne do współtworzenia z odbiorcą medium, podbudowujące działania człowieka, swoiście wspomagające ludzkie możliwości w procesie interaktywnego oddziaływania.

Sztuczna rzeczywistość jest sferą, z której człowiek będzie powracał do świata realnego raczej z sentymentu – realność nazywana jest „przyjemnym miejscem do wizytowania”, któremu człowiek nie przynależy w takim sensie jak przynależy sztucznej rzeczywistości, gdzie w przyszłości będzie odnajdował obszar dla podejmowania działań i treści życia¹².

Określenia wirtualności dokonał również Jaron Lanier, który w znacznym stopniu formował historię i znaczenie wirtualności w obszarze technologii od lat osiemdziesiątych zeszłego wieku. Lanier stosuje nowatorskie *urządzenia* i realizuje projekty głównie w zakresie komunikacji sieciowej, w ramach własnego systemu VPL – Visual Programming Languages – z zastosowaniem kamer, tworzeniem pierwszych sieci komputerowych oraz wykorzystaniem generatorów cyberprzestrzeni¹³. Lanier jest dzisiaj głosem opiniotwórczym – w sensie rozwoju technologii wirtualności jest kształtującym to pojęcie¹⁴ – jest także kompozytorem zajmującym się muzyką łączącą brzmienia generowane elektronicznie z brzmieniami akustycznymi instrumentów azjatyckich.

Można obserwować oddziaływanie lanieryzmu jako doktryny, wizji lub kultu dla zjawiska wirtualności.

...wraz z Virtual Reality, kiedy urządzenia do tworzenia zawartości wirtualnych światów stawać się będą coraz doskonalsze, ludzie będą mogli wspólnie kreować wnętrza świata wirtualnego z taką łatwością, z jaką posługują się językiem. Zamiast zatem używać symboli odnoszących się do rzeczy, będzie można po prostu kreować rzeczywistość w twórczym współdziałaniu, intencjonalnej wspólnocie¹⁵.

Lanier określa wirtualność na granicy pomiędzy realnością a interfejsami użytkowników, gdzie podmiot zmienia swoją naturę lub osobowość, przechodząc granicę pomiędzy obydwooma środowiskami.

Przestrzeń wirtualna umożliwia wręcz nieograniczone przemieszczanie się, szybkie docieranie w wybrane miejsca (teleobecność), w zasadzie przy zachowaniu prywatności i tożsamości podróżującego.

¹² Tamże, s. 265.

¹³ M. Heim, *Virtual Realism*, s. 16–17.

¹⁴ „Lanier definiuje wymyślony przez siebie termin: Wirtualna Rzeczywistość – z rezerwą i dystansem – jako technologię dostarczającą zmysłom stymulacji, powodującą iluzję obecności w cyfrowo wykreowanych przestrzeniach” (M. Furmaniuk-Donajski, *Koncert – Performance*, „Exit” 1997, nr 3 [31], s. 1516).

¹⁵ J. Lanier, *Mówi Jaron Lanier*, przeł. P. Zawojski, „Opcje” 2000, nr 4 (33), s. 25.

Intensyfikacja kontaktów możliwa jest dzięki miejscu spotkań, jakim jest przestrzeń cybernetyczna, która pod tym względem jest bardziej funkcjonalna, pojemna i wydajniejsza niż przestrzeń fizyczna – nieprzewycięzalnie ograniczona czasoprzestrzenią. Wejście lub wyjście z przestrzeni wirtualnej skazuje na jeden ze sposobów istnienia i działania człowieka: zewnętrzny w stosunku do przestrzeni wirtualnej – nazwijmy go „człowiek-off”, tj. istniejący w przestrzeni świata realnego oraz wewnętrzny, czyli „człowiek-on”, istniejący w przestrzeni wirtualnej¹⁶. Włączenie się w kanale wideo lub wirtualna obecność awatara¹⁷ jest dołączeniem ze świata realnego do świata wspólnoty użytkowników przestrzeni wirtualnej¹⁸. Środowisko elektroniczne w nieznacznym stopniu zawiera obszary, które mogłyby być zindywidualizowane, osobiste, jak obszary prywatności. Raczej chodzi o wspólny dla wszystkich obszar lub kanał informacji, gdzie indywidualne obszary nie są tak „namacalne”, chociaż dostrzegalne, np. przy wytworzeniu pojedynczego kanału teleimmersji wideo. W środowisku elektronicznym można zaistnieć przy pomocy np. kamery, co jednak zmienia charakter obecności, np. ze względu na teleobecność w ramach techniki wideo, jedno- lub wielokanałowego, w stosunku do

¹⁶ Człowiek może być pojmowany jako układ homeostatyczny, który jest przygotowany na labilne działanie pod wpływem oddziaływania bodźców zewnętrznych, które można by określać albo naturalnymi, tj. związanymi np. z życiem biologicznym, albo wirtualnymi, tj. związanymi z oddziaływaniem elektroniki, np. mediów lub Internetu. Posiadając własne „włączniki” i „wyłączniki”, które bezwiednie działają w celu zachowania biologicznego życia albo są uruchamiane świadomym postępowaniem, człowiek rozpoznaje moment i cel włączenia się w sferę oddziaływania elektroniki jako rzeczywistości, która różni się od rzeczywistości, w którą się „wchodzi” lub z której się „wychodzi”, zachowując wiedzę na temat odrębności, np. ontologicznej, obydwu sfer oraz świadomość konsekwencji wynikających z przenikania się ich lub pomieszania (A. Porczak, *Ciało jako 'switch'*, „Kultura Współczesna” 2000, nr 1–2 [23–24]: *Estetyka (im)materii*, red. K. Wilkoszewska, Instytut Kultury, Warszawa 2000, s. 180–183).

¹⁷ Avatar jest pojęciem dotyczącym elektronicznej postaci, reprezentującej podmiot (właściciela) w środowisku komputerowym, przy pomocy którego człowiek porusza się po określonych, dostępnych dla awatara środowiskach. Dzięki awatarowi podmiot może nawiązywać kontakty z innymi użytkownikami przestrzeni elektronicznej, co dokonuje się za pośrednictwem „spotkania” awatarów. Avatar może być postacią wybraną, jedną z kilku zaproponowanych dla użytkowników przez producenta programu, może wyglądem całkowicie odbiegać od właściciela, ale także może pod pewnymi względami upodabniać się do niego dzięki zastosowaniu przez użytkownika indywidualnych charakterystyk. Avatar (Awatara) jest pojęciem posiadającym genezę w religii buddyjskiej. Dotyczy objawiania się lub wcielania Boga. Wisznu posiada awatarów w postaciach: *Matsya* (Ryba), *Kurma* (Żółw), *Varaha* (Dzik), *Narasimha* (Człowiek-Lew), *Vamana* (Karzeł), *Parasurama* (Rama), *Krsna* (Kriszna), *Blarama* i *Kalkin*.

¹⁸ S. Turkle, *Life on the Screen...*, s. 177–209.

funkcjonowania przy pomocy reprezentującego osobę awatara, co inaczej i zapewne adekwatniej przynależy idei wirtualizacji¹⁹.

Cyberprzestrzeń to coś więcej niż przełom w elektronicznych mediach czy w wyglądzie komputerowego interfejsu. Cyberprzestrzeń, z jej wirtualnym środowiskiem i symulowanymi światami, stanowi metafizyczne laboratorium, narzędzie służące badaniu naszego poczucia rzeczywistości²⁰.

Na gruncie technologicznym wskazano szczególne własności wirtualności, przy czym wkład we wzbogacanie idei wirtualności, w powiązaniu z rozważaniami filozoficznymi i kulturowymi, wniósł Michael Heim, który opisując wirtualność dokonał rozróżnień i posłużył się pojęciami. Heim określa wirtualność w odniesieniu lub w porównaniu do realności – „virtual realism” – przez co opis wirtualności uwzględnia np. stwarzanie środowiska elektronicznego jako źródła możliwości dla działań człowieka, wpływanie na ludzkie zachowania, komunikowanie lub nawiązywanie i rozwijanie międzyludzkich kontaktów. Od strony funkcjonalizmu wirtualność traktowana jest podobnie jak realność lub pod tym względem nawet realność przewyższa. Wirtualny realizm zakłada pojmowanie środowiska elektronicznego jako elektronicznej rzeczywistości człowieka, ale przez to, że posiada źródło i podstawę w technologii, jest środowiskiem sztucznym i tylko w taki sposób może być rozpatrywane.

Wirtualny realizm wymaga wydajnych komputerów do ustanowienia rzeczywistości, ale także oznacza zachowanie ludzkiej tożsamości, niezależnie od tego, na ile wprowadzamy technologie do naszego życia i na ile nasze życie wprowadzamy [w obszar] technologii. Zanim zaczniemy mówić o wirtualnym realizmie, musimy mieć jasne rozumienie tego, że wirtualna rzeczywistość to technologia²¹.

Wiążąc u podstaw zagadnienie wirtualności z technologią komputerową, Heim traktuje środowisko elektroniczne jako sferę człowieka, w której mogą zachodzić procesy podobne do tych występujących w realności. Podział pomiędzy wirtualnością i światem realnym wyznacza odrębność świata realnego lub naturalnego od tego, co sztuczne, elektroniczne. Heim pozostaje na stanowisku realizmu lub naturalizmu, akcentuje znaczenie funkcjonalizmu jako wspólnej płaszczyzny pomiędzy wirtualnym realizmem i światem realnym – wirtualne, pomimo że sztuczne i niere-

¹⁹ W. J. Mitchell, *Replacing Place*, w: *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*, red. P. Lunenfeld, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge 1999, s. 116–127.

²⁰ M. Heim, *Erotyczna ontologia cyberprzestrzeni*, przeł. A. Piskorz, w: *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 2001, s. 281.

²¹ M. Heim, *Virtual Realism*, s. 6.