

Monika Miczka-Pajestka  
Akademia Techniczno-Humanistyczna w Bielsku-Białej

## **Między rzeczywistością realną i wirtualną – komentarz do problematyki „bycia między”**

Szybki rozwój nowych technologii, intensywność ludzkich działań i ciągle zanurzanie się człowieka w sztucznie wytworzone wymiary czy przestrzenie, zmuszają do stawiania pytań o sposób ludzkiego „bycia” i istnienia w świecie. Do zastanawiania się nad tym, czy istnieje jeszcze granica pomiędzy tym, co realne a tym, co wirtualne?

Wydaje się, że określenie, czy zdefiniowanie rzeczywistości nie sprawia problemów. Przez to, co realne, najczęściej rozumie się to, czego dostarcza empiria. Cały zespół doświadczeń, uzyskiwany poprzez zmysły człowieka, pozwala na opisanie i scharakteryzowanie rzeczywistości realnej. Chociaż pamiętać należy, że już Platon uznał za realny i prawdziwy jedynie świat idei, istniejący poza światem materialnym. Niemniej obecnie rzeczywistość realną łączy się przede wszystkim z przestrzenią doświadczenia, a problemem okazuje się w zasadzie wytyczenie wyraźnej granicy pomiędzy rzeczywistością wirtualną a realną, w sytuacji, w której podmiot ponowoczesny uczestniczy w nich jednocześnie.

O ile „bycie” podmiotu w przestrzeni realnej związane jest z przypisaniem do konkretnego miejsca, o tyle w rzeczywistości wirtualnej owego prawdziwego miejsca nie ma, a człowiek jedynie zyskuje wrażenie „bycia” gdzieś, wrażenie przebywania w danym miejscu, które uznać można za

swego rodzaju odbicie obrazów z przestrzeni realności<sup>1</sup>. Tym samym do określenia tego, co związane jest z wirtualnością, staje się trudne.

Sama formuła pojęciowa „rzeczywistości wirtualnej” postrzegana i rozumiana jest różnorodnie, pojawiało się też i pojawia wciąż wiele pojęć zbliżonych znaczeniowo lub często używanych zamiennie, pomimo tego, że charakteryzują odmienne zjawiska. Mowa tu o terminach typu „sztuczna rzeczywistość” (*Artificial Reality*), „cyberprzestrzeń” (*Cyberspace*), „sztuczne środowisko” (*Virtual Environments*) czy „światy wirtualne” (*Virtual Worlds*). Każde z nich ma swoje odrębne definicje i dotyczy różnych zjawisk i typów działania z wykorzystaniem najnowszych technologii.

Często badacze zwracają uwagę na definicję stworzoną przez Elisabeth Reid, która podkreśla rolę umysłu ludzkiego w tworzeniu znaczenia i sensu owej formuły pojęciowej. Stwierdza ona, że

VR stanowi konstrukcję znajdującą się wewnątrz ludzkiego umysłu. Światy wirtualne nie istnieją (wyłącznie) w technice, użytej do ich reprezentacji, ani nie wyłącznie w umyśle użytkownika, ale w relacji pomiędzy wewnętrznymi konstrukcjami umysłowymi a wytworzonymi technicznie reprezentacjami tych konstrukcji. Iluzja rzeczywistości nie spoczywa w samej aparaturze, ale w chęci użytkowników, by wytwory ich wyobraźni traktować tak, jakby były rzeczywiste<sup>2</sup>.

Niemniej sposobów postrzegania i opisywania rzeczywistości wirtualnej jest wiele. Jean Baudrillard przyjmuje, że człowiek w zasadzie żyje w świecie wirtualnym, który dla niego staje się, a nawet jest już – światem realnym. W sytuacji, w której znika niejako znana człowiekowi i dotąd dookreślona rzeczywistość, ujawnia się pragnienie pozyskania jakiegokolwiek rzeczywistości. Jak ujmuje to Baudrillard, „(...) gdy znika rzeczywistość «obiektywna»: na jej tyłach rośnie potęga Rzeczywistości Integralnej, pewnego rodzaju Rzeczywistości Wirtualnej, która opiera się na deregulacji samej zasady rzeczywistości<sup>3</sup>.

Jego twierdzenia i założenia wydają się wyolbrzymione, jednak trzeba zauważyć, iż tym, co łączy rzeczywistość wirtualną (VR) i świat codzienności człowieka – a na co zwraca badacz uwagę – jest swoista teleobecność, związana – co z kolei podkreśla Paul Virilio – z tzw. „czasową kompensacją”

<sup>1</sup> Por. m.in. P. Vidali, *Esperienza e comunicazione nei nuovi media*, [w:] *Le nuove tecnologie della comunicazione*, red. G. Bettetini, F. Colombo, Milano 1993, s. 322; T. Miczka, *Tożsamość człowieka w rzeczywistości wirtualnej*, [w:] *Człowiek między rzeczywistością realną a wirtualną*, red. A. Wójtowicz, Poznań 2006, s. 40.

<sup>2</sup> E. Reid, *Cultural Formations in Text – Based Virtual Realities*, praca powstała w Department of English, University of Melbourne, dostępna m.in. na stronie: [www.parcftp.xerox.com](http://www.parcftp.xerox.com) [dostęp 20.07.2014], w 1994, s. 6–7.

<sup>3</sup> J. Baudrillard, *Pakt jasności. O inteligencji zła*, tłum. S. Królak, Warszawa 2005, s. 7.

i skrajnym skróceniem wszelkich odległości oraz z powszechnym telena-dzorem<sup>4</sup>. Można stwierdzić, że człowiek jako podmiot ponowoczesny, uczestnicząc w przestrzeni struktur chwilowych, zyskuje możliwość „bycia wszędzie”, właśnie za sprawą owej „przestrzenności teleobecnego dziania się”. Jednakże owo „bycie” ma zawsze charakter zastępczy, niezwiązany z doświadczeniem naturalnym, którego domaga się człowiek.

Tymczasem potrzeba czy też pragnienie naturalnej rzeczywistości ujawnia się coraz wyraźniej w perspektywie powszechnej wirtualizacji, której efektem okazuje się być swoisty – wskazany przez Paula Virilia – „sztuczny horyzont”, osiągany przez każdego człowieka w nieco odmienny sposób, z większą lub mniejszą świadomością, ale zazwyczaj prowadzący do ujawnienia się różnicy pomiędzy tzw. „maszyną widzenia” a naturą widzenia, a co za tym idzie różnicy pomiędzy tym, co składa się na zdarzenie w przestrzeni wirtualnej a tym, co podmiot rozumie pod pojęciem „zdarzenie” i jak je sobie wyobraża.

Zdarzenie i miejsce zdarzenia w przestrzeni wirtualnej charakteryzują te same cechy, co samą rzeczywistość wirtualną, a mianowicie: symulacja, telematyczność, specyficzna interaktywność, immersyjność, teleobecność oraz swoista taktylność<sup>5</sup>, które powinny w wyrazisty sposób oddzielić ową rzeczywistość od tego, co realne. Jednak w kontekście myślenia Baudrillardowskiego trudno mówić o granicy i jakimkolwiek oddzieleniu, ponieważ owe cechy stają się cechami jedynej możliwej rzeczywistości. Sam autor koncepcji Rzeczywistości Integralnej stawia pytanie: „Co zrobić z interaktywnym światem, w którym linia demarkacyjna pomiędzy podmiotem i przedmiotem została wirtualnie zniesiona?”<sup>6</sup>. Można za Baudrillardem przyjąć, iż w wirtualnej przestrzeni zdarzenia granica między podmiotem i przedmiotem ulega rozmyciu albo, jak sama rzeczywistość obiektywna – znika. Skoro zatem rzeczywistość obiektywna zostaje zastąpiona, czy też staje się rzeczywistością wirtualną – znika owo „między”.

O powszechnej wirtualizacji rzeczywistości pisze również Nicholas Negroponte, podkreślając, że w perspektywie rozwoju interaktywnych nowych mediów i tzw. *narrowcastingu*, wszelkie przestrzenie uczestnictwa podmiotu zyskują znamiona wirtualności, czy też stają się wirtualne<sup>7</sup>. Tym

<sup>4</sup> Por. P. Virilio, *Bomba informacyjna*, tłum. S. Królak, Warszawa 2006, s. 18.

<sup>5</sup> Rozważania nad rzeczywistością wirtualną i kwestie związane z jej definiowaniem prowadzone były także przez Michaela Heima. Por. tegoż *Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford 1993 oraz tegoż *Virtual Realism*, New York-Oxford 1998. Jego definicję VR przyjmuje się często, podobnie jak definicję stworzoną przez E. Reid, jako prymarną.

<sup>6</sup> J. Baudrillard: *Pakt jasności...*, s. 64. Problem podmiotu w rzeczywistości wirtualnej omawiam bliżej w artykule pt. *Podmiot i jego cyfrowa egzystencja*, [w:] *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowicki, Kraków 2005, s. 419–428.

<sup>7</sup> Por. N. Negroponte, *Cyfrowe życie*, Warszawa 1997, s. 48.

samym wielu badaczy stara się opisać rzeczywistość wirtualną od strony jej doświadczania, możliwości uczestnictwa w niej, czy też sposobu funkcjonowania w niej tekstu.

Ryszard W. Kluszczyński wskazuje na tzw. technologię doświadczenia, podkreślając, iż to technologia umożliwia zaistnienie swoistego doświadczenia i generuje ową rzeczywistość wirtualną. Przyjmuje on funkcjonowanie lub też zaistnienie trzech takich technologii doświadczenia rzeczywistości wirtualnej, z których pierwsze – „zanurzenie zmysłowe (uważane często za podstawową formę doświadczenia rzeczywistości wirtualnej)” – stanowi punkt wyjścia dla mówienia o cielesności w VR, dwa pozostałe typy doświadczenia, czyli: „zanurzenie cielesne (*full body immersion*) oraz rzeczywistość mieszana”, które mogą przybierać postać „rozszerzonej realności bądź rozszerzonej wirtualności”<sup>8</sup> – stają się już istotą „bycia” w VR.

Z kolei Wiesław Siwak, rozpatrując kwestie odbioru i odbiorcy w przestrzeni wirtualnej, zwraca uwagę na funkcjonowanie w niej tekstu. Ujawnia się on bowiem na różnych płaszczyznach komunikacji (poprzez język, emotikony, gestykulację i interaktywne obiekty), a zasadą jego wewnętrznej organizacji staje się – jak podkreśla wspomniany autor – hipertekstualna narracja i nawigacja<sup>9</sup>. Tym samym można przyjąć, że wszystko, co podlega „zanurzeniu w rzeczywistości wirtualnej”, zyskuje walor „sztuczności”, chwilowości i „znikania”, wszystko poddaje się technologii. Jedynym „otwartym oknem”, swego rodzaju kanałem przenikania do innych przestrzeni, pozostaje sam podmiot. Jego wewnętrzne poczucie doświadczania zewnętrznego świata wprowadza w obszar wirtualności pewną wolność odczuwania i reagowania, a co za tym idzie: będąc jednocześnie autorem, widzem, aktorem, twórcą i odbiorcą, zawsze pozostaje on naznaczony swoją własną tajemnicą i umiejętnością funkcjonowania w poprzek różnych typów racjonalności, ujawniającą się za sprawą rozumu transwersalnego.

Trudno zatem mówić o „byciu” czy funkcjonowaniu podmiotu „między” dwiema rzeczywistościami, ale ciekawy wydaje się pomysł połączenia tego, co rzeczywiste i tego, co wirtualne w jednym, niejako nowym układzie. Układzie, w którym dokonuje się, jak sugeruje Derrick de Kerckhove, „hipertrofia miejsca”, będąca swego rodzaju „odwróceniem *trompe-l'œil*–techniki rozpowszechnionej w epoce baroku, polegającej na tym, że oko

<sup>8</sup> R. W. Kluszczyński: *Światy możliwe – światy wirtualne – światy sztuki. Fragmenty teorii doświadczenia rzeczywistości wirtualnej*, [w:] *Estetyka...*, s. 19.

<sup>9</sup> Por. W. Siwak: *Hipertekstualna podróż przez wirtualne światy*, na stronie: [http://physics.uwb.edu.pl/ptf/echa/w\\_siwak/wirtual/wirtual.htm](http://physics.uwb.edu.pl/ptf/echa/w_siwak/wirtual/wirtual.htm) [dostęp 8.07.2014]. Ciekawe stanowisko na temat narracji hipertekstualnej przedstawia m.in. Luca Giuliano w książce pt. *Il teatro dell'amente. Giochi di ruolo e narrazione ipertestuale*, Guerini-Associati, Milano 2006.

każe ręce ustąpić, gdyż nie jest już potrzebna, ponieważ oko samodzielnie radzi sobie z oceną głębi i odległości między przedmiotami. Następuje odwrócenie, inwersja perspektywy”<sup>10</sup>. W niej, jak pisze on dalej, podmiot zagłębia się

(...) w przedmiot, a ręka ponownie odnajduje sferę przestrzenną. W rzeczywistości wirtualnej człowiek nie jest (...) już w stanie poszerzyć punktu widzenia, jakikolwiek by on nie był (...) <sup>11</sup>, ale potrafi „(...) go do tego świata wprowadzić – wychodząc od ciała funkcjonującego w odniesieniu do świata (...), dosłownie „nosząc” na sobie jego obraz”<sup>12</sup>.

Owa hipertrofia miejsca to – jego zdaniem – coś w rodzaju „odwróconego wspólnego miejsca”, w którym każdy podmiot z osobna poszukuje własnej jakości „bycia”.

Z kolei, wspomniany już Virilio nazywa ową sytuację delokalizacją, a za jej istotną formę uznaje „zdelokalizowaną percepcję”, która stanowi coś w rodzaju funkcjonowania hologramu<sup>13</sup>. W związku z tym człowiek, zanurzając się w wirtualną rzeczywistość, zyskuje swoisty ogląd przestrzeni, znajduje się w świecie, którego jakość „bycia” wyznacza c y b e r o p t y k a.

W owej perspektywie można przyjąć, iż cyfrowy świat sprzyja utracie przez człowieka tego, co metafizyka uformowała i pozwoliła zdefiniować jako podmiot i przedmiot. Owe pojęcia pozwalały dotąd, co podkreśla Vattimo, na tworzenie ram, „wewnątrz których zrodziło się samo pojęcie rzeczywistości”<sup>14</sup>. Tracąc jednak, co podkreśla on dalej, „(...) te określenia, człowiek i bycie wchodzi w obszar *schwingend* – drgający, który

(...) należy sobie wyobrazić jako świat rzeczywistości „odciążonej”, lżejszej, gdzie zaciera się rozróżnienie na prawdę i fikcję, informację, obrazy; świat całkowitej mediatyzacji doświadczenia, w którym w znacznym stopniu już się znajdujemy. To właśnie w takim świecie (...) metafizyczne pojęcia podmiotu i przedmiotu (...), tracą wagę<sup>15</sup>.

Wniosek nasuwa się sam – już nie tylko „pęknięcia”, „wykrzywienia” czy „przejścia” pomiędzy przestrzeniami są problematyczne, ale istotne w rozważaniach nad rzeczywistością i funkcjonowaniem w niej podmiotu staje się ujawnienie istnienia „słabego podmiotu” – jeśli można go tak

<sup>10</sup> D. de Kerckhove, *Przeciw architekturze (architektura inteligencji)*, [w:] *Kody McLuhana. Topografia nowych mediów*, red. A. Maj, M. Derda-Nowakowski, Katowice 2009, s. 41.

<sup>11</sup> Tamże, s. 41.

<sup>12</sup> Tamże, s. 41–42.

<sup>13</sup> Por. P. Virilio, *Bomba informacyjna...*, s. 112–113.

<sup>14</sup> G. Vattimo, *Koniec nowoczesności*, Kraków 2006, s. 169.

<sup>15</sup> Tamże, s. 169.

określić. A Vattimo podkreśla, że w owej sytuacji należy zwrócić uwagę na „słabą ontologię” jako jedyną możliwość wyjścia z metafizyki, pozwalającej na „nowy-słaby-początek”<sup>16</sup>.

To zaledwie parę sposobów postrzegania i rozumienia rzeczywistości wirtualnej, którą coraz rzadziej ujmuje się jako przeciwieństwo rzeczywistości realnej. Tymczasem szereg zjawisk, takich jak – wspomniane już – powszechna wirtualizacja, hybrydyzacja czy konwergencja, zachodzące w kulturze ponowoczesnej, zmuszają badaczy do prowadzenia rozważań w wielu kierunkach. Między innymi w stronę poszukiwania jakości istnienia podmiotu w owej rzeczywistości wirtualnej, sposobu jego „bycia” w dwóch rzeczywistościach jednocześnie (realnej i wirtualnej), hipertrofii miejsca bądź delokalizacji, a także w stronę klarowania nowej ontologii wirtualności, którą Wiesław Sztumski określa mianem „cyberontologii”<sup>17</sup>.

---

<sup>16</sup> Por. tamże, s. 168–169.

<sup>17</sup> Por. W. Sztumski, *Filozoficzny aspekt wirtualizacji i kwestia cyberontologii*, [w:] *Wirtualizacja. Problemy – wyzwania – skutki*, red. L.W. Zacher, Warszawa 2013, s. 45–68.