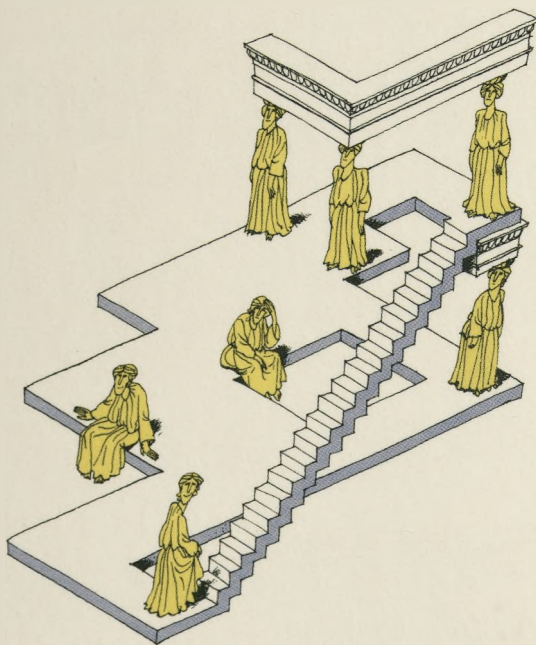


Polska Akademia Nauk · Oddział w Poznaniu
Wydział Teologiczny · Uniwersytet im. Adama Mickiewicza

CZŁOWIEK MIĘDZY RZECZYWISTOŚCIĄ REALNĄ A WIRTUALNĄ



Ośrodek Wydawnictw Naukowych · Poznań 2006

Człowiek między rzeczywistością
realną a wirtualną

Polska Akademia Nauk • Oddział w Poznaniu
Wydział Teologiczny • Uniwersytet im. Adama Mickiewicza

Człowiek między rzeczywistością realną a wirtualną

Teksty wykładów wygłoszonych na sympozjum naukowym
zorganizowanym przez Oddział Polskiej Akademii Nauk
i Wydział Teologiczny UAM w Poznaniu
dnia 7 grudnia 2005 roku

Ośrodek Wydawnictw Naukowych • Poznań 2006

Polska Akademia Nauk, Oddział w Poznaniu
Wydział Teologiczny Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Człowiek między rzeczywistością realną a wirtualną

Wydanie publikacji dofinansował Minister Nauki i Informatyzacji

ISBN 83-7314-063-8

© Copyright by OWN PAN, Poznań 2006
All rights reserved

Redakcja
Andrzej Wójtowicz

Instytut Chemii Bioorganicznej
Ośrodek Wydawnictw Naukowych
Polska Akademia Nauk, Oddział w Poznaniu
61-713 Poznań, Wieniawskiego 17/19
tel.: (48-61) 8528503, faks: (48-61) 8520671
e-mail: wojtow@man.poznan.pl

Druk i oprawa (TotalDruk, Poznań)

Spis treści

Wprowadzenie	
Jan Węglarz	7
Spotkanie w sieci. Nowe nośniki informacji jako Zwischensphaere (perspektywa filozofii dialogu)	
Krzysztof Wieczorek	9
Tożsamość człowieka w rzeczywistości wirtualnej	
Tadeusz Miczka	25
Jak rozpoznajemy narzędzia?	
Hipoteza filozoficzno-kognitywistyczna	
Andrzej Klawiter	55
Społeczne jako wirtualne.	
O starym i nowym typie symulowania realności	
Marek Krajewski	77

Wprowadzenie

Od 1995 roku Oddział Polskiej Akademii Nauk w Poznaniu i Wydział Teologiczny Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza (poprzednio Papieski Wydział Teologiczny w Poznaniu) organizują corocznie sesje naukowe o charakterze interdyscyplinarnych dysput dotyczących fundamentalnych problemów współczesnej nauki, w istotny sposób związanych z rozwojem zarówno osoby ludzkiej, jak i całych społeczeństw.

W 2005 roku przedmiotem refleksji była rzeczywistość wirtualna, a ściślej „rozpięty” między nią a rzeczywistością realną, człowiek. Postanowiliśmy przy tym skupić się nie na aspektach informatycznych, ale raczej filozoficzno-kulturowo-kognitywistyczno-socjologicznych.

Rzeczywistość wirtualna jest bowiem nie tyle domeną technologii informacyjnych, choć nadały jej one w ostatnich latach nowego wymiaru jakościowego i ilościowego, co w coraz głębszym wymiarze, obszarem refleksji humanistycznej.

Mamy nadzieję, że ta książka będzie dla powyższej refleksji źródłem inspiracji.

Prof. dr hab. Jan Węglarz

SPOTKANIE W SIECI. NOWE NOŚNIKI INFORMACJI JAKO ZWISCHENSPHAERE (PERSPEKTYWA FILOZOFII DIALOGU)

PROF. DR HAB. KRZYSZTOF WIECZOREK
Uniwersytet Śląski

Spotkanie, relacja międzyludzka, więź i dialog – to szczególnie ważne aspekty ludzkiej egzystencji. Prekursorzy dwudziestowiecznej filozofii dialogu – m.in. Martin Buber i Ferdinand Ebner – twierdzili wręcz, że bez wydarzenia się spotkania niemożliwa byłaby pełna realizacja własnego człowieczeństwa. W myśl owej koncepcji ja, człowiek, żyję pogrążony jak gdyby we śnie, dopóki nie „stanę naprzeciw [drugiego] człowieka jako mojego Ty”¹ i nie znajdę się w ten sposób „w przestrzeni wyłącznego Naprzeciw, w której wszystko inne może być tylko tłem”²; w tej bowiem przestrzeni konstytuuje się indywidualne ludzkie Ja: „człowiek staje się Ja w kontakcie z Ty”³ – uważa Buber. Dlatego też jako model człowieka dialogicznego mógłby posłużyć bohater sztuki Pedro Calderona *La vida es sueño* (*Życie snem*) – polski król Zygmunta, który w jednej ze scen mówi do Rosaura: „Jak to dobrze, że jest ktoś, czyje spojrzenie budzi mnie we mnie”.

¹ M. Buber: *Ja i Ty. Wybór pism filozoficznych*. Przeł. J. Doktor, Warszawa 1992, s. 43.

² Tamże, s. 57.

³ Tamże, s. 56.

Gdzie brak spotkań, tam rozpościera się domena osamotnienia, a osamotnienie to jeden z najgroźniejszych wrogów człowieczeństwa człowieka. Ktoś, kto pograży się w osamotnienie, staje się jak zombi – nie żyje naprawdę. Gdzie nie ma spotkań, tam nie może wydarzyć się miłość, a bez miłości życie więdnie i zamiera.

Filozofia człowieka rozróżnia dwa odrębne stany: samotność, która stanowi warunek możliwości spotkania, a w konsekwencji – budowania w dialogu własnej tożsamości, oraz osamotnienie – źródło izolacji, lęku i zagrożenia. Tak oto przedstawia się różnica między owymi stanami w interpretacji Henriego J. M. Nouwena: „w pewnym momencie osamotnienie wkracza w życie każdego człowieka. Każdy z nas pamięta sytuację, gdy doświadczył tego dziwnego wewnętrznego ssania, tego duchowego głodu, nieokreślonego niepokoju, który sprawia, że mówimy: Czuję się osamotniony. Osamotnienie to jedno z najbardziej powszechnych ludzkich doświadczeń, ale zachodnie społeczeństwo rozbudziło świadomość tego osamotnienia do niespotykanych rozmiarów. Współczesne społeczeństwo uświadamia nam wyraziście, że jesteśmy osamotnieni”⁴. Doświadczenie osamotnienia, nawet „wiele małych, codziennych odrzuceń, [...] pobudza fundamentalny ludzki lęk o to, że zostaniemy całkowicie opuszczeni”⁵. Jednak uciekając od owego lęku, próbując go zagłuszyć pograżając się w rozrywce wspólnie z innymi ludźmi czy też „przy pomocy jakichś szczególnych doznań”⁶, tak naprawdę nie rozwiązujemy problemu naszego zagubienia. Droga wyzwolenia przebiega inaczej: „Aby żyć życiem duchowym, musimy znaleźć w sobie odwagę, by wyjść na pustynię naszego osamotnienia i zmienić ją w ogród samotności.

⁴ H. J. M. Nouwen: *Przekroczyć siebie*. Przeł. A. J. Grzegorzczak, Poznań 1997, s. 17.

⁵ Tamże, s. 19.

⁶ Tamże, s. 21.

Trudno uwierzyć, że nasze osamotnienie kryje w sobie nieznane piękno, jednak przejście od osamotnienia do samotności jest początkiem każdego duchowego życia”⁷. „Podobnie jak słowa tracą moc, gdy nie rodzą się z ciszy, tak otwartość [na drugiego] traci swój sens, gdy nie ma możliwości zamknięcia się [we własnej samotności]”⁸, „ponieważ tylko ten, kto potrafi zachować tajemnicę, potrafi bezpiecznie dzielić się swą wiedzą. Jeśli nie będziemy troskliwie chronić swej wewnętrznej tajemnicy, nigdy nie zdołamy stworzyć wspólnoty. To właśnie ta wewnętrzna tajemnica wzajemnie nas ku sobie pociąga, pozwala nam budować przyjaźń i rozwijać trwałe związki”⁹.

Istotną sprawą dla rozstrzygnięcia, gdzie przebiega granica, która oddziela osamotnienie z jego częstą paplaniną od samotności i dialogu, jest kwalifikacja jakościowa zachodzących w ludzkim życiu zdarzeń, które wiążą się z bliskością innego człowieka. Nie każde bowiem fizyczne zetknięcie czy też „bycie razem” dwóch osób można uznać za spotkanie, a nie każdą wymianę informacji między ludźmi można utożsamić z dialogiem. Konstytutywną cechą spotkania i dialogu jest bowiem przekroczenie bariery pomiędzy ludzką zewnętrżnością a tym, co rozgrywa się w duchowym wnętrzu człowieka. Filozofia dialogu uznaje człowieka za istotę, w której niewidzialnym z zewnątrz, niepoznawalnym zmysłowo, duchowym obszarze egzystencji rozgrywają się swoiste – нефизyczne, ale i nie tylko czysto psychiczne – procesy życia wewnętrznego, decydujące dla indywidualnej odrębności i osobowej integralności jednostki ludzkiej. Do owych procesów nawet sam ich podmiot posiada niepełny, ograniczony świadomy dostęp, lecz one właśnie w zasadniczym stopniu decydują o tym, kim człowiek jest:

⁷ Tamże, s. 28.

⁸ Tamże, s. 26.

⁹ Tamże, s. 25. W podobnym duchu wypowiada się także m. in. Paul Tillich – zob. *Osamotnienie i odosobnienie*. Przeł. K. Mech, Znak 1991, nr 4 (431), s. 3-8.

o byciu sobą. Prawda o człowieku – w myśl ustaleń filozofii dialogu – jest funkcją całokształtu procesów jego życia wewnętrznego, reszta zaś – wygląd, wyuczone formy zachowania, sposób noszenia się, barwa i intonacja głosu i cały szereg podobnych czynników – to drugorzędne, przygodne szczegóły, które nie konstytuują prawdy o człowieku, mogą natomiast naprowadzić na jej trop; mogą być śladem prawdy¹⁰.

Kondycja dialogiczna człowieka wiąże się ściśle z korelacją (która ma charakter delikatnej równowagi) między otwarciem na drugiego a integralnością własnego, duchowego rdzenia¹¹, który domaga się ochrony przed cudzym wtargnięciem [*l'intrusion*]. Można zauważyć, iż istnieje pewna idealna norma równowagi dialogicznej: stan, w którym z jednej strony nie zostaje od zewnątrz naruszona *Intimsphäre* żadnego z uczestników spotkania, z drugiej strony zaś – realizuje się efektywna wzajemność [*reciprocité*] dzięki obopólnemu duchowemu otwarciu, warunkującemu spełnienie się wydarzenia spotkania. W tym kontekście – spotkania będącego „czynem mojej istoty, moim istotowym czynem”¹² – Adam Węgrzecki mówił o „manifestacji podmiotowości”, czyli o celowym i przemyślanym odsłonięciu wybranych elementów własnej tożsamości podmiotu spotkania¹³. Dodajmy, że – patrząc od

¹⁰ Por. F. J. J. Buytendijk: *Zur Phänomenologie der Begegnung*. In: Idem: *Das Menschliche. Wege zu seinem Verständnis*. Stuttgart 1958, s. 85-86.

¹¹ „Sytuacja, w której człowiek się znajduje, jest niewątpliwie sytuacją kontaktu z partnerem, jest pewną bliskością; we wszystkim jednak, co z tego wyrasta, trwa pewien ostateczny, nieusuwalny dystans” – pisał M. Buber: *Dwa typy wiary*. Przeł. J. Zychowicz. Kraków 1995, s. 19.

¹² M. Buber: *Ja i Ty...*, s. 44.

¹³ „Inne osoby mogą zamknąć się, pogрузić w milczeniu, jak zauważył Scheler. Drugi człowiek zachowuje [wobec mnie] swego rodzaju autonomię, którą można by nazwać »autonomią poznawczą«. W niedopuszczeniu do poznania autonomia poznawcza zaznacza się szczególnie wyraźnie. Przejawia się ona również w inny sposób, mianowicie w pozytywnym dopuszczeniu do poznania. [...] Każdemu jednak dopuszczeniu do poznania zdaje się towarzyszyć niedopuszczenie, pows-

drugiej strony relacji między osobami – korelatem aktu manifestacji jest „absorpcja”, to znaczy przyjęcie, wchłonięcie i przyswojenie manifestowanych treści.

Jeśli więc spotkanie jest czynem, w którego spełnianiu uczestniczą elementy zewnętrznej, zmysłowo postrzegalnej rzeczywistości, w której rozgrywa się owo wydarzenie, pozostaje nam zadać kolejne, „Buberskie”¹⁴ pytanie: co takiego – ontycznie rzecz biorąc – wydarza się *między* podmiotami spotkania i dialogu?

W naszym postrzeganiu rzeczywistości istnieje głęboko zakorzeniona skłonność do przeciwstawiania sobie świata zewnętrznego (przedmiotowego, fizycznego, materialnego, czasoprzestrzennego czy jak jeszcze chcielibyśmy go określić) oraz wewnętrznego (podmiotowego, psychicznego *resp.* duchowego, niematerialnego i bezprzestrzennego świata myśli, przeżyć, doznań, woli i emocji). Człowiek zaś jest mieszanelem, a zatem – mieszkańcem obu tych światów na raz: poprzez ciało należy do świata zewnętrznego, poprzez świadomość (duszę) – do wewnętrznego. Każdy z tych dwóch obszarów kusi nas i wabi określa-

trzymujące dopuszczenie, stawiające mu jakby granicę, której w danym momencie niepodobna już przekroczyć” pisał A. Węgrzecki: *O poznawaniu drugiego człowieka*. Kraków 1992, s. 87, a w innym miejscu: „Manifestując siebie wobec drugiego człowieka uczestnik spotkania stawia go w obliczu swoiście zakreślonego i swoiście wypełnionego obszaru jawności i sam też staje w obliczu takiego obszaru” – tamże, s. 97. Warto przy okazji odnotować, że słowo *manifestacja* wywodzi się z łacińskiego *manu festus* – chwycony ręką, a więc: namacalny, zmysłowo postrzegalny, jawny. Manifestacja podmiotowości jest więc kreowaniem zewnętrznego wizerunku osoby, wskazującego na istotne duchowe treści.

¹⁴ Buber bowiem pisał: „Szczególnie charakterystyczne dla świata człowieka jest przede wszystkim to, że coś ma miejsce pomiędzy jedną istotą a drugą, coś, czego nie można znaleźć nigdzie indziej w przyrodzie, [...] że jedna istota zwraca się do drugiej jako szczególnie innej i wkracza w sferę, która jest im wspólna, ale która sięga poza własną sferę każdego z osobna. [...] To, co tutaj się dzieje, nie może być wytłumaczone w pojęciach psychologii: to jest coś ontycznego”; M. Buber: *Das Problem des Menschen*. Heidelberg 1971 (4 Aufl.), s. 169. Cytuję w przekładzie Franciszka Jęcza.

nymi wartościami, a my możemy zwracać się ku jednym i drugim. Święty Paweł zauważył (już dwa tysiące lat temu), że człowiekiem targają dwie sprzeczne siły: uleganie jednej z nich nazwał życiem według ciała, drugiej – życiem według ducha. Żyjący w XVII wieku Blaise Pascal przedstawił tę walkę skłonności jako dramatyczne rozdarcie ludzkiej duszy między (niskim i politowania godnym) przywiązaniem do dóbr doczesnych a wzniosłą tęsknotą do Boskiej doskonałości. Interesujące, że dwudziestowieczny myśliciel hiszpański José Ortega y Gasset opisał tę samą ludzką przypadłość jako cenny dar – tylko człowiekowi daną zdolność naprzemiennego kierowania uwagi i zainteresowań to ku światu zewnętrznemu, to koncentracji na własnych stanach i przeżyciach; nazwał to „wejściem w siebie i alteracją”. W relacji Ortegi y Gasseta kwestia ta przedstawia się następująco: „Człowiek może od czasu do czasu zawiesić swój bezpośredni kontakt z rzeczami, rozluźnić związki z otoczeniem, pominąć je i dzięki zdolności przenoszenia uwagi, skupiania jej na czymś innym, dokonać całkowitego odwrócenia się [...] plecami do świata. Może zagłębić się w swoim wnętrzu, skupić się na własnej wewnętrzności, zająć się samym sobą, a nie czym innym, rzeczami. [...] Owa niezwykła zdolność człowieka do przejściowego wyzwiania się z niewoli rzeczy implikuje [po pierwsze] możliwość odwrócenia uwagi od świata na krótszy lub dłuższy okres bez ponoszenia fatalnego ryzyka; [po drugie] posiadanie miejsca, w którym można przebywać, opuściwszy czasowo świat. Świat jest całkowitą zewnętrżnością, absolutnym *poza*, a jedynym możliwym miejscem *poza* tą zewnętrżnością jest właśnie wnętrze, *intus*, intymność człowieka”¹⁵.

Można by przywoływać jeszcze wiele innych filozoficznych, a także literackich opisów tego podstawowego faktu ludzkiej egzystencji, jakim jest nieustanne napięcie między tym, co postrzegamy jako światy zewnętrzny i wewnętrzny, czując, że między nimi przebiega wyraźna

¹⁵ J. Ortega y Gasset: *Wejście w siebie i alteracja*. W te goż: *Bunt mas i inne pisma socjologiczne*, przeł. P. Niklewicz, Warszawa 1982, s. 336-338 *passim*.

(choć przepuszczalna) bariera. Antoni Kępiński przestrzegał, że nie-naruszalność owej bariery jest warunkiem zdrowia psychicznego; wstrząsających opisów tego, co dzieje się z człowiekiem, gdy ta granica ulega zatarciu, wskutek czego świat zewnętrzny wdzierza się w głęb ducha, a to, co najintymniejsze, wylewa się na zewnątrz, dostarczają na przykład poezje Sylwii Plath¹⁶.

Większość filozofów opowiada się za przekonaniem, że owe dwa światy podlegają odrębnym prawom, bo ich natura jest zasadniczo odmienna. Dla przykładu przytoczmy wypowiedź J. Tischnera: „Umysł nasz w naturalny sposób ciąży w stronę świata zewnętrznego, czerpiąc stamtąd generalne modele, pod kątem których stara się zrozumieć świat wewnętrzny. Ale kto patrzy na świat przez dziurkę od klucza, dla tego świat przybierze kształt zbliżony do dziurki od klucza. Aby uchwycić zjawiska wewnętrzne w ich prawdzie, trzeba poddać się działaniu samych zjawisk i z nich, a nie skądinąd wyprowadzać modele interpretacyjne. W przeciwnym wypadku wydawać się nam będzie, że poznajemy siebie, podczas gdy naprawdę w dalszym ciągu będziemy poznawać świat zewnętrzny. [Tymczasem] sposób przynależenia przeżyć [zwanych „wewnętrznymi”] do Ja nie jest ani przestrzenny, ani czasowy, ani przyczynowy”¹⁷.

* W ostatnich latach w horyzoncie zainteresowań filozofii pojawił się „trzeci świat”, powołany do istnienia za sprawą elektronicznych nośników informacji. „Przestrzeniami” tego świata są na przykład strony internetowe, do których „wchodzi się” za pomocą myszy lub kursora, a miejsca spotkań nazywają się „czat” lub „gadu-gadu”. Świat ów postrzegamy całkiem odmiennie niż „zwykły” świat zewnętrzny, zbudowany z twar-

¹⁶ Por. analizy Anity Skwary w: A. Skwara, *Cień szklanego klosza. Poezje Sylwii Plath*. W: *Bohater w kulturze współczesnej. Wybrane problemy*, Katowice 1990, s. 102-115. Zob. też S. Plath: *Godziny nad ranem. Wybór wierszy i listów*, przeł. A. Szymańska, Warszawa 1995.

¹⁷ J. Tischner: *Genesis z Ducha*. W tegoż: *Świat ludzkiej nadziei*, Kraków 1975, s. 196.

dej, nieprzenikliwej materii. Sam zresztą sposób istnienia tej nowej rzeczywistości pozostaje na razie zagadką dla filozofów; bardzo różne panują opinie na temat tego, czy można go uznać za istniejący w dosłownym sensie, a jeśli tak, to jaki jest jego ontyczny charakter. W kontekście powyższych rozważań godzi się jednak zadać inne pytanie, mianowicie – jak pojawienie się tej wirtualnej sfery rzeczywistości wpłynęło na kondycję dialogiczną współczesnego człowieka? W szczególności warto zastanowić się nad tym, czy nie zachodzi potrzeba pewnego zmodyfikowania niektórych idei, postulatów i kategorii pojęciowych filozofii dialogu, tak, by stały się bardziej adekwatne i użyteczne do opisu i analizy nowego typu sytuacji komunikacji międzypodmiotowej. Musimy bowiem pamiętać, że „filozofia dialogu nie jest filozofią akademicką [...] jest przede wszystkim próbą myślenia wynikającego ze współbycia ludzi w konkretnym czasie”, dlatego „wykład filozofii dialogu [nie powinien być] referatem o problemach, z którymi niegdyś zmagali się filozofowie, lecz propozycją współmyślenia razem z nimi”¹⁸, to znaczy – z myślicielami, którzy „mają skłonność do sprowadzania myślenia do konkretnego życia [...]”. Dla współczesnej filozofii dialogu stanowi to nadal zadanie do wykonania”; winna być ona filozofią konkretnej ludzkiej egzystencji, „mocno osadzonej w realiach ziemskich”¹⁹ – jak pisał niedawno Jan Kłoczowski; a wszak realia te uległy istotnym zmianom od czasów Bubera i Rosenzweiga.

Biorąc przykład z krytycyzmu Quine’a w stosunku do tradycji nowożytnego empiryzmu²⁰, przyjrzyjmy się na początek krytycznie „dwom dogmatom filozofii dialogu”. Wiążą się one ściśle z przypisywaniem przez dialogików centralnej roli buberowskiej kategorii *Zwi-*

¹⁸ J. A. Kłoczowski: *Filozofia dialogu*, Poznań 2005, s. 8.

¹⁹ Tamże, s. 254.

²⁰ Por. W. V. O. Quine: *Dwa dogmaty empiryzmu*. W tegoż: *Z punktu widzenia logiki. Dziewięć esejów logiczno-filozoficznych*, przeł. B. Stanosz, Warszawa 2000, s. 49-75.

schen (pomiędzy). Buber pisał: „tylko między prawdziwymi osobami istnieje prawdziwa relacja. [...] Podstawowym faktem ludzkiej egzystencji jest człowiek z człowiekiem. [...] Tę rozumowo niepojętą sferę, która powstała w chwili spotkania, nazywam sferą *pomiędzy*. Chociaż bywa ona urzeczywistniana w bardzo różnych stopniach, ukazuje się jako pierwotna kategoria ludzkiej rzeczywistości. *Pomiędzy* nie jest pomocniczą konstrukcją, ale rzeczywistym miejscem i nośnikiem tego, co zachodzi między ludźmi. W momencie rzeczywistego spotkania to, co zasadnicze, nie zachodzi w jednym i drugim, ani w obydwu uczestnikach, ani w neutralnym świecie, lecz to coś zachodzi *między* nimi w najbardziej dokładnym znaczeniu, tak jakby to było w wymiarze, który jest dostępny tylko dla nich obu”²¹.

Rozwijając tę ideę, Józef Tischner twierdził, iż ontycznym warunkiem możliwości dialogu pomiędzy człowiekiem a człowiekiem jest „nierozciągła przestrzeń międzyludzkich obcować”²². Pojęcie „przestrzeń” rozumie tu Tischner (za Leibnizem) jako stosunek, uporządkowanie, zasadę ładu i harmonii. Tak pojmowana przestrzeń nie musi mieć żadnych wymiarów geometrycznych; wyznacza ona ludziom natomiast „porządek możliwego współlistnienia”²³. Czymże jest ona ontycznie? Ba! Łatwiej podać charakterystykę negatywną: jest nierozciągła, więc też niematerialna, ale i nie idealna, nie intencjonalna i nie transcendentna; tworzy zatem – w zgodzie z intuicją Bubera – zupełnie nową jakość bytową; metaforycznie można ją określić jako „pole napięć” między składnikami osobowości spotykających się podmiotów, lecz (pamiętajmy, co stwierdził Buber!) nieredukowalne do kategorii psychologicznych.

²¹ M. Buber: *Das Problem des Menschen...* . Tłum. F. Jęcz, s. 168-169.

²² Por. J. Tischner: *Przestrzeń obcowania z Drugim*, *Analecta Cracoviensia*, t. XI, Kraków 1977, s. 67-84.

²³ Tamże.

Wydarzenie się spotkania można w tym kontekście interpretować jako ukonstytuowanie się owego pola napięć między dwiema konkretnymi osobami. Następuje ono nie tylko w nierozciągłej przestrzeni, lecz również w „nierozciągłym czasowo” momencie²⁴. Może ono (choć nie musi) zaowocować wspólnotą osób, mającą już wymierną trwałość w czasie; wspólnota zaś umożliwia wzajemność, dzięki której powstają wartości w żaden inny sposób nieosiągalne²⁵. Spotkanie i dialog wpływają zatem modyfikująco na uczestników, przekształcając ich pole wolności oraz rozbudowując tożsamość osobową, gdyż dzięki spotkaniom człowiek „współstaje się” z innymi: „Drugim [obok fizycznego] rodzajem przyczynowości jest przyczynowość intersubiektywna istniejąca między osobami. Zmierza ona do wzajemności równej i trwałej. Zasada się ona na wzajemnym wpływie osób na siebie, czyli na wzajemnym promieniowaniu osób. [...] Specyfikę przyczynowości intersubiektywnej stanowi promieniowanie i wzajemny wpływ osób na siebie. Wzajemność tę przygotowuje i wyraża dialog, który cechuje nowość, poszanowanie transcendencji drugiego oraz jego wolności” – pisał ks. Kazimierz Bukowski²⁶.

Z owych podstawowych ustaleń dotyczących natury i specyfiki spotkań oraz budowanego na ich bazie dialogu wyłoniły się stopniowo następujące dwa postulaty, które nazywam „dwoma dogmatami filozofii dialogu”²⁷:

- 1) spotkanie jest zawsze wydarzeniem między dwiema – i tylko dwiema! – osobami, a zatem poszczególne spotkania nie „sumują się”

²⁴ Por. J. Bukowski: *Zarys filozofii spotkania*. Kraków 1980, s. 176.

²⁵ Por. K. Bukowski: *Intersubiektywna przyczynowość*. W: *Zawierzyć człowiekowi. Księdzu J. Tischnerowi na sześćdziesiąte urodziny*, Kraków 1991, s. 339 i 341.

²⁶ Tamże, s. 343.

²⁷ Szerzej na ten temat zob. w: K. Wieczorek: *W stronę definicji spotkania. Kilka uwag o zakresie i treści pojęcia*. *Studia filozoficzne* 1989, 10 (287), s. 25-38.

z sobą w żadną bogatszą, całościową strukturę, lecz każde wymaga osobnego rozważenia. Wskutek tego uczestnictwo człowieka w wielopodmiotowych relacjach interpersonalnych zasadniczo nie wchodzi w zakres zainteresowań honorującej ów postulat filozofii dialogu;

- 2) spotkanie jest tego rodzaju wydarzeniem, które angażuje swych uczestników całoosobowo – w pełnym spektrum wymiarów ludzkiej egzystencji – zatem, w szczególności, koniecznie wymaga bezpośredniego kontaktu „twarzą w twarz”. Wszelkie zapośredniczone formy relacji (np. za pośrednictwem listu, telefonu, zdjęcia, portretu itp.) sytuują się – w najlepszym razie – na obrzeżach horyzontu spotkań.

Jeśli chcemy traktować filozofię dialogu jako myśl żywą i twórczą, sięgającą do konkretnego życia i „mocno osadzoną w realiach ziemskich”, jak chciał ojciec Jan Kłoczowski, powinniśmy spojrzeć krytycznie na oba te postulaty. Okoliczności codziennego życia w globalizującym się – w rezultacie dokonanej już i ciągle nadal się dokonującej rewolucji informatycznej – świecie zmieniły się tak dalece, że coś, co było dawniej w centrum zainteresowań filozofii dialogu, gdyż stanowiło ważną i stale obecną tkankę międzyludzkich obcowań: spotkania w realnej bliskości osób, wypełnione rozmową, gestami, spojrzeniami czy choćby wymownym milczeniem, dziś straciły swe uprzywilejowane miejsce w harmonogramie dnia przeciętnego współczesnego obywatela zachodniej cywilizacji. Coraz więcej naszego czasu i uwagi pochłaniają natomiast spotkania i dialogi w cyberprzestrzeni, gdzie zamiast pełnowymiarowego dostępu do wszystkich aspektów manifestacji cudzej podmiotowości musimy zadowolić się pospiesznie rzucanymi okruciami, przenoszonymi wzdłuż wielokanałowych łączy światłowodowych bądź też przez niewidzialne fale eteru. Ignorowanie tego faktu z pewnością nie przyniesie korzyści żadnej filozofii, a zwłaszcza tej, która szczególnie jest powołana do badania sfery *pomędzy* – niezależnie od tego, jaka by ona była i co miałoby stanowić jej realny, ontyczny

fundament. Nie widzę dostatecznie rozsądnego powodu, by sądzić, iż intersubiektywna przyczynowość całkowicie znika wraz z wprowadzeniem na przykład elektronicznych mediów komunikacji międzyosobowej; a jeśli nie znika, to jak najbardziej warto poszerzyć obszar zainteresowań filozofii dialogu, by objąć nim również spotkania wirtualne i dialog w sieci.

Przemiana sytuacji kulturowej współczesnego człowieka, związana (między innymi) z upowszechnieniem się nowych form międzyludzkiego komunikowania, jest jednak tylko okazją, by krytycznie przyrzec się stanowisku dwudziestowiecznej filozofii dialogu; nie jest natomiast wystarczającą racją, by podważyć czy wręcz zanegować słusność jej podstawowych tez. Do tego potrzeba silniejszych argumentów. Twierdzę wszakże, iż postęp, jaki dokonał się w ludzkiej samowiedzy od czasów kształtowania się zrębów owej filozofii, umożliwia dziś wskazanie takich argumentów poprzez pewnego rodzaju demistyfikację ontologiczno-antropologicznych fundamentów teorii spotkania. We wszystkich niemal dwudziestowiecznych analizach fenomenu spotkania osób manifestuje się przekonanie, że w wydarzeniu tym dochodzi do jakiegoś nieuchwytnego, transcendentnego lub zgoła mistycznego porozumienia dusz, do przekroczenia i zniwelowania dystansu między czystymi podmiotami świadomości i autokreacji; dystansu spowodowanego koniecznością zapośredniczenia relacji międzyosobowej zewnętrznymi, fizycznymi nośnikami informacji. Z jakichś wszakże nie do końca jasnych (może atawistycznych bądź też np. animistycznych?) powodów to transcendentne zjednoczenie miałooby być możliwe jedynie pod warunkiem fizycznej bliskości – w zasięgu bezpośredniego zmysłowego kontaktu. Istnieją powody, by przypuszczać, że przeświadczenia tego rodzaju ukonstytuowały się na fundamencie konkretnych przeżyć ludzkiej bliskości z innym; przeżyć doznawanych w realnej sytuacji egzystencjalnej podmiotu, a następnie (wtórnie) analizowanych i interpretowanych, np. fenomenologicznie, przez autorów filozoficznych analiz. W świetle współczesnej wiedzy psychologicznej wszakże

uprawniona wydaje się hipoteza, iż przywoływane i opisywane przez dialogików poczucie bliskości, więzi przekraczającej bariery fizyczne, rodzi się w rezultacie efektywnej percepcji (oraz wymiany) komunikatów na różnych poziomach przed- czy też pozawerbalnych.

W procesie komunikacji interpersonalnej wyróżnić można bowiem – jak dziś wiemy²⁸ – poza warstwą komunikacji werbalnej, realizowanej w oparciu o skonwencjonalizowany kod językowy, także co najmniej dwie warstwy komunikatów pozawerbalnych, których treść percypowana jest na ogół pod progiem świadomości. Pierwsza z owych warstw zapośredniczona jest przez symboliczny kod kulturowy, którego nośnikami są nabyte przez nas wraz z kompetencją kulturową wzorce zachowań niewerbalnych, takich jak gesty, mimika, zachowanie, ułożenie ciała, itp.; część tego typu zachowań podlega świadomej kontroli ze strony nadawcy komunikatu i wchodzi w zakres strategii komunikacyjnej, lecz wiele (większość) znaczących zachowań niewerbalnych wykonujemy machinalnie, nie zdając sobie z tego sprawy, a odbiorca komunikatu reaguje na nie również bezwiednie, poza polem czuwającej świadomości²⁹.

Istnieje także warstwa komunikacji przedwerbalnej, opartej na instynktownym i mimowolnym kodzie biologicznym. Dzieje się tak, gdy pewne przeżywane przez nas stany psychiczne wywołują obserwowalne zmiany fizjologiczne w organizmie, a zmiany te stają się oznakami³⁰ zachodzących w podmiocie procesów (grymas strachu, obfite pocenie, drżenie rąk, itp.). W świetle refleksji antropologicznej opartej na założeniu, iż byt ludzki przedstawia sobą zintegrowaną jedność cielesno-psychiczno-duchową, nie można wykluczyć istnienia

²⁸ Por. J. Parafiniuk-Soińska: *O międzyludzkiej komunikacji*, Szczecin 2003, s. 98-112.

²⁹ Por. E. Aronson: *Człowiek – istota społeczna*, przeł. J. Radzicki, Warszawa 1995.

³⁰ Zob. rozróżnienie pomiędzy znakiem, symbolem i oznaką, jakiego dokonuje I. Dąbska: *O konwencjach i konwencjonalizmie*, Wrocław 1975.

jeszcze kilku innych, dotychczas niewykrytych lub niedostatecznie zbadanych form i poziomów komunikacji niewerbalnej, które oddziałują efektywnie, lecz poniżej progu świadomej percepcji, na jakość więzi międzyosobowej (można tu przykładowo wspomnieć o badaniach nad wpływem substancji chemicznych, zwanych feromonami, na przebieg i kształt relacji między partnerami).

Z rozważań tych wyłania się konkluzja, iż intersubiektywna przyczynowość, o której pisał (za Maurice'em Nedoncelle'em³¹) ks. Kazimierz Bukowski, uwarunkowana jest nie tylko immanentnymi czynnikami podmiotowymi, lecz także uposażeniem jakościowym środowiska dialogu, które umożliwia realizowanie się wszystkich bądź tylko niektórych spośród komunikacyjnie nośnych warstw interakcji międzyosobowych. To zaś skłania do odrzucenia tezy o istnieniu ostrej, nieprzekraczalnej granicy między „autentycznym spotkaniem”, w którym dokonuje się transcendentno-ekscentryczna³² komunია duchowa osób, a które wymaga koniecznie epifanii twarzy Drugiego na fundamencie bezpośredniej percepcji zmysłowej, a spotkaniem pozornym, bądź też „relacją instrumentalną”³³, zawsze wtedy, ilekroć mamy do czynienia z zapośredniczeniem kontaktu między partnerami. W zamian należy uznać, że do spotkania dochodzi zawsze wtedy, ilekroć między autonomicznymi bytami osobowymi nawiązuje się kontakt o charakterze wzajemnego wpływu, „promieniowania intelektualnego, estetycznego i moralnego jednych osób na drugie”³⁴ – niezależnie od tego, w jakim środowisku (fizycznym, symbolicznym, wirtualnym bądź

³¹ Por. M. Nedoncelle: *Intersubjectivité et ontologie*, Louvain-Paris 1974, s. 145-157.

³² Terminu „ekscentryczna” używam tu, rzecz jasna, w znaczeniu, jakie nadali mu M. Scheler i H. Plessner w swych rozważaniach antropologiczno-filozoficznych.

³³ Por. J. Tischner: *Fenomenologia spotkania*, *Analecta Cracoviensia*, t. X, Kraków 1978, s. 96.

³⁴ K. Bukowski: *Interubiektywna przyczynowość...*, s. 343.

innym) realizują się akty komunikacji. Jeśli tak, wówczas problem badawczy, przed którym staje filozofia dialogu w obliczu powstania i rozpowszechnienia się nowego typu mediacji relacji międzyosobowych, polega na zbadaniu i opisanu charakterystyki jakościowej, funkcji i celów tych spotkań, których warunki możliwości oraz przebieg generowane są przez elektroniczne środki globalnej komunikacji. Nie ulega wątpliwości, że uczestnictwo osób w dialogu w sieci pociąga za sobą określone przekształcenia podmiotowej tożsamości; może to prowadzić do pozytywnej autokreacji, do poszerzenia i wzbogacenia własnych walorów wewnętrznych, jak również do negatywnych, destruktywnych, a nawet patologicznych zmian osobowości. Wiemy z doświadczeń (często smutnych i dramatycznych), że korzystanie z zasobów informacyjnych internetu oraz nawiązywanie przypadkowych „znajomości sieciowych” niesie z sobą szereg niebezpieczeństw. Wynika to z dysproporcji między ogromem możliwości, stwarzanych przez globalną sieć informacji i komunikacji, a zagubieniem człowieka, który nie zdążył jeszcze oswoić się z tym nowym narzędziem, przystosować się psychicznie i egzystencjalnie do optymalnego, racjonalnego, efektywnego korzystania z jego zasobów.

Właśnie ze względu na ogromne bogactwo i różnorodność form kontaktu zapośredniczonego przez nowe media potrzebna jest rzetelna i odpowiedzialna refleksja nad sposobami obecności człowieka w „cyberprzestrzeni spotkań” – nie każdą formę spotkania w sieci można uznać za doświadczenie budujące i wzbogacające wewnętrznie człowieka; z drugiej zaś strony strzec się należy arbitralnego i apodyktycznego potępienia wirtualnego dialogu tylko dlatego, że realizuje się za pośrednictwem narzędzia, które – źle użyte – może być źródłem krzywdy i uszczerbku dla niefortunnego użytkownika. Zrozumiały lęk przed tym, co nowe, nie dające się poznać do końca z racji niezwykle wysokiego stopnia złożoności, a zarazem – lęk wywołany groźbą odrealnienia codziennej egzystencji przez zbyt intensywny i poufały kon-

takt ze światami wirtualnymi³⁵, nie powinien jednak przysłaniać powinności zmierzenia się z nowym wymiarem rzeczywistości, na przykład za pomocą metod i narzędzi, wypracowanych w ramach tradycji uprawiania filozofii dialogu.

³⁵ Sugestywny wyraz owego lęku i niepokoju w zetknięciu z *virtual reality* zawarła Joanna Szczepkowska w jednej ze swych krótkich form literackich w zbiorze pt. *6 minut przed czasem*: „Boję się, że internet to nowa cywilizacja. Boję się odwrócić plecami do starego świata. [...] Internet może mi dać wiedzę o tygrysie. A mnie interesuje w tygrysie tylko to, że jest naprawdę. To, że pachnie tygrysem” – J. Szczepkowska: *6 minut przed czasem*. Kraków 2004, s. 79.

TOŻSAMOŚĆ CZŁOWIEKA W RZECZYWISTOŚCI WIRTUALNEJ

PROF. DR HAB. TADEUSZ MICZKA

Uniwersytet Śląski

Z rewolucji w sposobach i środkach komunikacji każdy z nas wynosi coraz bardziej złożony obraz siebie samego. Rewolucja ta więc coraz bardziej nas różnicuje. Przyspiesza proces, który pozwala nam „przymierzać” rozmaite wyobrażenia siebie, i w rzeczywistości zwiększa tempo przechodzenia przez kolejno dopasowywane wizerunki własnego „ja”. Rewolucja ta umożliwia elektroniczne projekcje tych wizerunków w świat. I nikt w pełni nie pojmuje, co z tego wszystkiego wyniknie dla ludzkiej osobowości. Nigdy bowiem w poprzednich cywilizacjach nie mieliśmy takich potężnych narzędzi.

Alvin Toffler (1980)¹

W moich refleksjach podążam tropem wskazanym przez Tofflera, ale próbuję zaledwie zarysować problematykę sygnalizowaną w tytule, ponieważ obydwa fenomeny, tożsamość człowieka i rzeczywistość wirtualna, które – jak można sądzić m.in. na podstawie lektury najpopularniejszych w latach 90. XX wieku prac humanistycznych – stały się niemalże centralnymi zjawiskami teraźniejszości, ale zjawiskami w świetle teorii naukowych i interpretacji różnego typu, zwłaszcza artystycznego, niezwykle złożonymi, kontrowersyjnymi i skutecznie

¹ A. Toffler: *Trzecia fala*, przeł. E. Woydyłło, Warszawa 1986, s. 28.

wymykającymi się z dotychczasowych klasyfikacji i ujęć badawczych. Zewsząd jednak słychać pytania o tożsamość i o rzeczywistość wirtualną, i coraz częściej o powiązania między nimi, oraz narzekania na niemożliwość sformułowania na nie odpowiedzi satysfakcjonujących i przekonujących. Dlatego przyjmuję założenie, że obydwa fenomeny stanowią bardzo istotne zagadnienia w myśleniu o współczesnym człowieku i otaczającej go rzeczywistości, wykorzystywane w dyskursach naukowych do wyjaśniania niezwykłości naszej epoki, a przede wszystkim do charakteryzowania radykalności zachodzących w niej zmian, przy czym pojęcie tożsamości, mające długą tradycję badawczą, według mnie, musi być dzisiaj redefiniowane, a kategoria rzeczywistości wirtualnej musi zostać najpierw jak najdokładniej zdefiniowana.

Pojęcie tożsamości człowieka wywodzi się z bogatej filozoficznej refleksji nad podmiotem, do której zachęcała już delficka wyrocznia, powiadając: „Poznaj samego siebie!” i zachęcając do poszukiwania odpowiedzi na pytania: „Kim jestem?” i „Czym jest moje Ja?” Przez wiele stuleci filozofowie udzielali na te pytania różnych odpowiedzi, ale w naszej tradycji kulturowej dominowała orientacja personalistyczna, zwana „egologiczną”, która eksponowała istnienie czystego, transcendentnego Ja. Niemal zawsze jednak reprezentujący ją badacze zwracali uwagę na postrzeganie osoby w swoistym rozdzieleniu, jako podzielonej na właściwy podmiot i przedmiot. Starając się bowiem określić swoją „sobość” – używając pojęcia z języka filozofii Barbary Skargi, zwolenniczki metafizyki tożsamości, z dystansem odnoszącej się do tzw. filozofii ponowoczesnej – należy uznać istnienie duchowego Ja, które jest również tworem kulturowym, kategorią językową i stanem psychicznym².

Idea podmiotu rozdwojonego tkwi u samych źródeł tożsamości człowieka, determinując wszystkie relacje pomiędzy jej komponentami i aspektami. Koncepcje tożsamości rozdwojonej opierają się nie tylko na

² B. Skarga: *Tożsamość i różnica. Eseje metafizyczne*, Kraków 1997, *passim*.

akceptacji pojęcia rozdwojonego podmiotu, ale w wielu ujęciach badawczych uwzględniają inne elementy i uwarunkowania tożsamości, np. traktują tożsamość jako rezultat stosunków zachodzących między jednostkami, a jednostkę jako ośrodek przemiany i transgresji, a nie jako nośnik nadanej jej tożsamości lub traktując sobowtórowość i bliźniactwo jako dwa dopełniające się paradygmaty Ja.³ Innymi wersjami tożsamości rozdwojonej są modele tożsamości diaspory, tożsamości pogranicza, tożsamości w sytuacji zagrożenia czy tożsamości pękniętej.⁴ Trwający przez wieki spór o charakter tychże relacji pozostaje do dzisiaj nierozstrzygnięty, a za sprawą wielu wyzwań ponowoczesności, zwłaszcza ekspansji wysokiej technologii i słabnącego autorytetu tradycyjnych religii i nauki sięga on granic ekstremalnych i prowadzi do radykalnych rozstrzygnięć, czego przykładem może być teza sformułowana przez autora słynnej *Kondycji ponowoczesnej. Raportu o stanie wiedzy* (1979), Jeana-François Lyotarda, opublikowana w innej jego pracy, głosząca, że „żyjemy teraz w czasoprzestrzeni, w której nie ma już tożsamości, są tylko transformacje”⁵.

Rozumiem, dlaczego takie stanowisko zajął Lyotard, baczny obserwator zmian zachodzących w wielu dziedzinach nauki i przestrzeniach życia społecznego, ale nie zgadzam się – przynajmniej na razie – z jednoznaczną diagnozą, jaką stawia on na podstawie swojego rozpoznania współczesnemu światu. Bliższy jest mi pogląd Zygmunta Baumana,

³ Por. m.in.: *Tożsamość i rozdwojenie. Rekonesans*, pod red. i ze wstępem L. Wiśniewskiej, Bydgoszcz 2002.

⁴ Zob. m.in.: *Jewish Identity*, red. D. T. Goldberg, M. Krausz, Philadelphia 1993; *Różnica, tożsamość, edukacja. Szkice z pogranicza*, red. T. Szkudlarek, Kraków 1995.

⁵ J.-F. Lyotard: *Periphrasings*, New York 1988, s. 31. Spośród wydanych w Polsce prac poświęconych ponowoczesnym koncepcjom tożsamości z tematyką moich refleksji ściśle korespondują następujące książki: *Ponowoczesność a tożsamość*, red. B. Tokarz i S. Piskor, Katowice 1997; *Wokół problemów tożsamości*, red. A. Jawłowska, Warszawa 2001; A. Kunce: *Tożsamość a postmodernizm*, Warszawa 2003.

który uważa, że „transformacja jest stanem permanentnym ludzkiego sposobu bycia. Zaczyna mylić wtedy, gdy się jej przypisze sens mocniejszy, sugerując, że się wie nie tylko skąd, ale i dokąd się idzie. A już całkiem »postnych« niespodzianek można oczekiwać, jeśli się taka koncepcja transformacji spotka z kuszącym wszak od wieków pomysłem apokaliptycznego jej załatwienia”.⁶ Jednak gdy w centrum jego uwagi znajduje się kondycja tożsamości, wówczas autor *Wieloznaczności nowoczesnej, nowoczesności wieloznacznej* (1991), a warto podkreślić, że nie dostrzega on w tym przypadku na swoim horyzoncie badawczym problematyki rzeczywistości wirtualnej, zajmuje stanowisko radykalne, stawiając tożsamości niemalże apokaliptyczną diagnozę: „Tożsamość (zarówno społeczeństwa, jak i ludzi) – pisze Bauman – była czymś zbudowanym i budowanym, poziom po poziomie, piętro po piętrze, [...] od barbarzyństwa do cywilizacji – w ten sposób poruszała się historia [...]. Od dzieciństwa, przez młodość w wiek dojrzały – tak rozwijała się biografia, też nigdy nie przeskakując stadiów. Historycznie zbudowana tożsamość była snuta wzdłuż linii rosnącej wiedzy i umiejętności; biograficznie zbudowana tożsamość [...] postępowała wzdłuż linii zawodowej kariery. Obie linie były liniami prostymi i [...] była jedna i tylko jedna możliwość połączenia jakichkolwiek dwóch punktów – można było się poruszać z jednego punktu do drugiego, przechodząc przez dane odcinki linii. [...] ponowoczesna strategia ma natomiast potencję stratyfikacji. [...] Życie zostało przekształcone w niekończącą się i zawsze-niechętną-usatysfakcjonowaniu pogoń za indywidualną tożsamością lub (jeśli na indywidualną tożsamość nie można sobie pozwolić z powodu braku środków) za tożsamością dzieloną z innymi, kolektywną. [...] Paradoksalnie, jedyną treścią »tożsamości« dozwoloną we wszechświecie przemieszczających się »teraz« jest prawo do wy-

⁶ O szansach i pułapkach ponowoczesnego świata. Materiały z seminarium Profesora Zygmunta Baumana w Instytucie Kultury, red. A. Zeidler-Janiszewska, Warszawa 1997, s. 12-13.

boru tożsamości; prawo do tego, by zrzec się niemożliwej [...] tożsamości, by nałożyć na siebie aktualnie rekomendowaną, by wyróżnić samego siebie (samych siebie), niekoniecznie przez bycie autonomicznym, lecz przez posiadanie – praktykowanie i ponad wszystko demonstrowanie – prawa do bycia autonomicznym, w przypadku gdy się tego chce”⁷. Innymi słowy, mamy do czynienia ze swoistym „trenin-giem tożsamości”, który jest coraz mniej rygorystyczny, ponieważ – zdaniem nie tylko Baumana – człowiek zrezygnował już z „komfortu pewności”, uznając za możliwe, a nawet pożyteczne dla siebie fragmentaryzowanie, rozpraszanie, a nawet zmienianie własnej tożsamości. Proces fragmentaryzowania przewidział już ponad sto lat temu Friedrich Nietzsche, co wyraził m.in. we frazie „podmiot jako *multum*”⁸, ale zapewne i on byłby zdziwiony dzisiejszymi jego konsekwencjami.

Jak wspominałem, tożsamość zawsze była traktowana jako fenomen złożony i dynamiczny, m.in. dlatego, że składa się z różnych czynników, które zmieniają się nierównomiernie pod wpływem zjawisk zewnętrznych i wchodzą ze sobą w różne, czasami dość łatwo zmieniające się relacje. Leszek Kołakowski wyróżnia pięć takich czynników: substancję (w sensie metafizycznym, w odniesieniu do zbiorowości – „duch” czy idea „ducha”), pamięć, antycypację, ciało (w przypadku zbiorowości chodzi o terytorium, artefakty kształtujące przestrzeń

⁷ Z. Bauman: *Ponowoczesność czyli dekonstrukcja nieśmiertelności*, Kult. Współcz. 1996; 1-2: 8, 29 i 32.

⁸ F. Nietzsche: *Ecce homo. Jak się staje czym się jest*, przeł. B. Baran, Warszawa 1996. O kształtowaniu tożsamości filozof pisał m.in.: „Stawanie się, czym się jest, zakłada, że w najmniejszym stopniu nie przeczuwa się, czym się jest. Z tego punktu widzenia nawet pomyłki życiowe mają własny sens i własną wartość, okresowe zejścia z drogi i manowce, opóźnienia „skromności”, powaga roztrwoniona na zadania, które leżą poza *tym* zadaniem. Może w tym znaleźć wyraz wszelka mądrość, nawet mądrość najwyższa: tam, gdzie *nosce te ipsum* jest receptą na upadek, tam roztropnością staje się samozapomnienie, nierozumienie siebie, pomniejszanie, zawężanie, uśrednianie siebie” (s. 51-52).

i wspólne rytuały) oraz świadomość określonego początku.⁹ „Treningi tożsamości” wzmagają dynamikę tych elementów i złożoność całej tożsamości. Aby jednak przyrzeć się tym transformacjom dokładniej trzeba wyróżnić rodzaje tożsamości.

Zazwyczaj wyodrębnia się trzy rodzaje tożsamości: tożsamość jednostki, która uruchamia trwający całe życie proces identyfikowania siebie i innych osób w toku interakcji, tożsamość kulturową kształtującą więzi z dziedzictwem i dorobkiem przodków oraz tożsamość narodową, łączącą elementy psychologiczne, kulturowe i społeczne. Według Charlesa Taylora na przełomie XX i XXI wieku należy mówić o trzech wymiarach tożsamości jednocześnie: o tożsamości pojmowanej jako horyzont moralny, „który umożliwia nam zidentyfikowanie tego, co dla nas ważne”, o tożsamości osobistej, czyli o tym, co jednostka uznaje za swoje, ale w wyniku negocjacji ze społeczeństwem oraz o tożsamości grupowej pozwalającej na samookreślenie tworzących ją jednostek, jednocześnie wymagającej sankcjonowania i dookreślenia przez jednostkę.¹⁰

Pojmowanie rodzajów tożsamości i ich wymiarów zależy od przyjmowanej koncepcji człowieka oraz interpretacji kultury i narodu. Dzisiaj – jak zauważa Katarzyna Olbrycht – eksponuje się wizję człowieka-indywidualisty, pragnącego poszerzać przestrzeń swojej wolności i w sposób nieskrępowany realizować wszystkie własne potrzeby, wymuszając „na innych uznanie siebie we wszystkim, co robi”.¹¹ Drugie popularne ujęcie człowieka, kultury i narodu można nazwać „aksjologicznym”, ponieważ akcentuje znaczenie wartości, ich hierarchię oraz konieczność tworzenia ładu aksjologicznego, przy czym nie chodzi tu tylko o podporządkowanie potrzeb jednostki i nacisków grupy konkret-

⁹ L. Kołakowski: *O tożsamości zbiorowej*. W: *Tożsamość w czasach zmiany. Rozmowy w Castel Gandolfo*, red. K. Michalski, Kraków 1995.

¹⁰ Ch. Taylor: *Źródła współczesnej tożsamości*. W: *Tożsamość w czasach zmiany...*, s. 10.

¹¹ K. Olbrycht: *Tożsamość kulturowa człowieka z perspektywy nowych mediów*. W: *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, red. K. Wilkoszewska, Kraków 1999, s. 280.

nemu łaadowi wartości, ale również o „budowanie własnego sposobu życia oraz kreowanie grup i uczestniczenie w nich – ze względu na tenże łaad”¹². Najmniej popularne są obecnie ujęcia tożsamości wiążące budowanie określonego łaadu wartości poprzez przekraczanie siebie w kierunku tzw. wartości podstawowych, uniwersalnych, wyższych.

Biorąc pod uwagę różnorodność koncepcji tożsamości, rozmaite ich uwarunkowania i ewolucje oraz ich historyczną zmienność można przyjąć za Douglasem Kellnerem, że w dziejach ludzkości istniały trzy podstawowe wzorce tożsamości: pierwszy określał tożsamość charakterystyczną dla zbiorowości przednowoczesnych, w których role kulturowe oraz systemy aksjologiczne wskazywały miejsce każdego człowieka w życiu społecznym; drugi wzorzec odnosił się do tożsamości właściwej społeczeństwom nowoczesnym, w których trwałość ról i aksjologii została już naruszona, co oczywiście pozwalało jednostkom na większą mobilność w życiu społecznym oraz uświadomienie sobie swojej wielostronności, potencjalnych możliwości i pewnej nieokreśloności; trzeci wzorzec odnosi się do tzw. tożsamości ponowoczesnej, która jest bardzo niestabilna i nadzwyczaj krucha, „jest jakby zwielokrotnieniem tożsamości jednostki, która akceptuje i potwierdza chwiejne oraz ciągle zmieniające się okoliczności i uwarunkowania”¹³. Nie ulega wątpliwości, że we współczesnych społeczeństwach, które żyją na pograniczu epok – na ogół uważa się, że jest to pogranicze nowoczesności i ponowoczesności – coraz mniejszą rolę odgrywają tradycyjnie normatywne typy tożsamości, a większość z nich, np. typ patrioty, wojownika, romantyka, biurokraty, gentelmana, pozytywisty czy robotnika, stanowi już tylko podręcznikowo-historyczne konstrukcje. Typy normatywne coraz częściej współistnieją z bardzo ekspansywnymi i popularnymi typami tożsamości otwartych lub otwierających się, albo

¹² Tamże, s. 281.

¹³ D. Kellner: *Media Culture. Cultural Studies, Identity and Politics between Modern and Postmodern*, London – New York 1995, s. 247.

są przez nie zastępowane. Zwykle nowe tożsamości są prowizoryczne i słabo esencjalne. Takie są np. typy zafascynowanych bezstylowością bricoleurów, typy neurotycznych flaneurów, typy naruszających wszystkie zasady twórcze performerów lub typy nienasyconych voyeurów. Czy jednak realna staje się dzisiaj możliwość powstawania całkiem nowych tożsamości, a zwłaszcza tożsamości sytuujących się na pograniczu świata realnego i wirtualnego, opierających się na świadomych i zaprogramowanych przez człowieka lub przez „maszynę” ambiwalencjach?

Przedstawiciele różnych dyscyplin naukowych wskazują na liczne przyczyny tego procesu fragmentaryzacji i dynamizacji tożsamości. Na przykład J. P. Saez przekonująco dowodzi, że od kilku dziesięcioleci załamuje się tradycyjny ład społeczno-gospodarczo-kulturowy i mamy dzisiaj do czynienia z kryzysem *modernite*, przejawiającym się jako kryzys „sensu”, któremu towarzyszą kryzys ekonomiczny (oraz związane z nim bezrobocie, zrywanie dawnych więzów społecznych i wzrastające poczucie nierówności), osłabienie tradycyjnych państw-narodów (wchodzą one bowiem w coraz bardziej skomplikowane sieci połączeń z instytucjami i podmiotami ponadnarodowymi) oraz ekspansja nowych technik, technologii, form i strategii komunikacyjnych, wywołujących zakłócenia informacyjne i zaburzenia kulturowe¹⁴. Z kolei Brian D. Loader uważa, że komunikacja elektroniczna, która umożliwia wytwarzanie cyberprzestrzeni, stanowi zupełnie nowy potencjał dla powstawania odmiennych, dotąd nie rozpoznanych interakcji społecznych, co prowadzi do konstruowania nowych tożsamości¹⁵. Innymi słowy, nowe formy interakcji, które oferuje komunikacja sieciowa, są w gruncie rzeczy okazjami do promowania tożsamości alternatywnych.

¹⁴ J. P. Saez: *Introduction*. W: *Identités, cultures et territoires*, red. J. P. Saez, Paris 1995, s. 18-19.

¹⁵ B. Loader: *The Governance of Cyberspace*, New York 1997, s. 14.

Przyznając rację Saezowi i Loaderowi oraz pamiętając o ogromnym zróżnicowaniu tożsamości i o tym, że żadna tożsamość nie jest ukształtowana raz na zawsze i należy ją nieustannie kształtować, chociaż dzisiaj należałoby powiedzieć – „formatować”, chciałbym skoncentrować swoją uwagę na tożsamości znajdującej się pod wpływem, a właściwie pod presją nowych mediów (multimediów), a więc na tożsamości granicznej, skrajnie zdynamizowanej. Interesuje mnie sytuacja często określana jako kryzys tożsamości, a nawet stan krytyczny tożsamości, który w znacznym stopniu wywołany jest właśnie uzależnieniem człowieka od techniki i wyznawaniem przez niego protechnologicznych ideologii.

Aby usytuować problematykę tożsamości w perspektywie współczesnej audiowizualności, uwzględniając jednocześnie dotychczasowe ustalenia, najpierw wyróżnię dwie biegunowo odmienne, zarówno w ujęciu diachronicznym, jak i synchronicznym, koncepcje tożsamości, a następnie scharakteryzuję najważniejsze napięcia istniejące między nimi oraz zmiany zachodzące w komunikacji międzyludzkiej. W kolejnym fragmencie moich refleksji spróbuję określić stopień transformowania i różnicowania się współczesnych wizerunków Ja jednostkowego i zbiorowego w nowych sytuacjach komunikacyjnych.

Na podstawie rozległej wiedzy o tożsamości uzasadnione wydaje się wyodrębnienie tożsamości mocnej i tożsamości słabej. W dziejach ludzkości dominowały tożsamości mocne, czyli esencjalne, wewnętrznie spójne, dobrze integrujące wszystkie składniki i opierające się na trwałych fundamentach. Natomiast tożsamości słabe, czyli nieesencjalne, wewnętrznie rozdarte i wyzwajające się z ograniczeń tradycji, kultury i norm życia społecznego, były najczęściej konstruktami teoretycznymi, wizjami artystycznymi oraz fantazjami i marzeniami niepokornych jednostek. Jednakże napięcia między tożsamościami mocnymi i słabymi zawsze były bardzo duże, chociaż nie poświęcano im wiele miejsca w refleksji naukowej. Dzisiaj napięcia te są szczególnie ostre, powszechnie zauważane, opisywane i interpretowane.

Pierwsze napięcie jest rezultatem przeciwstawiania obiektywnego charakteru tożsamości mocnej, jej istnienia poza kontrolą jednostki, subiektywnemu charakterowi tożsamości słabej, traktowanej jako fakt prowizoryczny i ambiwalentny. Granice dla tożsamości mocnej wyprowadza się z tzw. czystych idei (od Boga, Praw Natury, Rozumu etc.), zgodnie z którymi konstruuje się matrycę, włączającą – według gotowych, uniwersalnych i niepodważalnych wzorów („z góry na dół”, czyli zgodnie z intencją edukacyjną i obowiązującym prawem) – jednostkę i zbiorowości w schematy, informując je o tym: „kim może lub mogą być”, a „kim jej lub im być nie wolno”. Natomiast antyesencjalne podejście do tożsamości opiera się na przekonaniu, że jest ona kwestią praktyczną oraz indywidualną i polega na samodefiniowaniu, które nie wymaga jakiegś generalnej zasady. Po prostu jednostka akceptuje i wybiera sobie tożsamość i korzysta z prawa do zmiany zdania na swój temat.

Tożsamość mocna była i często nadal jest źródłem swoistej stygmatyzacji: wykorzystuje się ją do dzielenia jednostek i zbiorowości na „normalne” i „patologiczne”, „lepsze” i „gorsze”, „naturalne” i „dewiacyjne”, etc. Tożsamość słaba niweluje, a nawet znosi te biało-czarne antynomie tożsamości i jest źródłem poczucia „inności” w sobie i dla siebie, stwarzając nawet okazje do „odwoływania” swojego Ja. Zaletą tożsamości mocnej jest wytwarzane przez nią poczucie bezpieczeństwa, które czasami jednak podszyte jest niewolniczą zależnością od autorytetów stojących na straży matrycy. Zaletą tożsamości słabej jest możliwość poszerzania obszaru wolności, ale prowadzi to nierzadko do utraty wiary w sens istnienia życiowych drogowskazów.

Drugie napięcie między tożsamością mocną i słabą jest rodzajem konfliktu, który wynika z traktowania tożsamości jako funkcji historycznej i tożsamości jako funkcji „natychmiastowej teraźniejszości”. W pierwszym ujęciu ważne są warunki historyczne, co oznacza, że konieczne jest kontynuowanie przeszłości (przez rodzinę, wartości, język, zwyczaje, państwo, sztukę, przede wszystkim przez literaturę), dzięki któremu odczuwa się istnienie środowiska kształtującego tożsamość.

W drugim ujęciu bardzo mocno ogranicza się, a nawet odrzuca znaczenie przeszłości i tradycji, uznając, iż dla tożsamości najważniejsze jest „teraz”. Tożsamość mocna wywołuje więc poczucie nieuchronności, zaś tożsamość słaba sprzyja poczuciu przypadkowości.

Istnieje wreszcie konflikt pomiędzy wykluczającym charakterem tożsamości mocnej a włączającym charakterem tożsamości słabej. Pierwsza nakazuje postrzegać siebie i otoczenie przez pryzmat jakiegoś centrum, co sankcjonuje wykluczanie z niej „innych”. Druga eksponuje ideę powszechności, umożliwiając wszystkim jednostkom włączanie się w jej zasięg. Tożsamość mocna, dzięki podziałowi na „swoich” i „innych”, gwarantuje więc poczucie odrębności, druga – zakładając możliwość zanikania podziałów między ludźmi – wywołuje poczucie totalnej wspólnotowości.

W dobie nowych mediów wskazane napięcia mają niezwykle intensywny przebieg i nabierają szczególnego charakteru. Dzięki multimedialności i komunikacji elektronicznej wzrasta bowiem zainteresowanie tożsamościami słabymi i ich atrakcyjność, ale w wielu społeczeństwach toczy się zacięte spory o sens i kształt tożsamości mocnych. Największy wpływ na tożsamość człowieka wywierają trzy nowe strategie zachowań komunikacyjnych, które nazwać można przesunięciami komunikacyjnymi, ponieważ nie mają jeszcze charakteru działań dokonanych i całkowicie nie zastępują zachowań dotychczasowych.¹⁶ Polegają one na przekształcaniu stabilnych zachowań tradycyjnych w zachowania spontaniczne, improwizacyjne i bardzo zmienne.

¹⁶ Problematyką przesunięć komunikacyjnych zajmuję się od kilkunastu lat. Ich szczegółową charakterystykę prezentuję m.in. w artykule: *On the Change of Communicative Behaviour in Modern Culture. (An Outline of Research Problems)*. W: *Informationsgesellschaft und Kultur. Internet – Globale Kommunikation – Identität*. Andrzej Kiepas, Urszula Zydek-Bednarczuk (Hg.), Berlin 2006, s. 67-78. Natomiast zagadnienie wirtualizacji oraz różne formy rzeczywistości wirtualnej omawiam w książce: *O zmianie zachowań komunikacyjnych. Konsument w nowych sytuacjach audiowizualnych*, Katowice 2002.

Pierwsze przesunięcie polega na przechodzeniu od lekturowego oswajania świata do prowadzenia w nim nawigacji (surfowania, ircoowania etc.), czyli na możliwości wędrowania bez wskazanego kierunku i bez założonego punktu docelowego. Umiejętność dokonywania tradycyjnej lektury nie jest bowiem przydatna tak mocno, jak dawniej do rozszyfrowania znaczeń we współczesnych komunikatach, które coraz częściej nie są klasycznymi tekstami. Teksty ulegają przecież dzisiaj nieustannej dezintegracji i dekompozycji, czyli „kruszą się”, innymi słowy stają się hipertekstami, których się „nie czyta” w tradycyjny sposób, a więc nie poddaje lekturze, która jest linearna, jednokierunkowa, sukcesywna i przebiega w określonych etapach. Hiperteksty różnią się od tradycyjnych form obrazowych i językowych, w niewielkim stopniu podporządkowane są zasadom linearności i następstwa i mocno otwierają się na interpretacje mające charakter rozgałęziony, rozszczepiony. Bez wątpienia hiperteksty wypierają w kulturze współczesnej teksty, a to powoduje, że konsumenci ograniczają swoje zdolności do lektury, rozwijając kompetencję umożliwiającą prowadzenie nawigowania, czyli nieustannego reorganizowania „struktury” coraz bardziej złożonych komunikatów.

Istotą drugiego przesunięcia jest zastępowanie transmisji informacji, która jest również linearna, jednokierunkowa i podporządkowana określonym regułom komunikacyjnym, działaniami interaktywnymi. Najwęższe definicje interaktywności formułują Rudy Bretz i Andrew B. Lippman. Bretz odróżnia interaktywność autentyczną, czyli taką, w której zarówno role nadawcy, jak i odbiorcy są całkowicie wymienne, od quasi-interaktywności, czyli od układu, w którym nie dochodzi do wymiany „przekazu kognitywnego między interaktantami”¹⁷. Do drugiej grupy działań badacz ten zalicza teleteksty, wybór kanałów za pomocą pilota i gry wideo, co wydaje się, zwłaszcza w tym ostatnim

¹⁷ Zob. R. Bretz, M. Schmidbauer: *Media for Interactive Communication*, Beverly Hills 1983. Cyt. za R. E. Rice & Associates: *The New Media: Communication, Research and Technology*, Beverly Hills 1984, s. 35.

przypadku, nieuprawnione w odniesieniu do ewolucji gier komputerowych, jaka ma miejsce od połowy lat 80. XX wieku. Natomiast Lippman przeciwstawia interaktywności alternację, którą rozumie jako wymianę informacji między maszyną i człowiekiem w ustalonej kolejności, nie dopuszczającej, w odróżnieniu od interaktywności, opierającej się na przerywaniu „w pół kwestii”, do zakłóceń¹⁸. W jego koncepcji wzorem dla interaktywności jest komunikacja typu *face to face*, symetryczna, przyznająca prawo do przerywania kwestii obydwu partnerom, a więc również maszynie.

Najbardziej liberalne koncepcje interaktywności proponują Ronald E. Rice i Ryszard W. Kluszczyński. Pierwszy z wymienionych autorów uznaje za podstawę tego zjawiska rzeczywistą indywidualną wolność wyboru¹⁹, drugi traktuje je jako nieuchwytną relację między człowiekiem i maszyną, ponieważ „formy owej komunikacji i współdziałania są tak różne, jak odmienne są maszyny, z którymi wchodzimy w procesy interakcji”²⁰. Za R. Kluszczyńskim można przyjąć, że interaktywność skutecznie wymyka się z wszystkich schematów komunikacji interpersonalnej, zbliża się natomiast do zachowań, które autor nazywa komunikowaniem intrapersonalnym. Chodzi o „wewnętrzny dialog pomiędzy subiektywnym Ja i jego obiektywnym, społecznym odwzorowaniem (w języku angielskim opozycja ta jest usytuowana pomiędzy *I* i *Me*). W tym procesie przekształcania rozmaitych danych (jakości) jednostka odnajduje możliwość tworzenia (przetwarzania) swego własnego obrazu. Proces ów jest na ogół realizowany poprzez czynność odgrywania ról. Dlatego właśnie uważa się go za istotny czynnik dą-

¹⁸ Koncepcja Lippmana omówiona została szczegółowo m.in. w: *Interactive Media. The Human Issues*, red. R. N. Tucker, London 1989, s. 8 i n.

¹⁹ R. E. Rice & Associates: *The New Media...*, s. 18 i n.

²⁰ R. W. Kluszczyński: *Interaktywność – właściwość odbioru czy nowa jakość sztuki/kultury*. W: *Estetyczne przestrzenie współczesności*, red. A. Zeidler-Janiszewska, Warszawa 1996, s. 151.

zenia do ustanowienia społecznego wizerunku jednostki”²¹. Niektórzy badacze twierdzą, że zachowania tego typu mogą być dla człowieka niebezpieczne, a nawet – o czym przekonuje Jean Baudrillard – interaktywność może całkowicie depersonalizować komunikację, ponieważ dzięki połączeniom sieciowym „interaktywność ludzi stała się już interaktywnością ekranów”²².

Zdaniem jednych badaczy interaktywność można więc traktować jako procedurę przystosowywania mediów do ludzi. Zdaniem innych – pesymistów – jako procedurę przystosowywania się ludzi do mediów. Nie wyrażając w tej sprawie jednoznacznej opinii podkreślić trzeba, że najistotniejszym rezultatem interaktywności jest nieustanne powiększanie się dzięki niej obszaru wolności komunikacyjnej człowieka. Interaktywność nie sprzyja przecież tekstowości, ale kontekstualności. To, co otrzymuje uczestnik kultury, gracz komputerowy czy użytkownik instalacji medialnej, jest kontekstem przekazu, tekstu, nie zaś samym przekazem, tekstem. Przekaz, dzieło, tekst powstają później, jako wytwory odbiorcy lub użytkownika lub konsumenta zrealizowane w kontekstach, którymi oni dysponowali. Odbiorca aktualizuje potencjalny zbiór znaków i znaczeń, uruchamiając proces ich zespalania w ramach bardzo szerokiego spektrum możliwości.

Pod presją interaktywności na nowo trzeba przemyśleć fundamentalne aspekty „semiotycznego mechanizmu kultury”, zwłaszcza te, które Jurij Łotman i Borys Uspieński scharakteryzowali w następujących słowach: „Zasadnicza »praca« kultury [...] polega na strukturalnym organizowaniu świata, który otacza człowieka. Kultura jest generatorem strukturalności i dlatego wytwarza wokół człowieka sferę społeczną, która, na podobieństwo biosfery, czyni możliwym życie, co prawda – nie organiczne, lecz społeczne. Aby jednak spełnić tę rolę,

²¹ R. W. Kluszczyński: *Komunikowanie w sztuce interaktywnej*. W: *Kultura i sztuka u progu XXI wieku*, red. S. Krzemień-Ojak, Białystok 1997, s. 235.

²² J. Baudrillard: *Le xerox et l'infini*, Traverses, Sept. 1988, nr 44-45, s. 20.

kultura powinna posiadać »urządzenie do matrycowania«. Jego funkcję pełni właśnie język naturalny”²³. Moim zdaniem interaktywność podważa wiarę w te słowa, przynajmniej w tej chwili, ponieważ jesteśmy świadkami kryzysu strukturalnego myślenia i łatwo akceptujemy zmianę wielu społecznych uwarunkowań językowych oraz preferujemy zachowania ponad- i pozajęzykowe. Z coraz większym przekonaniem można twierdzić, że współczesna kultura posiada oprócz języka naturalnego jeszcze co najmniej jedno „urządzenie do matrycowania” kultury, i jest nim właśnie interaktywność.

Trzecie przesunięcie komunikacyjne polega na zastępowaniu percepcji, opierającej się na poczuciu dystansu do percypowanej przestrzeni, inkluzją obrazową, czyli możliwością przebywania człowieka w stworzonym przez siebie i maszynę świecie audiowizualnym. Według Baudrillarda można już mówić o tym zjawisku w czasie dokonanym. Moim zdaniem tego wrażenia doświadczać mogą tylko ludzie zanurzeni w rzeczywistości wirtualnej. O charakterze przesunięcia decyduje bowiem przede wszystkim „głębokość” zanurzenia. Jak twierdzą znawcy cyberprzestrzeni, można w niej znieść prawo grawitacji, nie muszą w niej obowiązywać zasady geometrii euklidesowej i oddziałuje ona skutecznie na ludzkie zmysły (w niewielkim stopniu dotyczy to węchu, a prawie wcale nie dostarcza wrażeń smakowych). Człowiekowi przebywającemu w niej nie są więc w pełni przydatne tradycyjne nawyki percepcyjne, ważniejsze bowiem niż poczucie dystansu do percypowanego obiektu jest dla niego poczucie „bycia” w percypowanym miejscu i patrzenie na świat z jego wnętrza²⁴. Oczywiście, że rzeczywistość wirtualna nie tworzy prawdziwego miejsca, ale czło-

²³ J. Łotman, B. Uspieński: *O semiotycznym mechanizmie kultury*, przeł. J. Faryno. W: *Semiotyka kultury*, wybór i oprac. E. Janus i M. R. Mayenowa, Warszawa 1977, s. 149.

²⁴ Szczegółowej charakterystyki przestrzeni wirtualnej dokonują między innymi E. Couchot: *Images. De l'optique au numérique. Les arts visuels et l'évolution des technologies*. Paris 1988; B. Laurel: *Computers as Theatre*. London 1991; B. Woolley: *Virtual Worlds*. Blackwell 1992, i M. Heim: *Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford 1993.

wiek w niej przebywający zachowuje się tak, jakby ono istniało, ponieważ „przemieszcza ona swoich uczestników wewnątrz informacji. [...] Wrażenie występujące podczas oglądania obrazów staje się wrażeniem występującym podczas przebywania w miejscu”²⁵.

Wskazane przesunięcia komunikacyjne nie wykluczają z kultury współczesnej takich zachowań jak lektura, transmisja i percepcja, świadczą wszakże o tym, że ewolucja tych podstawowych ludzkich działań komunikacyjnych osiąga poziom, na którym tracą one swoje dotychczasowe znaczenia oraz miejsca i role w kulturze. Najważniejsze jest jednak to, że zmiany zachodzące w tych zachowaniach komunikacyjnych człowieka wywierają duży wpływ na jego potoczne zachowania i utrwalają audiowizualne nawyki działania we wszystkich sferach życia codziennego i kultury współczesnej. Zatem mocno determinują tożsamości jednostkowe i zbiorowe.

Oczywiście, największym wyzwaniem dla tożsamości współczesnego człowieka jest rzeczywistość wirtualna (RW), zjawisko będące jednym z najnowszych i najnowocześniejszych osiągnięć wysokiej technologii, wykorzystujące nowe kompetencje komunikacyjne użytkowników multimediów (jego doświadczenia nawigacyjne, interaktywne i wirtualne), poszerzające ich spektrum poznawcze i repertuar złożonych doznań multisensorycznych, ale wywołujące również u wielu ludzi poczucie niepewności, nieokreśloności i rozmaite inne zagrożenia. Trudno jednak opisać precyzyjnie rzeczywistość wirtualną, ponieważ wciąż jest ona w fazie eksperymentu i pojawia się w postaci różnych technik i form symulacji, przebogatego repertuaru hipertekstów i ogromnej oferty gier komputerowych²⁶. Dają temu wyraz tacy wnikliwi jej badacze jak M. Be-

²⁵ Słowa W. Brickena cyt. za P. Vidali: *Esperienza e comunicazione nei nuovi media*. W: G. Bettetini, F. Colombo: *Le nuove tecnologie della comunicazione*. Milano 1993, s. 322.

²⁶ M. Krueger, ponad trzydzieści lat temu określił najprostsze zależności mogące zaistnieć między ruchami człowieka a trójwymiarową przestrzenią zmieniającą się za pomocą specjalnego chodnika, który przenosił ruch naokoło pokoju i zmieniał jednocześnie pozycję człowieka interakcyjnie kontrolującego graficzny wyświetlacz umieszczony

nedikt, H. Rheingold, B. Laurel, S. Austakalnis, D. Blatner, M. Heim oraz R. Smith i M. Gibbs²⁷. Na przykład Laurel twierdzi, że droga do nieistnie

w jednym z kątów pomieszczenia. Swoje eksperymenty opisał w 1972 roku w książce *Artificial Reality* (*Sztuczna rzeczywistość*), którą opublikował jednak dopiero prawie dziesięć lat później, wtedy gdy William Gibson pracował już nad powieściami, z udziałem bohaterów zanurzonych w sztucznie powstającej przestrzeni. W latach 1984-1988 kanadyjski pisarz wydał trylogię powieściową (*Neuromancer*, *Count Zero* i *Mona Lisa Overdrive*), w której opisał „przestrzeń informacyjną” zespalałą informację cyfrową i ludzką percepcję oraz opisał pomysły „przeskoku” (*jacking in*) w cyberprzestrzeń. Te powieści z gatunku *cyberpunku* stały się inspiracją do dalszych poszukiwań w dziedzinie komunikacji neo- i multimedialnej, a firma Autodesk wykorzystwała literacki termin *cyberspace* („cyberprzestrzeń”) do nazwania programu służącego do obsługi RW. Niektóre sposoby wykorzystania tegoż programu w praktyce przedstawił z kolei w filmie wideo Timothy Leary. Narrator jego filmu charakteryzował RW „jako połączenie grafiki przetwarzanej w czasie rzeczywistym (dobrą jakość 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).” [K. Butelski: *Komputer w pracowni architekta. Wirtualna rewolucja*, Enter 1995, nr 1, s. 18]. 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 środowiska” wytwarzane i tak nazywane są przez pracowników NASA i MIT) oraz *Virtual Worlds* („światy wirtualne” wytwarzane i tak nazywane są przez naukowców z University of North Carolina i University of Washington). [Informacje na ten temat znajdzie czytelnik m.in. w S. S. Fisher: *Virtual Interface Environment*. W: *The Art. Of Human-Computer Interface Design*, red. B. Laurel, London 1990 i B. Woolley: *Virtual Worlds*, Blackwell 1992]. Najczęściej ludzie posługują się jednak terminem „rzeczywistość wirtualna” spopularyzowanym w 1989 roku przez Jarona Zepela Laniera, artystę cyberpunkowego oraz założyciela i dyrektora przedsiębiorstwa (VPL Research Inc.), produkującego urządzenia elektroniczne, który uważa, że w przyszłości to zjawisko odegra dużą rolę jako siła napędowa kultury. [Zob. J. Lanier, F. Biocca: *An Insider's View of Future of Virtual Reality*, J. Commun. 1992; 42: 150-172].

²⁷ Zob. przede wszystkim M. Benedikt: *Cyberspace: Some Proposals*. W: *Cyberspace*, red. M. Benedikt, Cambridge 1991, s. 119-124; H. Rheingold: *Virtual Reality*, New York 1991 i tegoż: *A Slice of Life in my Virtual Community*. W: *Global Networks*, red. L. M. Harasim, Cambridge 1993, s. 57-80; B. Laurel: *Computer as Theatre...*; S. Austakalnis, D. Blatner: *Silicon Mirage: The Art and Science of Virtual Reality*, Peach Pit Press 1992; M. Heim: *Metaphysics of Virtual Reality...* i R. Smith, M. Gibbs: *Navigating the Internet*. Cannel, Sams Publishing Inc., 1993, s. 500. Zob. również P. Sitarski: *Co to jest „rzeczywistość*

jącego świata otwiera się wtedy, gdy jednocześnie występuje zespolenie trzech działań-doznań: zanurzenie zmysłów (*sensory immersion*), czyli ich bardzo silne pobudzenie, zdalna obecność (*remote presence*), a więc mimo oddalenia odczuwanie istnienia w przestrzeni i czasie oraz teleoddziaływanie (*tele-operations*), czyli współreagowanie człowieka ze światem monitorowych obrazów. Na inną ważną cechę wszystkich systemów RW, jaką jest sprzężenie człowieka z danymi zawartymi w pamięci maszyny, zwracają uwagę Steve Austakalnis i David Blatner, gdy piszą, że jest to sposób, w jaki człowiek współoddziałuje z komputerami i niezmiernie skomplikowanymi danymi, a także obrazuje je i manipuluje nimi.

Dokładnie scharakteryzował RW Michael Heim, bowiem wyróżnił aż siedem działań-doznań, najczęściej występujących jednocześnie, a nawet nakładających się na siebie, które w jego przekonaniu nie wyczerpują definicji tego zjawiska, ale wyczerpują aktualny stan wiedzy o nim²⁸. Są nimi: symulacja, interaktywność, sztuczność świata, zanurzenie w nim, całkowite zanurzenie, teleobecność i komunikacja sieciowa. Symulacja nie wymaga szczegółowej charakterystyki, wystarczy powiedzieć, że chodzi o perfekcyjne naśladowanie określonych fragmentów rzeczywistości, które występują również w wielu innych sferach ludzkiego działania, a w RW jest ona nadzwyczaj dokładna, ponieważ wybrane układy danych przekształcają się w formę bodźców odbieranych przez ludzkie zmysły²⁹. W RW symulacja jest ściśle zwią-

wirtualna"?, FA-Art 1995, nr 1, s. 35-41 i tegoż: *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002; R. Jabłoński: *Wirtualna rzeczywistość – kreacja cyfrowych obrazów* i W. Siwak: *Wirtualna rzeczywistość – ucieczka czy wyzwolenie?*. Obydwa teksty w: *Kultura i sztuka u progu XXI wieku*, red. S. Krzemień-Ojak, Białystok 1997, s. 33-42 i 43-54; *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowicki, Kraków 2005. Charakterystyki RW dokonuję przede wszystkim na podstawie lektury wymienionych prac.

²⁸ Tak najogólniej definiuje RW Michael Heim w książce *Metaphysics of Virtual Reality...*, s. 150.

²⁹ Zob. m.in. G. Bettetini: *La simulazione visiva*, Milano 1991.

zana z interaktywnością. Gra prowadzona przez „interlokutorów” w RW obfituje więc w niespodzianki i jest nośnikiem różnorodności ryzyka, co uwarunkowane jest również tym, że – jak pisze E. Couchot – „[...] 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”³⁰. Co się zaś tyczy zanurzenia człowieka, częściowego lub całkowitego (głębokiego), w strumieniu informacji i bodźców wywoływanych przez komputer, to można poprzestać na stwierdzeniu, że zależy ono przede wszystkim od precyzji i kreatywnych możliwości użytych technologii, które niewątpliwie zwiększają się w komunikacji sieciowej. Ta ostatnia cecha nie stanowi jednak koniecznego warunku pojawienia się RW, chociaż porozumiewanie się za pośrednictwem sieci komputerowej staje się coraz częstszą formą komunikacji współczesnej i coraz ważniejszym elementem charakteryzowanego przeze mnie zjawiska.

Techniki i sposoby zanurzania szczegółowo omawiają Laurier Herr i Judson Rosebush w rozwiniętych wersjach swojej koncepcji „czterech filarów rzeczywistości wirtualnej”, w której przywiązują dużą wagę do odróżniania tego zjawiska od klasycznej grafiki komputerowej³¹. Według Rosebush RW pojawia się wtedy, gdy jednocześnie występują: „trójwymiarowa fotorealistyczna grafika komputerowa wraz z metodą budowania modeli, ich oświetlania i ukazywania w rzucie perspektywicznym”, „symulacja zachowania obiektów poprzez modelowanie ich dynamiki, tzn. oddziaływania przedmiotów między

³⁰ E. Couchot : *Images. De l'optique au numérique*. Paris 1988, s. 204 i 230.

³¹ Wywiad z J. Rosebushem, w którym charakteryzuje on RW, został opublikowany w 13 nr paryskiego pisma *Pixel* w 1993 roku. Jego przekład [brak nazwiska tłum.] ukazał się w pierwszym numerze *Brulionu* z 1994 roku pt. *A właściwie czym jest rzeczywistość wirtualna?*, s. 165-168. Wszystkie cytaty przytaczam za polską wersją tekstu.

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 sieci”. Autor wyróżnił nawet trzy sytuacje, w jakich mogą znaleźć się 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, ponieważ w całości zostali stworzeni przez komputer. Jednym z problemów jaki może się tutaj pojawić jest to, że wy, uczestnicy, nie będziecie mogli rozróżnić owych różnych typów aktorów.”

Skoro RW nie istnieje fizycznie, ale dzięki tak rozumianej teleobecności (przebywaniu w niej) wywołuje u człowieka niektóre naturalne procesy fizjologiczne i procesy mentalne, to znaczy, że ludzie mogą znaleźć się w sytuacjach zupełnie dla siebie nowych. W dotychczasowych dociekaniach nad naturą wszystkiego, cokolwiek istnieje („tego, co jest”), zarówno w sferze realnej (przedmioty, zdarzenia...) oraz idealnej, filozofowie zwracali uwagę, ogólnie rzecz biorąc, na obligatoryjny charakter zasady tożsamości (określającej zgodność rzeczy samych z sobą) i zasady sprzeczności (określającej brak tożsamości między różnymi bytami). Wraz z pojawieniem się RW naruszona zostaje zasada sprzeczności: jeśli ten świat nie istnieje, ale istnieją jego skutki, można mówić o „przesunięciu ontologicznym”. Czy człowiek odnajdzie swoje miejsce i osiągnie równowagę fizyczną i psychiczną w rzeczywistości „przesuniętej” pod względem ontologicznym? Czy obalenie granic między grą a życiem i prowadzenie wolnych gier intertekstualnych otworzy mu drogę do właściwie pojmowanej wolności

i stworzy szansę do głębszego poznania siebie i świata, czy też stanowi realne zagrożenie dla jego tożsamości, a nawet życia?

Heim uważa RW za „zdarzenie lub właściwość, które są prawdziwe jako efekty, ale nie są prawdziwymi faktami. [...] na tym opiera się sens symulacji powodując, że coś wydaje się prawdziwe, podczas gdy faktycznie nie jest. Gry wirtualne wykorzystują aparaturę do śledzenia ruchów głowy, rękawice, a także animację komputerową po to, by wywołać efekt dla naszych zmysłów poprzez »właściwości«, które przecież nie są prawdziwe”³². Jego słowa świadczą o tym, że skuteczność RW nie opiera się tylko na zmyleniu zmysłów, ale na wcześniejszym wprowadzeniu w błąd umysłu uczestnika gry i dlatego za najważniejszy wyznacznik komunikacyjny RW uznać należy przesunięcie ontologiczne. Z kolei De Mul uważa, że RW nie jest tylko formą czystej iluzji, ponieważ wirtualne światy i wspólnoty posiadają „swoją własną realność. Tym, co odróżnia RW od starszych form reprezentacji, takich jak malarstwo czy film, jest nie tyle fakt, że odnoszą się one do prawdziwych światów poza reprezentacją, lecz to, że konstytuują inny rodzaj bycia-w-świecie. Zadaniem ontologii RW [...] jest zarówno opisanie i analiza charakterystyki bycia-w-świecie-wirtualnym *Dasein* [heideggerowskie ludzkie jestestwo, świadomość bycia charakteryzująca ludzką egzystencję – T. M.], w jaki łączy się ono z byciem-w-świecie-prawdziwym”³³.

Na podstawie dotychczasowej wiedzy o RW P. Sitarski wyciąga wniosek najważniejszy dla moich rozważań uznając, że niezależnie od tego, jak będą się rozwijały media interaktywne i jakie zajmą miejsce w życiu społecznym, to już dziś wnoszą one „nową jakość do sfery porozumiewania się ludzi. Otwierają także zupełnie nowe pole: obejmu-

³² M. Heim: *The Metaphysics...*, s. 109-110.

³³ J. de Mul: *Rzeczywistość wirtualna – pomiędzy technologią, ontologią a sztuką*, przeł. M. Michałowska, Kult. Współcz. 1999; (3): 13-14.

jące komunikację człowieka z komputerem symulującym inteligencję”³⁴. Autor, podobnie jak wielu innych badaczy RW, twierdzi dzisiaj, na początku XXI wieku, że ten projekt technologiczny znika stopniowo ze świadomości potocznej i badań naukowych, mimo postępu w rozwoju inżynierii, ponieważ utracił dawną atrakcyjność w przemianie, jaka zachodzi w kulturze najnowszej³⁵.

Pomijając problem słabnącej atrakcyjności RW, uważam za konieczne rozwinięcie jednak myśli autora dotyczącej „nowej jakości”, jaką wnosi ta technika do sfery ludzkiej komunikacji, ponieważ dzięki temu przekształca ona tradycyjne formy mocnej tożsamości w krzyżujące się ze sobą formy tożsamości słabych. Rzeczywistość wirtualna promuje taką formę zmienności, którą nazwać można rozpasanym, a więc słabo kontrolowanym proteizmem. Opiera się bowiem głównie na improvizacji, spontaniczności oraz zaniku respektu dla zasad, reguł i norm.

Autorzy podejmujący zagadnienie podmiotu i tożsamości w RW najczęściej rozpatrują je w perspektywie czystej opozycyjności, a więc jakiegoś „pomiędzy” (inter), ale w moim przekonaniu rację ma Krysztyna Wilkoszewska, która podąża tropem wskazanym przez Wolfganga Welscha, traktującego realność i wirtualność nie jako formy opozycyjne, ale transwersalne³⁶. Welsch uznaje wytwarzanie i kształtowanie tożsamości za proces bardzo złożony, a integralność osoby – jego zdaniem – „zależy od tego, czy jest ona zdolna *dokonywać przejść* między różnymi konstrukcjami swej tożsamości. Tylko i wyłącznie ta zdolność gwarantuje, że wewnętrzny pluralizm nie prowadzi do polifrenii. [...]

³⁴ P. Sitarski: *Rozmowa z cyfrowym cieniem...*, s. 164.

³⁵ Zob. P. Sitarski: *Nowa audiowizualność – nowy paradygmat kultury?* Konferencja ogólnopolska, Kraków 24-26 października 2005, zorganizowana przez Komitet Nauk o Kulturze Polskiej Akademii Nauk i Instytut Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego; program konferencji, s. 67.

³⁶ K. Wilkoszewska: *Wprowadzenie*. W: *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowicki..., s. 7-10.

związek między poszczególnymi tożsamościami przebiega, by tak rzec, *horyzontalnie* – poprzez nałożenia, odniesienia i przejścia zachodzące między różnorodnymi tożsamościami. Ich wzajemna relacja ma fundamentalnie *transwersalną* strukturę³⁷. Niemiecki filozof wyróżnia cztery aspekty tożsamości transwersalnej. Pierwszy wskazuje na to, że różne jej części nie są połączone kontekstem zewnętrznym (jakimś meta-autorytetem), ale nakładają się na siebie od wewnątrz, łącząc się na zasadzie wielokierunkowej interakcji. Drugi dotyczy *koloru* podmiotu i tożsamości, czyli pewnego stylu jednostki i nadawania odgrywanej przez nią roli (zawodowej, prywatnej lub społecznej). Trzeci aspekt odnosi się do kompetencji podmiotu, która polega na radzeniu sobie z różnorakimi jego zasobami i wersjami. Ostatni aspekt nawiązuje do przenikalności podmiotowych części: im większa jest ta przenikalność, tym większa jest kompetencja i spójność podmiotu, tym większa jest również kompetencja i wyrazistość tożsamości.

Tożsamość transwersalna dysponuje więc kompetencją do rozwijania pluralności i jest szeroko otwarta na nowe rzeczywistości, „trans” oznacza przecież przecinanie czegoś w poprzek, przebieganie poprzeczne, a więc chodzi o efekt swoistego „podwójnego bycia” w układzie światów bytujących równolegle, efekt ich wzajemnego powiązania w nową jakość. Czy jednak tożsamość transwersalna nie zagubi swojej istoty i swojego głębszego sensu istnienia, gdy zbyt mocno zostanie uwikłana w związki z hipertekstami, światami cyfrowymi i wirtualnymi? Takie zjawiska jak *Internet Relay Chat* (IRC)³⁸, różne fenomeny

³⁷ *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, cz. 1, red. A. Zeidler-Janiszewska, tłum. J. Wieteki, Poznań 1998, s. 31-32.

³⁸ W przewodniku po Internecie znajduje się następująca definicja IRC: „Jest w Sieci takie miejsce, które jedni nazywają działającym w trybie *online* odpowiednikiem CB-Radia, minikawiarnią lub nocnym klubem, a jeszcze inni podejrzaną spelunką. W lokalu tym możesz prowadzić rozmowy na żywo z ludźmi z całego świata, wykorzystując w tym celu klawiaturę lub, coraz częściej, środki audiowizualne (dzięki którym komunikacja ta nabiera kształtu prawdziwej rozmowy). Część tego

Power of Speech (potęgi mowy), komputerowe gry tekstowe, czyli MUD-y (*Multi-User-Dimensions* lub *Multi-User-Dungeons*)³⁹ oraz programy *talk-shows*⁴⁰ charakteryzują się: swoistą „polifonicznością”, (przerwywaniem ciągłości semantycznej przekazów), efektami zwielokrotniającymi tematy (tzw. „kaskadami”, luźnymi związkami między wypowiedziami, tworzonymi przez coraz większą liczbę uczestników), demonstrowaniem bieglności w wykorzystywaniu techniki komputerowej i znajomości słownictwa „ircowego”, zmiennością punktów widzenia (powodującą, że dyskurs staje się nieprzewidywalny), a nawet powstawaniem „nowej struktury społecznej” (manipulowaniem obiektami i postaciami przez uczestników). W *talk-shows* dominujące są: pozycja gospodarza, która unieważnia w gruncie rzeczy reguły przemawiania głosu przez innych uczestników programów, zmieniające się pozycje podmiotowe uczestników oraz przyjmowanie i odgrywanie

mechanizmu nosi nazwę Internet Relay Chat i wraz z innymi sieciowymi technikami pogawędek na żywo stanowi doskonałą i coraz tańszą alternatywę dla telefonicznych rozmów międzymiastowych. Usługa jest prowadzona za pośrednictwem tysięcy kanałów, przeważnie w szeroko rozumianym Internecie.” A. J. Kennedy: *Internet*, tłum. J. Białko, P. Fraś, P. Goraj, Bielsko-Biała 1999, s. 185. Zob. również m.in. *Gwara ircowa*, <http://www.mikrus.pw.edu.pl/~zminek/gwara.htm>. W Internecie na osobistych stronach można np. przeczytać: „Moja strona jest często nową kreacją samego siebie, tworzeniem nowej własnej tożsamości, którą wcześniej przed sobą i innymi ludźmi ukrywałem.” Cyt. za M. Sandbothe: *Interactivity, Hypertextuality, Transversality*. W: *Media Transforming Reality*, red. G. Vattimo, W. Welsch, Stanford 1996.

³⁹ Są to „sieciowe, wieloosobowe środowiska tekstowe, które użytkownik może rozbudowywać od wewnątrz” – jak zauważa Piotr Sitarski w artykule: *Środowiska tekstowe – czy ślepy zaulek w rozwoju mediów interaktywnych?* W: *Słowo w kulturze mediów*, red. Z. Suszczyński, Białystok 1999, s. 134. Zob. również J. Zajdel: *Teoria fikcji a infostrada*. W: *Kultura – Język – Edukacja*, t. 2, red. R. Mrózek, Katowice 1998, s. 51-62.

⁴⁰ Na ten temat zob. m.in. S. Livingstone, P. Lunt: *Talk on Television. Audience Participation and Public Debate*, London – New York 1994 i W. Godzic: *Telewizja jako kultura*, Kraków 1999.

przez nich wielu ról. Jeśli doda się do tego jeszcze fantazyjnie dobierane przez uczestników pseudonimy (*nicki*) i wchodzenie przez nich do nowych „wspólnot wirtualnych” to rację przyznać można Eugeniuszowi Wilkowi gdy przekonuje, że współczesna tożsamość staje się coraz bardziej tożsamością wibrującą⁴¹.

Bez wątpienia, od niedawna „siłą skrajnie decentralizującą [tożsamość – T. M.] jest sieć”, ponieważ w niej utrudnione jest identyfikowanie regularności, a aktywność uczestników polega na „rzutowaniu siebie w przestrzeń audiowizualności”⁴². Richard H. Cutler za podstawowy wyznacznik takich tożsamości nowomediálních uznaje teleobecność, co oznacza po prostu efekt rozpraszania siebie⁴³. David Lyon zwraca z kolei uwagę na to, że dzięki aktywności komunikacyjnej w sieci i aktywności w *talk-shows* powstają nowe rodzaje tożsamości, które nazywa tożsamościami technospołecznymi.⁴⁴ Są one wynikiem działania technologii cyfrowych, dzięki którym powstaje zespół danych osobowych, stanowiących swoisty cyfrowy wzór osobowości, który musi być ciągle na nowo konstruowany. Inni badacze wskazują na interakcyjność i interaktywność jako podstawowy zespół reguł konstruujących we wspólnotach internetowych i *talk-shows* tzw. tożsamości współzależne (*mutual identities*) i dowodzą, że „w epoce hipernowoczesności tożsamość staje się publiczna”⁴⁵, co właściwie oznacza, iż tożsamość człowieka zostaje zawłaszczana przez przestrzenie audiowizualności, które oferują poetyki „fałszywej intym-

⁴¹ E. Wilk: *Nawigacje słowa. Strategie werbalne w przekazach audiowizualnych*, Kraków 2000, s. 109-132.

⁴² D. de Kerckhove: *Connected Intelligence. The Arrival of the Web Society*, London 1998, s. 82.

⁴³ R. H. Cutler: *Distributed Presence and Community in Cyberspace*, Interperson. Comp. Technol.: Electr. J. 21st Cent. 1995; 3(2): 16 i 20.

⁴⁴ D. Lyon: *Cyberspace Sociality. Controversies over Computer Mediated Relationships*. W: *The Governance of Cyberspace. Politics, Technology and Global Restructuring*, red. B. D. Loader, London – New York 1997, s. 35.

⁴⁵ *Digital Delirium*, red. A., M. Kroker, Montreal 1997, s. XIV.

ności” i wprowadzają ją w coraz szybsze wibracje. Bez jednoznacznej odpowiedzi trzeba jednak pozostawić pytania o tożsamość wirtualną, która zgodnie z tradycyjnymi kryteriami badawczymi musiałaby być tożsamością najsłabszą⁴⁶. Na ogół uważa się, że w świecie wirtualnym zakres konstruowania i przeobrażania tożsamości będzie nieograniczony, ponieważ można się w nim przemieszczać bez przeszkód przez różne i sprzeczne ze sobą przekazy, znaczenia i wartości. Nie obowiązują w nim jakiekolwiek warunki do tworzenia stabilnych jakości. Klikanie myszką w ikonki wytwarza na ekranie tożsamość taką samą jak „strona internetowa, z nieograniczoną ilością »wejść« i »wyjść«”⁴⁷, tożsamość zredukowaną do czystej mentalności, bowiem „fizyczność” zupełnie traci dla niej znaczenie.

Zagadnienie tzw. cyber-ciała jest w refleksji na temat tożsamości bardzo intrygujące, ponieważ dotyczy ekstremalnej formy jej istnienia⁴⁸, takiej, którą interesują się dzisiaj tzw. filozofie transhumanizmu i ekstropizmu. Zakładają one, że człowiek potrafi i powinien przekraczać swoje biologiczne ograniczenia za pomocą technologii, ponieważ to pozwoli mu zwiększyć poziom inteligencji i niebotycznie rozszerzyć skalę doznań oraz że supertechnologie stanowią panaceum na rozliczne pro-

⁴⁶ Zagadnienie to szczegółowo zarysowuje A. Gromkowska w artykule *Tożsamość w cyber-przestrzeni – (re)konstrukcje i (re)prezentacje*, Kult. Współcz. 1999; (3): 36-49. Zob. w tymże numerze również przywołany wcześniej tekst Josa de Mula poświęcony rzeczywistości wirtualnej (s. 5-20).

⁴⁷ Tamże, s. 39. O sposobach kształtowania tożsamości w cyberprzestrzeni internetowej, zob. J. C. Hertz: *Wędrowki po Internecie*, Poznań 1999.

⁴⁸ „Mogą tam [w cyber-przestrzeni – T. M.] powstawać różnorodne, wytworzone przez umysł, hybrydalne formy płciowości; istnieje również możliwość przekraczania granic płciowych (łącznie z zamianą płci) oraz całkowitego zniesienia kategorii płci jako takiej. W cyber-przestrzeni płeć może być »odgrywana« – w oderwaniu od cech cielesnych i psychicznych, a kategoria autentyczności traci swój sens. Tożsamość płciowa – płynna, prowizoryczna i tymczasowa – staje się tam nieustannym eksperymentem.” A. Gromkowska: *Tożsamość w...*, s. 41.

problemy ludzkości i zapewnią człowiekowi nieśmiertelność⁴⁹. Poważna dyskusja dotycząca kształtowania tożsamości człowieka w cyberprzestrzeni dopiero się zaczyna, a dominują w niej pytania nie tylko o formy, ale również o sens i istotę cyber-życia (przeżywania życia na ekranie komputera), bowiem niepokojąca jest myśl o „cyborgizacji” człowieka oraz możliwość połączenia ludzkiej świadomości z cyberprzestrzenią i stworzenie post-człowieka. Zdaniem Jeana Baudrillarda nie chodzi już tylko o myśl, ale konkretne poczucia i doznania: „Jestem – pyta on – w końcu człowiekiem czy maszyną? Dziś – odpowiada – już nie istnieje odpowiedź na to pytanie: realnie i subiektywnie jestem człowiekiem, ale wirtualnie i z praktycznego punktu widzenia jestem maszyną. W konsekwencji więc tworzy się stan antropologicznej niepewności”⁵⁰.

Wtórnie mu wielu badaczy kultury popularnej. Na przykład Dan Fleming, który uwagę swoją skupia na zabawkach, stanowiących jego zdaniem zasadniczy element tej przestrzeni kulturowej, na temat tożsamości dziecięcych formułuje następującą konkluzję: „Obrazy własnego Ja zmieniły się od dziecka laleczki do całego wachlarza możliwości, rozciągając się między tym, co mechaniczne, a tym co organiczne. Wydaje się, że teraz są one w niebezpiecznym stanie *możliwości zamknięcia w nowej definicji tożsamości* – zaprogramowanej sztucznej inteligencji elektronicznego Ja, metafory ostatecznej, ale wyraźnie pozbawionej siły władzy”⁵¹.

Chociaż pojęcie „metafory ostatecznej” robi w dzisiejszej refleksji nad tożsamością zawrotną karierę, to równocześnie w wielu miejscach

⁴⁹ Zob. <http://www.kheper.auz.com/future/transhumanismandextropianism.htm>.

⁵⁰ J. Baudrillard: *Świat wideo i podmiot fraktalny*, przeł. z niem. A. Gwóźdź. W: *Po kinie? ... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, wybór, wpraw. i oprac. A. Gwóźdź, Kraków 1994, s. 254.

⁵¹ D. Fleming: *Powerplay. Toys as Popular Culture*, Manchester – New York 1996, s. 124. Cyt. za W. Godzic: *Czy nowe media potrzebują nowej estetyki? Humanista w Internecie*. W: *Piękno w sieci?*, s. 261.

na świecie, w wielu dziedzinach kultury i życia społecznego, ludzie angażują się w walkę o mocne tożsamości. W tej walce dużą rolę odgrywają jednak ponowoczesne, globalne i medialne doświadczenia człowieka i trudno przewidzieć jej wszystkie konsekwencje. Na razie, wsłuchując się w wypowiedzi największych znawców tej problematyki, można sądzić, że tożsamość człowieka będzie wystawiana jeszcze na różne próby w wielu nowych, pełnych niespodzianek, sytuacjach komunikacyjnych.

Nicholas Negroponte pisze: „Marzy mi się interfejs, w którym komputery będą podobne do ludzi. Idea jest krytykowana jako zbyt romantyczna, nieokreślona i nie do zrealizowania. Ja zaś uważam, że jest za mało ambitna. Może istnieć wiele egzotycznych kanałów komunikacji, o których dziś nie wiemy nic”⁵². Z kolei Raymond Kurzweil przekonuje, że: „W ciągu następnych kilku lat powstaną zastępy cyfrowych asystentów, wyposażonych w inteligencję wystarczającą do prowadzenia swobodnej rozmowy. [...] Jeżeli będą miały wyświetlacz, choćby niewielki, to te wirtualne stwory będą przypominały człowieka; bez wyświetlacza będą całkowicie oparte na dialogu z użyciem syntetycznego głosu. [...] Dziś popularne są kamery podłączone do Internetu, pokazujące życie intymne ludzi. W czwartym dziesięcioleciu XXI wieku każdy będzie mógł umieścić w Sieci swoje... życie, a ktoś inny będzie mógł w pełni przeżywać jego wrażenia zmysłowe i reakcje emocjonalne – podobnie jak w filmie *Być jak John Malkovich* (1999) – tyle, że wrażenia te będą dotyczyć emocji znacznie wykraczających poza zwykłe pięć zmysłów”⁵³. Być może Negroponte, profesor technologii mediów i dyrektor MIT Media Lab w Massachusetts Institute of Technology i Kurzweil, wynalazca i informatyk pracujący w Krzemowej Dolinie, puszczają

⁵² N. Negroponte: *Cyfrowe życie. Jak się odnaleźć w świecie komputerów*, przeł. M. Łakomy. Warszawa 1997, s. 86-87.

⁵³ R. Kurzweil: *Wnerwiające nanoboty*, przeł. J. Stradowski, *Gaz. Wybor.*, 1 stycz. 2001, s. 21.

wodze fantazji, ale nowe media nieustannie poszerzają obszary, na których tożsamość człowieka otrzymuje szanse rozwoju, jakich nigdy nie miała i jednocześnie wystawiana jest na niebezpieczeństwa, które grożą jej nawet utratą sensu istnienia.

JAK ROZPOZNAJEMY NARZĘDZIA? HIPOTEZA FILOZOFICZNO-KOGNITYWISTYCZNA

PROF. DR HAB. ANDRZEJ KLAWITER
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza

Karą dla specjalisty za to, że nim pozostał jest to, że czasami musi przyjąć opinię filozofa

trawestacja Ezry Pounda

Czy nadszedł zmierzch filozoficznych pytań o percepcję?

Losy problemów filozoficznych toczą się rozmaicie. Choć przechodzą one różne koleje, to ich kres bywa podobny: więdną wraz z rozwojem nauki lub wręcz rozpuszczają się w niej. Wdzięcznym przykładem jest tu problem percepcji. Ta zagadka, u której podstaw leży filozoficzny namysł nad empirycznym źródłem naszej wiedzy o świecie, mniej więcej w połowie dziewiętnastego wieku zaczęła przepoczwarzać się w problem naukowy i zatracać swą pierwotną postać. Impulsem dla tych zmian było powstanie psychologii, a przede wszystkim psychofizyki. Wraz z rozwojem tej ostatniej dyscypliny pytania o percepcję coraz bardziej zatracaly swój specyficznie filozoficzny, odsyłający do ogólnych prawidłowości poznania, charakter. Zastępowały je szczegółowe, techniczne kwestie, których sformułowanie, a następnie rozwiązanie, wymagało biegłości eksperymentatora z nauk przyrodniczych i umiejętności stosowania wiedzy teoretycznej zaczerpniętej z tychże nauk. Następnym etapem w unaukowianiu pytania o percepcję było pojawienie się jej obliczeniowych, a więc kognitywistycznych modeli.

Dalszą specyfikację i urealistycznienie tych modeli zawdzięczamy wynikom osiągniętym w neuronauce. Dzięki nim wiadomo coraz więcej o neuronalnych podstawach procesów percepcyjnych. W ten oto sposób filozoficzne odpowiedzi na pytania o to, jak spostrzegamy otaczające nas przedmioty, traciły stopniowo swoją atrakcyjność, a brak nowych, oryginalnych propozycji przydawał koncepcjom dawniejszym muzealnej patyny. Wrażenie to potęgowały postawy samych filozofów, którzy uznawszy swą niemoc, za własne jęli przyjmować naukowe koncepcje percepcji. Jednym słowem, filozoficzny problem percepcji zdawał się godnie przechodzić do historii. I byłby najpewniej przeszedł, gdyby nie to, że na obrzeżach standardowych rozważań nad percepcją pojawiać zaczęły się pytania, których ani nie dawało się włączyć do głównego nurtu, ani wykluczyć na mocy uznania ich za nieistotne, nierozstrzygalne lub nie na temat. Były to głównie pytania o to, czy percepcję (zawężaną zazwyczaj do widzenia) da się sprowadzić jedynie do procesu spostrzegania przedmiotów w oparciu o rozpoznanie przysługujących im własności fizycznych. Pytający wskazywali przede wszystkim na to, że percepcja to specjalna, uzyskana w trybie doboru naturalnego, zdolność organizmu do identyfikowania w otoczeniu tego, co mu zagraża¹, a także tego, co może mu ułatwić przetrwanie. Tymczasem, ich zdaniem, modele standardowe ignorują tę jej funkcję, uznając, iż zadanie percepcji kończy się z momentem, kiedy przedmiot zostanie rozpoznany jako posiadający takie to takie własności fizyczne. W przypadku percepcji wzrokowej są to przede wszystkim: wielkość, kształt i barwa przedmiotu; w przypadku percepcji słuchowej są to: wysokość, głośność i barwa dźwięku. O tych spostrzeżonych własnościach zakłada się

¹ Dodajmy, że organizmy wyposażone są w szybszy niż percepcja mechanizm „wczesnego ostrzegania” przed niebezpieczeństwami. Funkcję tę pełni system emocjonalny. Jego działanie oparte jest na innych zasadach niż działanie systemu percepcyjnego. Zachowuje on też daleko idącą autonomię względem tego ostatniego. Z tego też względu pomijam tu emocjonalne reakcje organizmu na obiekty z otoczenia.

– zgodnie z postulatami klasycznej psychofizyki – że są one subiektywnymi odpowiednikami, dających się obiektywnie zmierzyć, parametrów fizycznych. Tak ujmowana percepcja jest realizowana przez wyspecjalizowany system organizmu nadbudowany nad jego „wejściami” sensorycznymi, działającymi jak urządzenia pomiarowe do detekcji parametrów fizycznych. System ten integruje dane zmysłowe w percepty, czyli zunifikowane kompleksy, będące reprezentacjami obiektów z otoczenia. Trudność polega tu na tym, iż zupełnie nie wiadomo, jak owe odpowiedzi aparatu sensorycznego na wejściowe parametry fizyczne (a na badaniu takich właśnie odpowiedzi poprzestaje psychofizyka) transformowane są następnie w procesach percepcyjnych, tak aby organizm mógł uzyskać ważne dla jego przeżycia informacje o czyhających na niego zagrożeniach, spodziewanych korzyściach, a także innych możliwościach wykorzystania spostrzeganego przedmiotu. Zwolennicy standardowego ujęcia percepcji próbują jakoś radzić sobie z takimi przypadkami przyjmując np., że pewne wyspecyfikowane barwy, kształty lub rozmiary obiektów rozpoznawane są jako ostrzeżenia, inne natomiast – jako zaproszenia, a jeszcze inne – jako sposobności do działania. Jednakże proponowane przez nich wyjaśnienia mają zazwyczaj charakter *ad hoc*, a więc zaprojektowane zostały dla akurat zarejestrowanych przypadków i nie zawierają wskazówek, jak radzić sobie z przypadkami odmiennymi.

Mamy zatem do czynienia z sytuacją następującą: z jednej strony, dominujące filozoficzne i naukowe ujęcia percepcji traktujące ją jako proces rozpoznawania fizycznych cech przedmiotów. Z drugiej natomiast – wątpliwości wysuwane przez nielicznych filozofów, czy percepcja rzeczywiście ogranicza się do rozpoznawania przedmiotów w oparciu o ich fizyczne własności. Jeśli rację mają zwolennicy podejścia dominującego, to filozofom nie pozostaje nic innego, jak poszukać sobie innych problemów, albo przekwalifikować się na naukowych specjalistów od percepcji. Osobiście skłaniam się ku podejściu odmiennemu. Uważam mianowicie, że nie spostrzegamy obiektów z otacza-

jącego nas świata tak, jak postulują to zwolennicy standardowego ujęcia percepcji. Nie widzimy więc rzeczy jako brył geometrycznych o określonych rozmiarach, kształtach czy zabarwieniu powierzchni. Tym, co spostrzegamy w pierwszej kolejności, są rozmaite rzeczy i osoby: pożywienie, narzędzia, sprzymierzeńcy, wrogowie itp. Rzeczy rozpoznajemy jako użyteczne lub nieużyteczne, osoby jako przyjazne lub nieprzyjazne. To idealizująca moc nauk przyrodniczych odziera rzeczy z ich użyteczności i stawia przed nami jako obiekty dające się całkowicie scharakteryzować za pomocą parametrów fizycznych. Dążenie, aby tak je opisać i wyjaśnić ich zachowanie, jest w pełni zasadne w przypadku zadań, jakie stawia sobie naukowiec przyrodoznawca. Natomiast uznawanie, że systemy percepcyjne działają w podobny sposób, a więc, że *de facto* są „naiwnymi” przyrodoznawcami, jest stanowczo zbyt daleko idącym uproszczeniem. Nasze systemy percepcyjne nie są ani przyrodoznawcami, ani nawet urządzeniami pomiarowymi do rejestrowania natężeń parametrów fizycznych. Nie pojawiły się po to, aby organizm mógł trafnie identyfikować obiekty w otoczeniu jako przedmioty fizyczne. Jeśli chcemy zrozumieć i wyjaśnić, jak działa system percepcyjny, a więc co i jak spostrzegamy, powinniśmy przyjąć, że jego zadaniem jest sprawne dostarczenie organizmowi informacji, która ostrzeże go przed niebezpieczeństwem, pomoże w zdobyciu pokarmu, ułatwi schronienie, itp. Jasne, że w wyjaśnieniu tym rolę zasadniczą odgrywa wiedza z nauk przyrodniczych, jednak wykorzystanie jej nie może polegać na konstruowaniu modelu detektora fizycznych własności przedmiotów, lecz tworzeniu modelu identyfikatora użyteczności, czyli tych cech obiektów, które organizm jest w stanie rozpoznać jako usprawniające jego funkcjonowanie w otoczeniu.

Jak wspomniałem, grono tych filozofów, którzy zadawali pytania przygotowujące grunt pod nowe ujęcie działania systemów percepcyjnych, jest stosunkowo nieliczne. Są jednak wśród nich myśliciele naj-

wybitniejsi. Wspomnę tu choćby o przenikliwych uwagach Husserla² czy rozbudowanej koncepcji Heideggera. Jak postaram się pokazać, to właśnie ten ostatni zainicjował zwrot w filozoficznym namyśle nad percepcją. W mojej opinii, to jego intuicje pozwalają wykroczyć poza krąg klasycznych zagadnień percepcji, spojrzeć na nią w nowy sposób, a także dostarczyć inspiracji dla tworzenia trafniejszych niż dotychczasowe naukowych programów jej badania.

Porządek dalszej prezentacji będzie następujący: rozpocznę od ukazania, na czym polega *novum* propozycji Heideggera, a więc dlaczego otaczający nas świat odbieramy jako wypełniony narzędziami, a nie rzeczami o fizycznych własnościach. Po czym przejdę do omówienia, jak radzi sobie z tym problemem psychologia ekologiczna Gibsona, według której percepcja to rozpoznawanie oferowanych przez przedmioty sposobności do działania. Na zakończenie sformułuję hipotezę, głoszącą, że rozpoznanie narzędzia wymaga uchwycenia jego użyteczności, a to z kolei polega na poszerzeniu tradycyjnego rozumienia percepcji o nieuświadamiane wyobrażanie, czyli uwzględnienia wirtualnej aktywności perceptora, który wprawia w ruch spostrzegany obiekt.

Problem Heideggera, czyli rzecz a narzędzie

Myśl Heideggera, którą tu przywołam i której interpretację proponuję, jest zaledwie zapowiedzią niestandardowego ujęcia percepcji. Jednakże to ta właśnie wypowiedź inicjuje przewrót w filozoficznych rozważaniach o tym, co widzimy. Dla potrzeb niniejszego tekstu myśl tę wyłączam z całego systemu niemieckiego filozofa, pomijając jej związek z pozostałymi składnikami jego koncepcji. Postępowanie takie

² „W codziennym życiu wcale nie mamy do czynienia z przedmiotami przyrody. To, co nazywamy rzeczami, są to malowidła, posągi, ogrody, domy stoły, suknie, narzędzia itd. Wszystko to są różnego rodzaju przedmioty ukonstytuowane już jako wartościowe, przedmioty użytkowe, obiekty praktycznego działania. Nie są to obiekty przyrodoznawstwa.” (Husserl, 1952/1974, s. 27; paginacja według oryginału).

jest w tym przypadku usprawiedliwione, albowiem celem, do którego zmierzam, jest ukazanie, jak bardzo ten lapidarny szkic zmienia nasze spojrzenie na przebieg procesu percepcji. Ograniczę się zatem do wydobywania i skomentowania idei, sformułowanej w *Byciu i czasie*, która ma – z perspektywy rozważanego tu zagadnienia – znaczenie przezwrotowe. Sprowadza się ona do stwierdzenia, że otoczenie, w jakim żyjemy na co dzień, odbieramy (spostrzegamy) nie jako wypełnione fizycznymi rzeczami lecz narzędziami. Nasz świat jest zatem w pierwszej kolejności światem narzędzi, a nie fizycznych rzeczy.

Oto jak wysłowił to Heidegger:

Grecy mieli dla „rzeczy” stosowny termin *πράγματα*, tzn. to, z czym ma się do czynienia w zatroskanym obchodzie (*πράξις*). ... Był spotykany w zatroskaniu nazywamy *narzędziem*. Podczas obchodzenia się natrafiamy na przybory do pisania, do szycia, narzędzia pracy, pojazdy, urządzenia pomiarowe. Trzeba wydobyć sposób bycia narzędzia. ... Zawsze dopasowany do narzędzia obchód, na gruncie którego (i tylko jego) narzędzie może się prawdziwie ukazać w swym byciu (np. wbijanie gwoździ młotkiem), nie *ujmuje* tematycznie tego bytu jako istniejącej rzeczy, a używanie narzędzia nie zawiera wiedzy o strukturze narzędzia jako takiej. Wbijanie gwoździ nie tylko ma wiedzę o narzędziowym charakterze młotka, ale przyswoiło sobie to narzędzie najlepiej, jak tylko można. ... [I]m mniej tylko się przyglądamy młotkowi-rzeczy, im sprawniej go używamy, tym bardziej źródłowy staje się stosunek do niego, tym bardziej bez osłony spotykamy ów młotek jako to, czym jest, jako narzędzie. (Heidegger 1927/1994, s. 97-98).

Zacytowany fragment obrósł mnogością interpretacji. Pominę je tutaj i skoncentruję się na wyeksponowaniu wątku percepcji narzędzia. Filozof zauważa tu, że w codziennym życiu mamy do czynienia nie z rzeczami, którym można przypisać określone fizyczne własności, lecz z narzędziami. Obiekt, na który patrzymy, odsłania przed nami swoją przydatność do osiągnięcia określonego celu. Spostrzegamy więc pióra, krzesła, samochody, czyli narzędzia do pisania, do siedzenia czy do szybkiego przemieszczania się. Przydatności tej nie wyprowadzamy jednak w drodze wnioskowania z rozpoznanych, fizycznych własności obiektu. Jest ona niejako zrośnięta z obiektem i rzut oka wystarczy, aby

trafnie rozpoznać, do czego dany obiekt służy. Zauważmy, że narzędzie zostaje tu przeciwstawione rzeczy. Rzecz to bazowa kategoria standardowej ontologii. Zgodnie z nią świat składa się z rzeczy³. Są one wyposażone w określone własności, a spośród nich najbardziej podstawowymi są własności fizyczne⁴. Wszelkie inne własności, w tym także te związane z użytecznością rzeczy i ich „narzędziowym” charakterem traktuje się jako „nadbudowane” nad własnościami fizycznymi⁵. Narzędzia byłyby więc szczególnego rodzaju rzeczami. Spór mógł dotyczyć jedynie tego, czy owe „narzędziowe” własności dodane do rzeczy dają się zredukować do jej własności fizycznych czy też nie. Prymat rzeczy fizycznej nie podlegał jednak dyskusji, cechy narzędziowe były do niej tylko „doklejone”. Tymczasem Heidegger powiada tu, że w codziennym życiu to narzędzie wysuwa się na pierwszy plan. Świadczy o tym chociażby następująca wypowiedź: „[I]m mniej tylko się przyglądamy młotkowi-rzeczy, im sprawniej go używamy, tym bardziej źródłowy staje się stosunek do niego, tym bardziej bez osłony spotykamy ów młotek jako to, czym jest, jako narzędzie.”

³ Analizę tradycyjnego podejścia do rzeczy podejmował sam Heidegger. Uczynił to w pierwszej części swojego wykładu *Podstawowe pytania metafizyki*, który ukazał się w formie książkowej jako *Pytanie o rzecz. Przyczynek do Kantowskiej nauki o zasadach transcendentalnych*. (Heidegger 1962/2001).

⁴ „W związku z wykształceniem się nauki nowożytnej szczególnie prymat uzyskało określone ujęcie rzeczy. Zgodnie z nim rzecz jest materialnym, poruszającym się w czystym porządku czasoprzestrzennym punktem masy lub odpowiednim zespołem takich punktów. Tak określona rzecz uchodzi odtąd za **podstawę i podłoże** (podkr. A. K.) wszystkich rzeczy oraz ich określenia i zapytywania o nie.” (Heidegger 1962/2001, s. 51).

⁵ Charakteryzując tradycyjne rozumienie narzędzia Heidegger pisał, że traktowano je jako specjalnie wytworzoną rzecz materialną „[T]o samo dotyczy przedmiotu użytkowego i narzędzia jako **rzeczy materialnej, dodatkowo tylko sporządzonej** (podkr. A. K.), tak że wówczas tkwi w niej jakaś szczególna wartość.” (Heidegger 1962/2001, s. 51).

Przyjmuję, że Heidegger⁶ stawia nowy, nieobecny wcześniej w filozofii problem stosunku rzeczy do narzędzia. Można go rozważać zarówno w wersji ontologicznej, jak i epistemologicznej. W tej pierwszej, sprowadza się on do pytania, czy cechy narzędzia dają się wywieść z cech rzeczy, czyli czy narzędzie da się zredukować do rzeczy. W wersji drugiej, epistemologicznej, jest to pytanie, czy wiedzę o narzędziu uzyskuje się na podstawie wiedzy o rzeczy. Dla filozofii Heideggera podstawowy jest problem pierwszy, nas natomiast interesuje problem drugi i to ograniczony do wiedzy percepcyjnej. Ów percepcyjny problem rzeczy i narzędzia przybiera następującą postać: Czy percepcja rzeczy dostarcza informacji o charakterystyce narzędzia?

Wylóżmy wyraźnie sens tego pytania. Zazwyczaj sądzymy, że percepcja dostarcza informacji o podstawowych cechach otaczających nas przedmiotów. Czy w tym samym trybie można spostrzec narzędziowy charakter tych przedmiotów? Czy też należy raczej przyznać rację zdrowemu rozsądkowi, który podpowiada, że spostrzeżenie informuje nas jedynie o fizycznych cechach rzeczy, natomiast rozpoznanie, że mamy do czynienia z narzędziem wymaga wykroczenia poza procesy percepcyjne?

Podkreślić trzeba, że najważniejszym rezultatem analizy Heideggera nie jest odpowiedź, jakiej udziela, lecz wskazanie – za jej pośrednictwem – że tam, gdzie do tej pory w ogóle nie widziano istotnego problemu, występuje bardzo poważna trudność. Wszak sądzono, że narzędzie to rzecz użyteczna, a więc rozpoznanie narzędzia wymaga uprzedniego spostrzeżenia rzeczy. Heidegger argumentuje natomiast, że percepcja rzeczy w ogóle nie przybliży nas do rozpoznania w niej

⁶ Aby usunąć mogące pojawić się wątpliwości, czy jest to trafne odczytanie filozofii Heideggera, dodam, że imienia własnego „Heidegger” nie odnoszę do realnej, historycznej postaci, lecz do wyidealizowanego autora koncepcji filozoficznej wyłożonej w *Sein und Zeit*.

narzędzia⁷. Trzeba więc starannie przemyśleć pytanie o stosunek rzeczy do narzędzia, a wersji „percepcyjnej” – pytanie o związek między percepcją rzeczy a rozpoznaniem narzędzia. Jednakże odpowiedzi na nie trzeba szukać na własną rękę. Ta bowiem, którą proponuje Heidegger jest zbyt mglista i trudno w oparciu o nią budować niestandardową koncepcję percepcji. Stwierdza on mianowicie, że narzędzie cechuje się *poręcznością i służebnością*. Dla rozważanego tu percepcyjnego problemu stosunku rzeczy do narzędzia niezbędna jest reinterpretacja oraz dookreślenie tych pojęć. Przyjmuję zatem, że kiedy patrzymy na przedmiot, to w pierwszej kolejności rozpoznajemy jego poręczność oraz służebność. Przy czym poręczność to tyle, co dopasowanie przedmiotu do użytkownika. Młotek jest poręczny, gdyż jego rączka pasuje do ręki użytkownika⁸. W prostych przypadkach, takich jak młotek, poręczność to dopasowanie narzędzia do odpowiednich części ciała użytkownika. Można by ją więc nazwać poręcznością cielesną. To o niej pisze Heidegger. W przypadku narzędzi bardziej zaawansowanych, takich np. jak instrukcja obsługi jakiegoś urządzenia czy podręcznik, ich poręczność polega na tym, że pasują one do umysłu użytkownika, a nie do jego ciała. Można więc ją nazwać poręcznością mentalną. Rozpoznanie poręczności mentalnej narzędzia z pewnością wymaga wykroczenia poza procesy percepcyjne, a więc zostanie tu pominięte. Z kolei służebność to przydatność narzędzia do realizacji określonego celu. Służebnością młotka jest zatem to, że nadaje się (służy) do wbijania gwoździ.

⁷ „Nawet najbardziej przenikliwe zaledwie tylko-*spoglądanie* na tak a tak uposażony »wygląd« rzeczy nie potrafi odkryć niczego poręcznego. »Teoretycznemu« jedynie spojrzeniu na rzeczy brak rozumienia poręczności.” (Heidegger 1927/1994, s. 98).

⁸ Jasne, że słowo poręczność (*Zuhandenheit*) należy tu rozumieć szeroko. Heidegger ma tu na myśli ogólniejszą cechę, jaką jest „pasowanie” narzędzia do użytkownika. „Pasowanie do ręki”, czyli poręczność w ścisłym sensie tego słowa, to tylko szczególny przypadek owego ogólnego pasowania. W *Sein und Zeit* słowo poręczność używane jest w szerokim znaczeniu, stąd też poręcznością buta jest np. to, że pasuje do stopy, a czapki, że pasuje do głowy.

Jak widać, cechy tak rozumianego narzędzia z jednej strony odsyłają do cech użytkownika (poręczność), a z drugiej – do cech obiektów z otoczenia, a także do cech stanu rzeczy, jaki powstanie, jeśli narzędzie zostanie użyte.

Przywołany tu problem Heideggera generuje cały szereg pytań. Oto najważniejsze z nich. W jaki sposób rozpoznajemy poręczność i służebność narzędzia? Jaką rolę pełnią w tym rozpoznaniu procesy percepcyjne i czy cechy narzędzia rozpoznawane są niezależnie od fizycznych cech przedmiotów?

Odpowiedzi na nie szukać trzeba poza filozofią Heideggera, bo w niej ich się nie znajdzie. To, co ona oferuje, to nowe, oryginalne pytanie o stosunek rzeczy do narzędzia, a także zdecydowana lecz ogólnikowa odpowiedź na nie. Brzmi ona następująco: narzędzie jest ontologicznie niezależne od rzeczy, a rozpoznanie jego własności nie zależy od uprzedniej percepcyjnej identyfikacji cech rzeczy fizycznej. Postępując zgodnie z duchem koncepcji Heideggera powiemy, że krzesło to narzędzie, a nie rzecz, a kiedy na nie patrzymy, to rozpoznajemy je jako narzędzie do siedzenia, a nie przedmiot fizyczny o określonym kształcie i wielkości. To, że jest ono właśnie narzędziem do siedzenia rozpoznajemy uchwytując jego poręczność, czyli „dopasowanie” do ciała użytkownika oraz służebność, czyli cel (stan rzeczy), który pozwala ono osiągnąć. Idąc dalej tym tropem powiedzieć można, że narzędzie posiada *cechy dla* oraz *cechy do*. Cecha dla to własność narzędzia ze względu na użytkownika, natomiast cecha do, to własność narzędzia ze względu na cel (domniemany stan rzeczy) oraz inne obiekty z otoczenia narzędzia. Jednakże pytania o to, jak rozpoznajemy poręczność (cechy dla) lub służebność (cechy do) pozostają w tej koncepcji bez odpowiedzi.

Kończąc ów heideggerowski wątek warto zauważyć, że idea stosunku rzeczy do narzędzia powróciła z nową siłą po ponad półwieczu od jej sformułowania. Oto np. jeden z ojców sztucznej inteligencji zauważa:

Rozważ, jak trudno zobaczyć młotek inaczej niż jako coś, co służy do uderzania, czy też zobaczyć piłkę inaczej niż jako coś, służące do rzucania i łapania. Dlaczego widzimy rzeczy w mniejszym stopniu takimi, jakimi są, a w większym – ze względu na sposób, w jaki mogą zostać użyte? Jest tak dlatego, że nasze umysły nie podlegały ewolucji, by służyć za narzędzia nauce czy filozofii, lecz po to, by rozstrzygać praktyczne problemy żywienia, obrony, prokreacji oraz im podobne. Skłonni jesteśmy myśleć o wiedzy jak o dobru samym w sobie, lecz wiedza jest użyteczna tylko wtedy, kiedy potrafimy posłużyć się nią, aby pomogło to nam w osiągnięciu naszych celów. (Minsky 1985, s. 57).

I choć Minsky najpewniej nie zgodziłby się z odpowiedzią filozofa, że narzędzie jest niezależne od rzeczy, to sam doszedł do podobnego pytania. Niestety, także i on nie potrafi wyjaśnić mechanizmu decydującego o tym, że młotek rozpoznajemy jako narzędzie do uderzania, a piłkę jako narzędzie do odbijania lub łapania.

Percepcja jako spostrzeganie ofert, czyli rozpoznawanie sposobności do działania

Nieco więcej światła na percepcyjny problem stosunku rzeczy do narzędzia rzuca koncepcja Jamesa Gibsona, nazwana przez niego psychologią ekologiczną. Przywołam tu te tylko elementy jego koncepcji, które pozwolą „przełożyć” filozoficzny problem Heideggera na psychologiczny problem percepcji narzędzia. Ten ostatni zyskał – za sprawą Gibsona – status hipotezy teoretycznej i stał się podstawą naukowego programu badawczego rozwijanego w psychologii ekologicznej. W jego ramach projektuje się eksperymenty mające dostarczyć empirycznego wsparcia dla gibsonowskiej tezy głoszącej, że percepcja nie polega na rozpoznawaniu fizycznych cech przedmiotów, lecz na zbieraniu rozsyłanych przez przedmioty informacji o tym, do czego można ich użyć.

Gibson przedstawia radykalnie różny od standardowego obraz procesu percepcji⁹. W jego ujęciu, percepcja to forma aktywności bio-

⁹ Nawiasem dodam, że właśnie z tego powodu jego propozycje traktowane były z wielką rezerwą przez psychologów należących do „głównego nurtu” tej nauki. Jego koncepcja zyskała szersze uznanie wraz z dokonaniem się przewrotu kognitywistycznego. Z jego pomysłów czerpali m.in. David Marr, Roger Shepard czy Donald Norman.

logicznej organizmu, polegająca na zbieraniu przez ten organizm informacji o obiektach z otoczenia, po to, aby mógł on wykorzystać ją do zwiększenia swoich szans na przetrwanie. Tak rozumianą percepcję przeciwstawia Gibson jej tradycyjnemu pojmowaniu, zgodnie z którym na organizm oddziałują bodźce fizyczne (światło, fala akustyczna, temperatura, substancje chemiczne itp.), odbierane przez wyspecjalizowane systemy sensoryczne. Z bodźców tych wydobywane są porcje informacji, które następnie przetwarzane są i integrowane w większe całości w systemach percepcyjnych. To, co spostrzegamy, jest zatem rezultatem integrowania informacji wydobytej z bodźców fizycznych oddziałujących na organizm. Odrzucając ten model percepcji Gibson przyjmuje, że należy odróżnić reakcje organizmu na docierające do niego fizyczne bodźce ze środowiska od aktywnego poszukiwania przez organizm informacji, która jest już w tym środowisku obecna. Tak rozpowszechnione w psychologii badanie reakcji na bodźce fizyczne pozwala zrozumieć naturę procesów sensorycznych, nie przybliża nas natomiast do zrozumienia procesów percepcyjnych. Te ostatnie bowiem polegają na aktywnym poszukiwaniu i zbieraniu informacji. Zgodnie z tym obrazem, organizmy są „informacjożerne” i wybierają spośród gotowych i czekających już w otoczeniu porcji informacji tę, która jest im w danym momencie najbardziej potrzebna z perspektywy ich walki o przetrwanie. Percepcja zatem to zbieranie informacji, która dostarcza najlepszej sposobności do działania. Koncepcja ta oparta jest na dwóch, wysoce dyskusyjnych założeniach. Po pierwsze, informacja jest już gotowa i organizm ma ją tylko znaleźć w otoczeniu, nie ma więc potrzeby, aby ją przetwarzał. W tym punkcie podejście Gibsona odbiega od obliczeniowych koncepcji percepcji, takich np. jak Marra teoria widzenia. Po drugie, informacja znajdująca się w otoczeniu ma postać ofert (*affordances*), które rozsyłane są przez przedmioty. Oferta to wysyłane przez przedmiot zaproszenie, aby użyć go w określony sposób. Ponieważ przedmiot może mieć różnych użytkowników (np. różne organizmy) oraz może być używany na wiele sposobów, przeto liczba

ofert, jaką powinien rozsyłać przedmiot, jest praktycznie nieograniczona. Gdyby założenia te potraktować literalnie, to należałoby je odrzucić jako fałszywe. Zawierają one jednak racjonalne jądro. Wskazują, że proces percepcji polega na selekcjonowaniu informacji i wybieraniu tej, która ułatwia organizmowi funkcjonowanie w otoczeniu. Nie jest więc nastawiony na ustalanie, jakie są fizyczne cechy przedmiotu, lecz na wychwytywanie tych cech, które są, z perspektywy organizmu, najbardziej przydatne. Ta wyselekcjonowana przez organizm informacja jest ustrukturuwana w oferty, które stosunkowo łatwo uchwycić, gdyż zawierają one dane nie o tym, co się zmienia w otoczeniu, lecz przede wszystkim o tym, co niezmiennicze w zmianach zachodzących w otoczeniu. Temu, co proste dla organizmu, czyli stałym percepcyjnym, nie mogą więc odpowiadać proste bodźce fizyczne. Owe stałe percepcyjne to niezmiennicze wzorce wykrywane przez organizm w zmieniających się strukturach fizycznych.

Psychologowie zakładają, że przedmioty są złożone z własności. Lecz ja twierdzę, że to, co spostrzegamy, kiedy patrzymy na przedmioty to ich oferty (*affordances*), a nie ich własności. (...) Obiekty dane fenomenalnie nie są złożone z własności. (...) Tym, co dziecko zaczyna zauważać jest oferta wysyłana przez przedmiot. (...) Oferta jest niezmienniczą kombinacją zmiennych i można przypuścić, że łatwiej spostrzec taki niezmiennik niż wszystkie zmienne z osobna. (Gibson, 1979, s. 134).

Można już wstępnie objaśnić, na czym polega Gibsonowskie ujęcie percepcyjnego problemu rzeczy i narzędzia. Według niego, percepcja nie polega na spostrzeganiu fizycznych własności przedmiotów, lecz na spostrzeganiu ofert, czyli pewnych trwałych wzorów w zmieniających się kompleksach bodźców fizycznych. Wzory te nie dotyczą jedynie czysto obiektywnej charakterystyki zachowania spostrzeganego przedmiotu. Zawierają one także składnik subiektywny, wskazujący jakiego rodzaju działanie można podjąć w stosunku do tego przedmiotu. Oferta wskazuje więc na pewien związek między przedmiotem a jego potencjalnym użytkownikiem.

Ważnym faktem dotyczącym ofert płynących ze środowiska jest to, że są one w pewnym sensie obiektywne, realne i fizyczne. Nie tak jak wartości czy znaczenia, o których zwykle sądzi się, że są subiektywne, zjawiskowe oraz mentalne. Lecz, w istocie, oferta nie jest ani własnością fizyczną, ani własnością subiektywną; lub – jeśli wolicie – jest zarazem obiema. Oferta tnie w poprzek dychotomii subiektywny-obiektywny i pomaga nam zrozumieć jej nieadekwatność. Jest jednocześnie faktem dotyczącym środowiska i faktem dotyczącym zachowania. Jest zarazem fizyczna i psychiczna, nie będąc ani jednym ani drugim. Oferta wskazuje w obydwie strony – ku otoczeniu i ku obserwatorowi. (Gibson, 1979, s. 129).

Powyższe objaśnienie jest odległe od klarowności. Trudno zrozumieć sąd, że „oferta nie jest ani własnością obiektywną ani własnością subiektywną” czy też stwierdzenie, że „Jest zarazem fizyczna i psychiczna, nie będąc ani jednym ani drugim.” Wypowiedź Gibsona nie pozostawia jednak wątpliwości, że do istoty oferty należy to, iż „zwraca się” ona do obserwatora. Jej charakterystyka wykracza więc poza czysto obiektywny, czyli bezpodmiotowy opis fizycznych własności przedmiotu¹⁰.

Pojęcie oferty stanie się jaśniejsze, kiedy rozważymy podany przez Gibsona przykład, jakim jest spostrzeganie krzesła.

W pewnych kulturach gatunek ludzki wykształcił zwyczaj *siedzenia*, w odróżnieniu od klęczenia lub kucania. Jeśli powierzchnia podtrzymująca ... znajduje się nad podłożem na wysokości kolan, to powiemy, że oferuje ona *siedzenie*. Ogólnie nazywamy taki przedmiot *siedzeniem*, a w szczególnych przypadkach stołkiem, ławką, krzesłem itp. ... Może on mieć różne kształty, byle tylko jego funkcjonalny układ był taki jak *siedzenia*. Kolor, faktura powierzchni są nieistotne. Wysokość kolan dla dziecka nie jest tym samym, co wysokość kolan dla dorosłego, tak więc ta oferta jest zrelatywizowana do wielkości jednostki. Lecz jeśli powierzchnia jest *horyzontalna, płaska, rozciągnięta, sztywna oraz znajduje się na wysokości kolan* [podkr. A.K.] względem obserwatora, to faktycznie można na niej *siąść*. Jeśli może być wyodrębniona jako posiadająca dokładnie te własności, to powinna „wyglądać” jako *umożliwiająca-siedzenie*. Jeśli tak jest, oferta jest spostrzegana wzrokowo. (Gibson 1979, s. 128).

¹⁰ „Jak powiedziałem, oferta wskazuje w dwie strony: ku środowisku i ku obserwatorowi. Tak samo jest z informacją specyfikującą ofertę ... informacji specyfikującej to, co użyteczne w środowisku towarzyszy informacja specyfikująca samego obserwatora, jego ciało, nogi, ręce i usta.” (Gibson 1979, s. 141).

Krzesło jest dla Gibsona odłączonym, czyli nieprzymocowanym do podłoża, przedmiotem, posiadającym powierzchnię podtrzymującą¹¹, znajdującą się na wysokości kolan (a wysokość ta zrelatywizowana jest do wysokości obserwatora). Oferta, jaką krzesło „wysyła” do obserwatora i którą on spostrzega, brzmi następująco: mam powierzchnię podtrzymującą znajdującą się na wysokości twoich kolan, zapraszam, abyś na mnie siadł. Pakiet informacji tworzącej tę ofertę zawarty jest w świetle otoczeniowym¹², czyli tym, które odbija się od powierzchni obserwowanego przedmiotu. Jeśli światło to trafia do systemu wzrokowego obserwatora, to ten wydobywa z niego komunikat o tym, że krzesło oferuje mu siedzenie.

Podkreślmy raz jeszcze, że w ujęciu Gibsona tym, co widzi obserwator, który skierował swój wzrok ku krzesłu, jest oferta siedzenia. Oferta ta zawiera zarówno informację o cechach przedmiotu (horyzontalność, sztywność, płaskość, rozciągnięcie), jak i o wymaganych cechach obserwatora (który jest tu utożsamiony z potencjalnym użytkownikiem). Te pierwsze nazwać można cechami obiektywnymi, te drugie

¹¹ „Jeśli ziemska powierzchnia jest prawie horyzontalna (a nie nachylona), prawie płaska (a nie wklęsła lub wypukła) i dostatecznie rozciągnięta (względem rozmiaru zwierzęcia) i jeśli jej materiał jest sztywny (względem wagi zwierzęcia), to powierzchnia *oferuje podtrzymywanie*. ... Zauważmy, że wymienione cztery własności –horyzontalność, płaskość, rozciągnięcie, sztywność –byłyby własnościami fizycznymi powierzchni, gdyby mierzono je za pomocą skal oraz standardowych jednostek używanych w fizyce. Jednak, jako oferta podtrzymywania dla jakiegoś gatunku zwierząt muszą być one mierzone *ze względu na te zwierzęta*. Są one unikatowe dla tego gatunku zwierząt. Nie są one jedynie abstrakcyjnymi własnościami fizycznymi. ... Tak więc oferty nie można zmierzyć, tak jak mierzymy w fizyce. (Gibson 1979, s. 127-128).

¹² „Podstawowe oferty z otoczenia są spostrzegalne i zwykle są spostrzegalne bezpośrednio, bez znaczącego udziału uczenia się. Podstawowe własności z otoczenia, tworzące ofertę są wyszczególnione w strukturze światła otoczeniowego, a przeto sama oferta też jest wyszczególniona w świetle otoczeniowym.” (Gibson, 1979, p. 143).

– subiektywnymi (subiektywność rozumiana jest tu tylko jako relatywizacja do cech obserwatora!).

Podsumujmy Gibsonowskie podejście do problemu rzeczy i narzędzia. Otóż, według niego, systemy percepcyjne, które powstały w procesie ewolucji, wyspecjalizowały się w zbieraniu informacji ułatwiającej przetrwanie organizmom w otoczeniu. Nie jest to informacja o fizycznych cechach przedmiotu, lecz są to oferty wysyłane przez przedmiot, aby użyć go w określony sposób. Z perspektywy obserwatora oferty te spostrzegane są jako sposobności do działania. W tym ujęciu, organizm nie jest „zanurzony” w przestrzeni fizycznej, lecz środowisku biologicznym, dlatego też jego aktywność percepcyjna zogniskowana jest na rozpoznawaniu ofert, a nie na detekcji fizycznych cech przedmiotu.

Psychologia ekologiczna Gibsona bliższa jest empirycznej rzeczywistości niż Heideggerowska filozofia narzędzia. Także i ona nie radzi sobie z pytaniem o mechanizm sprawiający, że widzimy krzesło jako narzędzie do siedzenia (jak postuluje Heidegger) czy też jako obiekt oferujący siedzenie. Dostrzegając tę trudność Gibson omija ją przyjmując, że perceptor odbiera oferty, które w postaci gotowych komunikatów informujących o sposobności do działania po prostu czekają na niego w otoczeniu. Rozwiązanie to budzi poważne wątpliwości zarówno teoretyczne, jak i empiryczne. Pominę tu ich szersze omówienie, ograniczając się do wskazania jego słabości na przykładzie analizowanego wyżej przypadku spostrzegania krzesła.

Jeśli zgodzić się, że w spostrzeganiu krzesła uchwytywane są zarówno cechy obiektywne (horyzontalność, sztywność, płaskość, rozciągnięcie), jak i subiektywne (wysokość kolan obserwatora), to wyjaśnienie, na czym polega identyfikacja tych pierwszych, nie nastręcza większych kłopotów. Znacznie gorzej ma się sprawa identyfikacji cech subiektywnych, czyli odnoszących się do własności obserwatora. Nie sposób wyobrazić sobie, jak w świetle otoczeniowym, a więc odbitym od powierzchni przedmiotu i niosącym informację o niej, obserwator miałby „wyczytać” informację o wysokości swoich kolan. Gdyby nawet

przyjąć – niezgodnie z intencjami, a także literą prac Gibsona – że informacji tej nie niesie światło otoczeniowe odbite od przedmiotu, to trzeba byłoby ją jakoś dołączyć do treści spostrzeżenia. Bez informacji o cechach subiektywnych oferta przestałaby nią być. Można byłoby np. przyjąć, że w spostrzeżeniu dokonuje się swoista koordynacja cech obiektywnych, „wypatrzonych” w przedmiocie z cechami subiektywnymi, czyli własnościami obserwatora rozpoznanymi przez niego niezależnie. Jak jednak takie rozpoznanie miałoby przebiegać? Przecież, patrząc na krzesło nie spoglądamy także na własne nogi, aby porównać wysokość, na jakiej znajduje się siedzisko krzesła, z wysokością naszych kolan. Nie można też przyjąć, że bezbłędnie znamy wysokość naszych kolan i przykładamy ją jak miarę do spostrzeganego krzesła¹³. Co więcej, dorosły obserwator bezbłędnie rozpozna w swoim otoczeniu także te krzesła, które są przeznaczone dla dzieci. W jaki sposób wydobywa więc informację o wysokości kolan dziecka (a nie np. o tym, że krzesło ma zbyt nisko usytuowane siedzisko, aby mogła na nim wygodnie siąść osoba dorosła?)? Do pytań tych dochodzi jeszcze jedno. Nawet jeśli zgodzilibyśmy się, że w trakcie widzenia perceptor potrafi ustalić obiektywne (choć relatywne ze względu na podmiot) cechy przedmiotu i potrafi dopasować je do współspostreganych lub choćby współdanych cech subiektywnych (wysokość kolan, wysokość oczu, itp.), nie potrafimy w żaden sposób ustalić jak tego rodzaju amalgamat obiektywno-subiektywnej informacji przekształca się w ofertę, czyli zaproszenie do podjęcia odpowiedniego działania. Przecież żadna kombinacja obydwu rodzajów własności nie pokazuje, jak należy korzystać

¹³ W kierunku koordynowania „stałej subiektywnej” z cechami obiektywnymi zdają się zmierzać współcześni psycholodzy ekologiczni. Jednak modyfikują oni Gibsonowską „stałą subiektywną” siedzenia. Po serii eksperymentów doszli bowiem do wniosku, że podstawową „stałą subiektywną” w spostrzeganiu krzesła nie jest wysokość kolan, lecz wysokość oczu obserwatora (Mark 1987, Mark, Balliett, Craver, Douglas, Fox, 1990). Informacja o tej wysokości jest rzeczywiście łatwiejsza do wydobycia z danych wzrokowych.

z krzesła, a więc, że ma ono własność „siadalności” (*sit-on-able*). Siadalność wymaga wprawienia w ruch ciała użytkownika i właściwego ułożenia go na krześle. Tego, jak należy siadać na krześle, z pewnością nie da się wydobyć z kombinacji cech obiektywnych i subiektywnych.

Percepcja jako spostrzeganie użyteczności przedmiotu

Poniżej przedstawię szkic własnego ujęcia problemu rzeczy i narzędzia. Korzystam w nim zarówno z ustaleń filozofii narzędzia Heideggera, jak i psychologii ekologicznej Gibsona. Dlatego też propozycję niniejszą potraktować można jako próbę uzupełnienia wspomnianych ujęć. Poprzestanę na wskazaniu dwóch elementów, których moim zdaniem brakuje w omówionych już koncepcjach. Wprowadzę ogólne pojęcie użyteczności i pokażę, że jej rozpoznanie angażuje specjalną zdolność do wyobrażania działań. Postulowane tu podejście zakłada, że rozpoznanie narzędzia wymaga – wbrew temu co sądzili Heidegger i Gibson – zidentyfikowania fizycznych cech lub składników rzeczy. Nie są to jednak te cechy, o których mówi się w tradycyjnych teoriach percepcji. Cechy te lub składniki wyodrębniane są w przedmiocie ze względu na cechy użytkownika. Ich identyfikacja nie jest jednak celem procesu percepcji, często też ma charakter nieświadomy. Jest to tylko wstępny etap procesu percepcyjnego. Następne etapy angażują zdolności wyobrażeniowe umysłu, co pokazuje, że procesy percepcji należy rozumieć szerzej niż to czyniono do tej pory. Dopiero zrealizowanie tych dalszych etapów umożliwia spostrzeżenie użyteczności przedmiotu.

Przyjmuję, że ostatecznym rezultatem procesu percepcji nie jest rozpoznanie fizycznych własności przedmiotu, lecz rozpoznanie jego użyteczności. Użyteczność ta „zobaczona” zostaje w przedmiocie dzięki posiadanej przez nas zdolności do wyobrażania, polegającej na rozpoznaniu działania, jakie można wykonać z danym przedmiotem. Jednak spostrzeganie użyteczności nie odbywa się – jak postulowali to Heidegger czy Gibson – niezależnie od identyfikacji określonych, fizycznych cech przedmiotu. Tym, co dociera do organizmu, są bodźce fizyczne i to z tych

bodźców musi on wydobyć potrzebną mu informację. Co więcej, informacja ta nie czeka na niego jako gotowa, ustrukturowana oferta. To organizm przetwarza ją do postaci pozwalającej mu zobaczyć przedmiot jako umożliwiający odpowiednie działanie. Podstawą do rozpoznania użyteczności jest zatem wydobywanie informacji z fizycznej charakterystyki przedmiotu. I już w tym momencie pojawia się różnica pomiędzy standardowym ujęciem percepcji a proponowanym tutaj. Zgodnie z ujęciem tradycyjnym, spostrzegając przedmiot w pierwszej kolejności zwracamy uwagę na jego kształt, wielkość i barwę. Przy tym cechy te traktowane są jako obiektywnie przysługujące przedmiotowi, a więc ich identyfikacja nie wymaga relatywizowania ich do własności obserwatora czy ewentualnego użytkownika. Uważam, że pogląd ten nie jest trafny. Warto zwrócić uwagę, że celem typowych procesów percepcyjnych nie jest poznanie kształtu, wielkości czy barwy przedmiotu, lecz zorientowanie się, co można z nim zrobić. Kiedy więc patrzymy na przedmiot staramy się znaleźć w nim takie części składowe lub cechy, które pozwoliłyby na manipulowanie nim, czyli „wprawienie go w ruch” lub jakieś inne wykorzystanie (np. do przykrycia lub ochrony jakiejś części ciała: stóp, rąk, głowy, itp.). Przeto w pierwszej kolejności szukamy w przedmiocie uchwytów, rączek, pedałów, przycisków, pokręteł. Nie koncentrujemy się zatem na rozpoznawaniu kształtu całego przedmiotu, lecz na wyodrębnianiu części o charakterystycznych kształtach „pasujących” do kształtów części ciała użytkownika. Te części składowe lub własności przedmiotu skorelowane z własnościami ciała użytkownika proponuję nazwać subużytecznościami. Tak jak ustalenie kształtu przedmiotu wymaga uprzedniego zidentyfikowania jego konturu, tak też ustalenie użyteczności przedmiotu wymaga wcześniejszego zidentyfikowania jego subużyteczności. Jednakże samo zidentyfikowanie subużyteczności i ewentualne „połączenie” ich w kompleks nie wystarcza do rozpoznania użyteczności przedmiotu. Ustalenie użyteczności wymaga „wyobrażeniowego dołączenia” do przedmiotu wirtualnego użytkownika, który „uruchamia” subużyteczności przedmiotu.

Aby proponowane tu ujęcie stało się jaśniejsze, rozważmy przykład spostrzegania krzesła. Proces ten składa się z dwóch etapów. W pierwszym wyodrębnione i zidentyfikowane zostają dwa składniki tego przedmiotu: powierzchnia podtrzymująca oraz oparcie. Nawet połączenie tych dwóch subużyteczności nie wystarczy, aby krzesło zostało zobaczone jako narzędzie do siedzenia. Wszak równie dobrze można by go użyć jako podestu. O rozpoznaniu podstawowej użyteczności krzesła, a więc tego, że jest ono narzędziem do siedzenia przesądza dopiero realizacja etapu drugiego, w którym obserwator w wyobraźni sadza na tym przedmiocie sylwetkę człowieka. Pisząc o wyobraźni nie mam tu na myśli procesu świadomego wyobrażania sobie, że na pustym krześle siedzi człowiek. Postuluję jedynie, że rozpoznanie krzesła jako narzędzia do siedzenia wymaga przywołania sytuacji, w której krzesło jest tak właśnie używane. Nie widzę innej możliwości, jak przyjąć, że sytuacja ta wytwarzana jest przez percypujący umysł w formie niejawnego wyobrażenia. Uważam, że procesom percepcji towarzyszą niejawne wyobrażenia i to one sprawiają, że np. sięgając po nóż chwytamy go za rączkę (niejawne wyobrażenie wskazuje nam, którą część noża mamy chwycić), a otwierając drzwi chwytamy klamkę.

Na zakończenie zestawmy omówione wyżej podejścia do percepcyjnego problemu rzeczy i narzędzia. Ponownie przywołamy przykład spostrzegania krzesła. Postawmy się najpierw w sytuacji zwolennika tradycyjnego pojmowania percepcji. Dla niego spostrzeżenie krzesła kończy się z momentem wzrokowego rozpoznania fizycznych cech rzeczy, a więc kształtu, wielkości oraz barwy. Jeśli tylko ogranicza się on do percepcji, rozumianej w taki sposób, to nie może on mówić o spostrzeganiu krzesła jako „narzędzia do siedzenia”. Powiemy, że w tradycyjnej koncepcji rozważa się jedynie widzenie nagiego przedmiotu. Z kolei, zwolennik koncepcji Heideggera utrzymywać będzie, że patrząc na krzesło uchwytnym jest jego poręczność oraz służebność. Spytany, jak rozumie poręczność lub służebność, udzieli ogólnikowej odpowiedzi, wskazując na to, że poręczność odsyła do użytkownika

(cecha dla), a służebność do przeznaczenia narzędzia (cecha do). Prośbę o dalsze specyfikacje zbędzie wzruszeniem ramion. Adept psychologii ekologicznej objaśni spostrzeganie krzesła jako proces rozpoznawania oferty siedzenia wysyłanej przez przedmiot ku obserwatorowi. W treści oferty zawarta jest informacja o obiektywnych (powierzchnia podtrzymująca równoległa do podłoża) oraz subiektywnych (znajdująca się na wysokości kolan obserwatora) cechach przedmiotu. Utrzymywać przy tym będzie, że informacja ta wystarczy do rozpoznania, jak posłużyć się tym przedmiotem. W myśl ostatniego z przedstawionych tu ujęć widzenie krzesła przebiega w dwóch etapach. W trakcie etapu pierwszego zostają wyodrębnione subużyteczności krzesła. W etapie drugim do subużyteczności tych dołączany jest za pośrednictwem niejawnego wyobrażenia wirtualny użytkownik i w ten sposób rozpoznana zostaje użyteczność krzesła.

Oto skrótowe zestawienie omówionych podejść do problemu percepcji narzędzia:

Koncepcja	Obiekt (krzesło)	Spostrzegane własności
Standardowe, filozoficzne oraz psychologiczne ujęcia percepcji	Rzecz fizyczna	Kształt, wielkość
Heideggerowska filozofia narzędzia	Narzędzie (do siedzenia)	Poręczność, służebność
Gibsonowska koncepcja percepcji	Przedmiot z otoczenia receptora rozsyłający oferty (Powierzchnia podtrzymująca równoległa do podłoża, umieszczona na wysokości kolan)	Oferta, czyli informacja o sposobności do działania „rozsyłana” przez przedmiot (oferta siedzenia dla jednej osoby)
Percepcja jako spostrzeganie użyteczności przedmiotu	Przedmiot użyteczny	Użyteczność przedmiotu rozpoznana w oparciu o zidentyfikowane subużyteczności oraz jego wyobrażone niejawnie użycie

Literatura

Gibson J. J. (1979). *The Ecological Approach to Visual Perception*, Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

Heidegger M. (1927/1994). *Bycie i czas*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa

Heidegger M. (1962/2001). *Pytanie o rzecz. Przyczynek do kantowskiej nauki o zasadach transcendentnych*, Wydawnictwo KR, Warszawa.

Husserl E. (1952/1974). *Idee czystej fenomenologii i fenomenologicznej filozofii*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.

Mark L. S. (1987). *Eyeheight-scaled information about affordances: A study of sitting and stair climbing*, J. Exp. Psychol.: Human Percep. Performance, 13, 143-158.

Mark L. S., Balliett J. A., Craver K. D., Douglas S. D., Fox T. (1990). *What an actor must do in order to perceive the affordance for sitting*, Ecol. Psychol., 2, 325-366.

Minsky M. (1985). *The Society of Mind*, Simon and Schuster, New York.

SPÓŁECZNE JAKO WIRTUALNE. O STARYM I NOWYM TYPIE SYMULOWANIA REALNOŚCI

DR HAB. MAREK KRAJEWSKI

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza

Wstęp

Co to jest wirtualność? Każda próba zdefiniowania tej kategorii musi odnieść się do sposobów jej używania. Dzisiaj termin ten, odmienniany na tysiące sposobów i łączony z każdą możliwą do pomyślenia sferą życia, jest stosowany przede wszystkim po to, by wyrazić wyjątkowość naszej epoki. Używając tej kategorii nie w sensie technicznym, ale metaforycznym, mamy na myśli przede wszystkim świat zdominowany przez zaawansowane technologie komputerowe; świat, którego fundamentem jest elektroniczna komunikacja, w którym podstawowym doświadczeniem staje się doświadczenie medialnie zapośredniczone; świat, z którego wyparowała materia, naturą i inni, a zastąpiły je wizualne, cyfrowe reprezentacje; świat, w którym w końcu my sami jesteśmy nie tyle obecni, co teleobecni, jednocześnie wszędzie i nigdzie. Wirtualność wydaje się być zarówno jako kategoria, jak i zjawisko hiperaktualna, możliwa właśnie tu i teraz i nigdzie indziej i wcześniej. Za pomocą tego pojęcia wyrażamy wyjątkowość współczesnego świata, a więc z jednej strony bezprecedensowy w swoim dynamizmie skok cywilizacyjny, który dokonał się dzięki rozwojowi technologii informatycznych, z drugiej zaś niekontrolowane efekty społeczne i kulturowe tej zmiany. Kategoria ta firmuje więc zarówno nowe możliwości, technologicznie generowanej realności, jak i służy krytyce pro-

cesu odrealniania świata, faktu coraz głębszego zanurzania się jednostek w sztucznym, istniejącym tylko jako symulacja świecie.

Kategoria ta jest powszechnie używana jako wygodny skrót myślowy za pomocą którego podkreślamy wyjątkowość współczesności, ale jako narzędzie poznawcze jest ona niebezpieczna, bo używając jej dokonujemy zazwyczaj ostrego *poróżnienia* tego, co teraz i tego wszystkiego, co wcześniej, utrudniając tym samym zrozumienie istoty aktualnych doświadczeń i form życia społecznego. Dlatego też w swoim wystąpieniu chciałbym zaproponować taką perspektywę postrzegania wirtualności, w której jawi się ona zarówno jako bezprecedensowy fenomen, jak i jedna z faz bardziej uniwersalnych od niej i wcześniejszych tendencji kulturowych. Chciałbym więc, po pierwsze, wskazać, iż istotą ludzkiego, a więc społecznego, sposobu życia jest jego konieczna wirtualizacja, po drugie, iż zmiana, której dziś doświadczamy nie polega na tym, iż świat staje się wirtualny, odrealniony, sztuczny, ale na tym, że wirtualność pojawia się dziś w nowej, bezprecedensowej postaci. Będę więc mówił przede wszystkim o dwu typach wirtualności: *wirtualności uniwersalnej*, która była i jest obecna w ludzkim świecie od zawsze, bo stanowi warunek jego istnienia, i o *wirtualności partykularnej*, której przejawy były również co prawda obecne zawsze, ale ona sama odgrywała marginalną rolę, stała się zaś dominująca wraz z procesami modernizacji, dziś zaś stanowi tryb w którym realizuje się życie zachodnich społeczeństw.

Jedną z inspiracji dla ujmowania problemu wirtualności jako fenomenu uniwersalnego dla społeczeństw ludzkich, był dla mnie tekst Simona Penny, pod znamienym tytułem *Dwa tysiąclecia rzeczywistości wirtualnej*. Jego autor trafnie stwierdza: *Rzeczywistość wirtualna, jak każde osiągnięcie technologiczne, należy do historii kultury (...) W rzeczywistości wirtualnej jesteśmy od dawna*¹. Zgadza się całkowicie z tą frazą, chciał-

¹ Penny S., *Dwa tysiąclecia rzeczywistości wirtualnej*, Magazyn Sztuki 1996, 9 (1), s. 143.

bym w swoim wystąpieniu zasygnalizować, iż choć jesteśmy w rzeczywistości wirtualnej od dawna, to dziś jesteśmy w niej inaczej, niż byliśmy przez większą część historii ludzkości.

Wirtualność uniwersalna

Co to jest wirtualność uniwersalna? Pojęcie to znacznie odstaje od tego, co zwykliśmy rozumieć używając słowa wirtualny. To ostatnie, kojarzone jest bowiem przede wszystkim z zaawansowanymi technologiami komputerowymi, które pozwalają nam doświadczyć tego, co istnieje w sensie ontologicznym jako kombinacja zer i jedynek, a co za sprawą odpowiednich interefejsów postrzegane jest przez nasze zmysły jako realność, a więc nie tylko jako obraz, reprezentacja ale raczej jako nowy świat, w którym mogę się zanurzyć, działać, dokonywać przekształceń. Bardzo często również nazywamy ten świat sztucznym, przeciwstawiając go prawdziwości, naturalności realności codziennej, percypowanej bez pośrednictwa tych nowych technologii, a poprzez nieuzbrojone zmysły. Wydaje mi się, że takie definiowanie wirtualności jest nieuzasadnione z dwu względów.

Po pierwsze dlatego, że człowiek zawsze wytwarzał technologie wizualnej symulacji i opierał na nich, a więc na obrazach i przedstawieniach, swoje doświadczenie rzeczywistości. Reprezentacje te pośredniczyły pomiędzy nim, a światem, wypełniając funkcję mapy umożliwiającej widzenie i rozpoznawanie tego, co nazywano realnością².

Po drugie dlatego, że wytwarzanie sztucznych światów, odrealnianie rzeczywistości, iluzje nie są wynalazkiem nowoczesnym, ale stanowią istotę kultury i podstawę społecznego życia.

² W tym sensie obrazy religijne nie tyle reprezentowały widzialną rzeczywistość, co pokazywały w postaci wizualnej reprezentacji, reguły i zasady na których się ona opierała. Stanowiły więc one rodzaj modelu, matrycy, która określała, co powinniśmy widzieć patrząc na zjawiska świata realnego. Obraz sakralny materializował to, co niewidoczne, a co jednocześnie określało to, co widać.

Zgadzam się więc w pełni z Wolfgangiem Welschem, który w swoim klasycznym już dziś tekście *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*³ pisze, iż każda z ludzkich rzeczywistości jest sztuczna, ponieważ została stworzona przez człowieka umawiającego się z innymi, co do kształtu, formy i zasad rządzących tą realnością, a także co do tego, co istnieje, a co jest złudzeniem, co jest normalne, a co dewiacyjne lub paranormalne. Życie w sztucznej, wytworzonej przez samych ludzi rzeczywistości, którą traktują oni jako niekwestionowaną i w pełni obiektywną, stanowi więc niewątpliwie jedną z cech definiujących specyficzność naszego gatunku i jest istotą kultury, potwierdzając tym samym, iż tym, co nas wyróżnia spośród zwierząt jest skłonność do *samooszukiwania się*⁴, do tworzenia imponujących abstrakcyjnych, teoretycznych światów, zdolność do uprawomocnienia każdej prawdy, a przede wszystkim ogromna kreatywność w przekształcaniu tego, co naturalne.

Wirtualność nie jest więc wytworem informatyków i najnowszych technologii, ale stanowi warunek życia społecznego – tylko wierząc w to samo zbiorowe zmyślenie, symulację, projekcję możemy być razem, tylko w taki sposób możemy widzieć to samo i koordynować nasze działania. Ludzki świat jest więc światem sztucznym, stworzonym przez człowieka nie tylko jednak dlatego, że nieustannie przekształcamy i modyfikujemy, przysposabiamy do naszych potrzeb to, co naturalne, ale przede wszystkim dlatego, że doświadczamy tego, co naturalne poprzez kulturowo wytwarzane *okulary*. Nigdy, albo bardzo rzadko nie jest on nam dany jako czysta, niezapośredniczona realność, ale najczęściej jako świat pojęciowo uporządkowany, w którym obser-

³ Welsch W.: *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*. W: *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, red. A. Zeidler-Janiszewska, Poznań 1998.

⁴ Na ten temat zob. Berghe van den P.: *Łączenie paradygmatów. Biologia i nauki społeczne*. W: *Człowiek zwierzę społeczne*, red. Szacka B., Szacki J., Warszawa 1991, s. 321- 351.

wowane przez nas zjawiska stają się zrozumiałe (a więc też wiemy, jak wobec nich działać), o ile przyporządkujemy je do którejś ze sztucznie wyodrębnionych kategorii, o ile przypiszemy im arbitralny, ale zbiorowo akceptowany, sens, znaczenie. Kultura, a więc podstawowe narzędzie przystosowawcze człowieka, stanowi więc najważniejszy i najbardziej pierwotny typ wirtualności, nie można jej dotknąć, nie istnieje ona w sensie fizycznym, ale materializuje się ona w sposobach życia określonej społeczności, może być doświadczana tylko w efektach jej oddziaływań – w naszych unormowanych, skoordynowanych działaniach, z zwyczajach, w materialnych wytworach, w sposobie, w jaki człowiek doświadcza otaczającego go świata.

Potęgi tej uniwersalnej wirtualności dowodzono zazwyczaj poprzez ujawnianie procesu konstruowania przez każdą ze społeczności niepowtarzalnego, idiosynkratycznego świata, świata danego w i poprzez język. Kulturowe korygowanie postrzegania, poprzez narzucenie sposobu kategoryzacji danych zmysłowych i ich interpretowania, wypełniało funkcje regulacyjne: powściągało z jednej strony dowolność interpretacji doświadczeń członków określonej społeczności, a tym samym, z drugiej strony, sprawiało, iż postrzegali oni świat tak samo. Kultura jest i była nie tylko sposobem na przekroczenie problemu subiektywności odczuć, ale też środkiem kreowania poczucia realności, niezależności formy i kształtu świata od jednostkowych preferencji, czy upodobań.

Jak się wydaje jednak można zaryzykować tezę i zgodzić się z tymi socjologami i antropologami, którzy badają społeczne wymiary zmysłowego doświadczenia, iż wytwarzanie tych sztucznych, kulturowych światów pojawia się o krok wcześniej – już na poziomie percypowania, a przed procesem kategoryzacji danych zmysłowych. Oznacza to, iż jednostkowy sposób doświadczenia rzeczywistości za pomocą zmysłów nie jest określony wyłącznie, przez ich fizjologiczne charakterystyki, ale jest również kulturowo i społecznie uwzorowany, poddany presji obowiązujących w danej kulturze wartości i norm. To, co społeczne i kulturowe wpływa na sposób doświadczenia rzeczywistości na

plaszczyźnie bardziej podstawowej i pierwotniejszej, niż poziom interpretacji bodźców, czy organizacji danych zmysłowych w postaci określonych doznań, a rozpoczyna się już na poziomie odczuwania wrażeń. Każda z kultur nie tylko pozwala organizować i systematyzować dane zmysłowe emitowane przez innych i rzeczywistość, nadawać im znaczenia i czynić je elementami naszej wiedzy, ale również, w pewnym sensie, pozwala w ogóle ich doświadczać. Przyjęcie takiego założenia możliwe jest z kilku podstawowych względów.

Po pierwsze dlatego, że każda z kultur nie tylko określa to, co postrzegam poprzez przypisywanie znaczeń do doznań zmysłowych pewnego rodzaju, ale również wykreśla granice i zakres doświadczenia. Definiuje więc ona to, co lokuje się w i poza zakresem moich zdolności percepcyjnych. Określa więc ona co jest rzeczywiste, co zaś nierzeczywiste, bo zmusza do ignorowania pewnych wrażeń jako złudzeń, pozorów, omamów. Oznacza to tylko tyle, że chociaż bardzo często odczuwamy oddziaływanie pewnych bodźców, to jednocześnie ich nie doświadczamy, nie traktujemy jako rzeczywistych, bo nie potrafimy ich zinterpretować, nie włączamy ich do naszej wiedzy, bo musielibyśmy ją przeorganizować, nie dzielimy się z tymi doświadczeniami z innymi, bo naruszyłoby to podstawy intersubiektywności, poczucie życia w tym samym świecie, zaś nas samych definiowałoby jako odstających od norm, zarówno psychologicznych, jak i społecznych. Można więc zaryzykować stwierdzenie, iż każda z kultur tworzy obiektywny świat określonej społeczności nie tylko na poziomie interpretacji danych zmysłowych, ale o krok wcześniej, poprzez ich kategoryzowanie jako możliwych i niemożliwych do doświadczenia, odróżnia doznania zmysłowe od złudzeń, pozorów, omamów, wyraźnie określa granicę pomiędzy tym, co odczuwają wszyscy, a tym, co tylko niektóre z jednostek. W procesie, zarówno pierwotnej jak i wtórnej, socjalizacji uczymy się nie tylko interpretować dane zmysłowe, ale również selekcjonować je w taki sposób, że tylko niektóre z nich stają się rzeczywistymi i potencjalnymi źródłami informacji o rzeczywistości.

Dlatego też, **po drugie**, każda z kultur pozwala doświadczać otaczającej nas rzeczywistości, ponieważ określa jako obowiązującą specyficzną hierarchię zmysłów. Hierarchię, która definiuje, które ze zmysłów są podstawowym narzędziem doświadczenia rzeczywistości, które dostarczają danych doświadczenia stających się podstawą naszej wiedzy o świecie i o innych. Każda z kultur pracuje nad określonymi zmysłami silniej, niż nad innymi, dostarcza narzędzi interpretacyjnych pozwalających percypować doświadczenia zmysłowe tylko określonego rodzaju (dostarcza więc słów, kategorii, określeń, które te doświadczenia różnicują i nadają im znaczenia), niektóre z nich obejmuje silną kontrolą społeczną, inne pozostawia skrajnie subiektywnymi i prywatnymi. Pewne zmysły są więc podstawą komunikacji i kontaktów w przestrzeni publicznej, inne zaś zostają zepchnięte do przestrzeni prywatnej, intymnej, jedne z nich są definiowane jako szlachetne i typowo ludzkie, inne zaś jako wulgarne i zwierzęce, niektóre są podstawą wiedzy o rzeczywistości, inne raczej źródłem niebezpiecznej dla porządku transgresyjnej przyjemności. Każda z kultur określa więc, które ze zmysłów dostarczają tylko doznań i wrażeń, a które również informacji o rzeczywistości i wiedzy o niej.

Taka hierarchia zmysłów pociąga za sobą również uprzywilejowanie lub zmarginalizowanie doświadczeń zmysłowych określonego rodzaju, a tym samym nie tylko określa sposób doświadczenia rzeczywistości, ale również w dużej mierze modus organizacji życia społecznego. Dokonuje tego poprzez marginalizację lub uprzywilejowanie określonego typu kontaktów pomiędzy jednostkami (np. przyglądanie się przed słuchaniem, dotykaniem i obwąchiwaniem), a także poprzez uprzywilejowanie lub marginalizowanie pewnego typu danych zmysłowych jako podstawy doświadczenia samego siebie, a więc również jako fundamentu jednostkowej tożsamości i działania. Na przykład w zachodniej kulturze jednostki postrzegają się wzajemnie przede wszystkim jako osoby o określonym wyglądzie i jako aktorzy zachowujący się w specyficzny sposób, nie zaś jako osoby, które mają swój

specyficzny zapach, tembr głosu, czy też jako osobniki, które dostarczają innym doświadczeń dotykowych określonego rodzaju. Zmysłowe charakterystyki jednostki, odmienne od wizualnych, pomagają oczywiście w kategoryzowaniu nas jako osób określonego typu, ale w sposób dużo mniej subtelny, niż ma to miejsce w wypadku typizacji, której źródłem jest wygląd. Odmienne od wizualnych charakterystyki osoby, służą raczej jako dodatkowe informacje, które pozwalają weryfikować tożsamość prezentowaną nam przez jednostkę, nie zaś jako punkt wyjścia dla procesu jej rozumienia. Większość stygmatów ma charakter wizualny, nieprzypadkowo mówimy też o „jaźni odzwierciedlonej”, o „obrazie samego siebie”, wizerunku, imagu i looku, kiedy pytamy o społeczną i indywidualną tożsamość osoby .

Po trzecie w końcu każda kultura pozwala doświadczyć otaczającego nas świata, ponieważ przekształca środowisko, w którym przebiega nasze życie, a więc określa proporcje i charakter wrażeń zmysłowych, które są przez nas odbierane jako rzeczywistość. Oznacza to tylko tyle, że, zwłaszcza współcześnie, bardzo rzadko odczuwamy bodźce zmysłowe, które można by nazwać naturalnymi, dużo częściej treścią naszego zmysłowego doświadczenia są bodźce będące częścią sztucznego, kulturowo, technologicznie i cywilizacyjnie wytworzonego środowiska, którego charakter, co istotne odzwierciedla dominującą hierarchię zmysłów oraz dominującą w danej kulturze koncepcję tego, co rzeczywiste i nierzeczywiste. Mówiąc jeszcze inaczej każda z kultur tak przepracowuje rzeczywistość, aby intensyfikować te doznania zmysłowe, które są traktowane jako podstawowe i minimalizować te, które traktowane są jako marginalne, czysto subiektywne i indywidualne. Na przykład, zachodnia kultura intensyfikuje doznania słuchowe i wizualne, a ogranicza doznania dotykowe, zapachowe, czy smakowe, a czyni to już na poziomie rekonstrukcji otaczającego nas świata, dokonywanej w taki sposób, aby tę hierarchię podkreślać i wyrażać.

Wirtualność, rozumiana jako sztuczny świat, jako potencjalność, która się urzeczywistnia w trakcie jej percypowania , nie pojawiła się

więc w końcu XX wieku, trudno ją wiązać z rozwojem technologii komputerowych i zamykać w świecie elektronicznej komunikacji. Jest ona, w swojej pierwotnej postaci, podstawowym trybem, w jakim istnieją i dzięki któremu istnieją społeczności ludzkie, środkiem dzięki któremu możemy docierać do subiektywności innych i który daje nam pewność, iż wszyscy postrzegamy świat w podobny sposób. Społeczna rzeczywistość, interesubiektywność mogą więc istnieć tylko jako sztuczna, kulturowa projekcja, symulacja, której zaledwie tematem i to dosyć swobodnie interpretowanym jest czysto fizyczna realność lub natura oraz to wszystko, co istnieje niezależnie od nas.

Wirtualność partykularna

Uniwersalna wirtualność jest jednym ze źródeł wirtualności partykularnej, ponieważ symulowaniu przez tą pierwszą realności społecznego świata towarzyszyły zawsze próby zdemaskowania jego sztucznego, konwencjonalnego charakteru. Działania te polegały najczęściej na próbach wykraczania poza to, co intersubiektywnie traktowane jako realny świat, na demonstrowaniu istnienia innych, możliwych rzeczywistości. Substancje psychoaktywne, magia, medytacje, teatr, sztuka, eksperymenty z wizualnymi symulacjami – wszystkie te formy działania miały jedną wspólną cechę. Dzięki nim ludzie mogli zobaczyć to, czego nie da się doświadczyć, opuścić na chwilę intersubiektywność, by spotkać się z tym, co subiektywne, niewyraźne w języku, niekomunikowalne.

Ludzka realność jest więc krucha, bo podszyta podejrzeniem, którego nie jest w stanie ukoić socjalizacja, podejrzeniem, iż nie jest ona realnością, ale zasłoną utkaną przez innych, która pozwala postrzegać, tylko po to, by zasłonić. Ta nieustanna gra w „jest-nie ma” wydaje się być podstawową siłą dynamizującą życie społeczne, siłą nie pozwalającą skostnieć kulturze, zaś jej potencje wydają się być nieograniczone.

Warto zaznaczyć, iż ten drugi typ wirtualności nie jest związany bezpośrednio ze wskazanymi powyżej mediami symulacji, bo począt-

kowo używano ich by poszerzać przede wszystkim doświadczenia zbiorowe, by wzmacniać intersubiektywność świata. Dobrym przykładem są narkotyki i substancje odurzające, które dawniej nie były traktowane jako używka, służąca pomnażaniu indywidualnych przyjemności, czy poszerzaniu świadomości jednostki, ale raczej jako integralny element zbiorowych rytuałów, którego stosowanie było ściśle reglamentowane przestrzennie, czasowo i statusowo. Ich zażywanie nie tylko pozwalało więc dostrzec to, co było traktowane jako podstawa porządku, ale wypełniało również funkcję ładotwórczą. Czy inaczej było ze sztuką – przez długi czas nie była ona środkiem ekspresji poprzez który wyrażała się indywidualność twórcy, czy jego wyobraźnia, ale jeszcze jednym sposobem na sankcjonowanie istniejącego ładu i to w rygorystycznie egzekwowanej formie. Również pierwsze, nowoczesne rozrywki oparte na technikach projekcyjnych i optycznych iluzjach (a więc fantasmagorie, dioramy, panoramy, mareoramy, kalejdoskopy, a potem kino) nie były traktowane jako atrakcyjne ze względu na to, że wykraczały poza społecznie akceptowane ramy doświadczenia, ale dlatego, że je wzmacniały – były one bowiem najlepszymi sposobami ubóstwienia nauki i techniki, a więc nowych fundamentów na których opierał się zmodernizowany porządek. Atrakcyjne było w nich nie to, co pokazywano (bo dublowano tu najczęściej codzienne doświadczenie), ale raczej sama możliwość doświadczenia dowodów wielkości ludzkiego, a dokładniej zachodniego umysłu, umysłu, który tworzy technologie zdolne do dublowania naturalnej rzeczywistości⁵. Rozrywka nie służyła więc tylko indywidualnym przyjemnościom, ale dostarczając ich uprawamacniała naukę i technologię jako fundamenty życia społecznego.

Wirtualność partykularna jest raczej efektem subiektywizacji życia społecznego i kultury, ich nowoczesnego różnicowania i pluralizacji, uczynienia głównym bohaterem życia społecznego, jednostki, a nie wspólnoty. Wyzwolenie jednostki z tradycyjnego porządku, skonstru-

⁵ Morn E.: *Kino i wyobraźnia*, Warszawa 1975.

owanie jej jako samoświadomego, unikalnego podmiotu, zdefiniowało na nowo rolę kultury – uległa ona subiektywizacji i miała przede wszystkim pomagać członkom społeczeństwa stawać się kimś niepowtarzalnym⁶. To właśnie wraz z tymi procesami, a nie zmianami technologicznymi, pojawia się nowy typ wirtualności – jest on zbiorowo konstruowaną potencjalnością, który dostarcza jednostce narzędzi pozwalających doświadczyć jej, iż jest kimś innym, unikalnym, niepowtarzalnym. W dalszym ciągu nasze działanie opiera się więc na kulturowo wytwarzanych przedstawieniach, ale dziś służą one przede wszystkim różnicowaniu doświadczeń, światopoglądów, działań i sposobów bycia. Współczesna kultura premiuje różnice, a nie podobieństwo, unikalność, nie zaś powtarzalność.

Ten nowy typ wirtualności najlepiej widoczny jest w procesie doświadczenia przez nas rzeczywistości. Zmiana, która dziś zachodzi nie polega jednak na tym, jak chce na przykład Anthonny Giddens⁷, że znika doświadczenie bezpośrednie i na tym, że percypujemy świat poprzez medialne przedstawienia, bo, zgodnie z tym co dotąd powiedzieliśmy, zawsze tak było. Zmiana polega na tym, że współczesne media tego procesu nie tylko pozwalają każdemu z nas widzieć coś innego, ale również w bardzo wielu przypadkach czynią treść doświadczenia zależną od potrzeb, upodobań samej jednostki. Mówiąc jeszcze inaczej jednostka może dziś nie tylko doświadczyć wszystkiego (również tego, co nie istnieje i co jest zmysłowo, kulturowo, społecznie niedostępne), ale też decyduje o tym, co widzi i postrzega. Percypowanie świata przestaje być więc tożsame z udziałem w pewnej kolektywnej wizji, a zaczyna być zaś jej kadrowaniem, całkowicie dostrojonym do potrzeb jednostki. Staje się ono nie tyle poznawaniem, co raczej ekspresją tego, kim jest ten, który poznaje. W efekcie zamiast

⁶ Berger P. L.: *Rewolucja kapitalistyczna*, Warszawa 1995.

⁷ Giddens A.: *Nowoczesność i tożsamość. Ja i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, Warszawa 2001, s. 33-40.

jednego, zbiorowo wytworzonego świata mamy do czynienia, z ich różnicowaniem, pluralizacją, mnożeniem rzeczywistości.

Zmianę tę najlepiej zademonstrować poprzez wskazanie na kierunek ewolucji mediów komunikacyjnych, zarówno masowych, jak i tych służących interakcji pomiędzy jednostkami. Na przykład telewizja początkowo była medium wspólnotowym, w podwójnym sensie: zarówno oglądano ją grupowo, rodzinnie ze względu na niewielką liczbę i wysoką cenę odbiorników, jak i. ze względu na niewielką liczbę programów i produkcji telewizyjnych, ujednolicała ona doświadczenia. Rewolucyjnym wynalazkiem całkowicie zmieniającym specyfikę tego medium był pilot – dzięki niemu jednostka nie tylko w prosty sposób uzyskiwała wpływ na to, co aktualnie ogląda, ale również poprzez zapping konstruowała swój własny strumień przekazów, nieprzewidywalny i trudny do zaprogramowania przez nadawcę. Choć wszyscy członkowie wspólnoty również dziś oglądają tę samą ofertę wyprodukowaną przez nadawców, to jednocześnie właściwym przekazem docierający do ich uszu i oczu jest niepowtarzalny kolaż fragmentów audycji, filmów, reklam, teledysków, który powstaje jako skutek interwencji widza w strumień przekazu, jako efekt dokonywanych przez niego przy użyciu pilota cięć, przerwań, powrotów i powtórzeń. Telewidz nigdy więc nie doświadcza świata, ale reprezentacji tego, co nie istnieje, bo zostało poddane wielostopniowej selekcji i montażu, najpierw na poziomie produkcji tego typu obrazów, a potem na poziomie ich odbioru. Zauważcie Państwo, że o ile jeszcze moje pokolenie, a więc osób, których dzieciństwo przebiegało w latach 70. i 80. może powiedzieć, iż posiada pewną wersję kolektywnej pamięci określonej przez wspólne doświadczenie telewizyjne, to dziś treść tego samego aktu percepcji jest tak zróżnicowana, że nie ma mowy o jakiegokolwiek zbiorowej formie wspomnień. Rodząca się na naszych oczach telewizja cyfrowa jest tylko kolejnym etapem rozbijania tego wspólnego doświadczenia, na rzecz wytwarzania wielości indywidualnych światów. Interesujące i warte podkreślenia jest to, że odbiór przestaje być po

prostu dekodowaniem informacji zakodowanych przez nadawcę (nigdy do końca zresztą na tym nie polegał, o czym świadczyła wielość interpretacji tych samych przekazów), ale raczej na wytworzeniu przekazu, który odzwierciedla moje struktury istotności, sfery ważności i ideały, ale którego odbiorcą jestem ja sam.

Podobny w swoich konsekwencjach proces zachodzi na poziomie mediów komunikacyjnych służących interakcji pomiędzy jednostkami. Na pierwszy rzut oka, zwłaszcza komunikacja poprzez sieci komputerowe, posiadająca ogromną ilość form, sprzyja budowaniu światów społecznych, zapewnia bowiem bezprecedensową łatwość ich nawiązywania, niezależnie od dzielących nas dystansów, różnic kulturowych, i wbrew, najczęściej, barierom politycznym i ideologicznym. Siecio i technofani postrzegają w rozwoju tego typu komunikacji szansę na stworzenie nowego, globalnego społeczeństwa, społeczeństwa głęboko zdemokratyzowanego, sieciowego właśnie. Ten sposób interpretowania konsekwencji nowych technologii komunikacyjnych pomija milczeniem specyfikę trybu, w jakim interakcje tu przebiegają. Komunikacja nie przebiega tu bowiem pomiędzy dwoma osobami, a więc nie ma charakteru intersubiektywnego i nie polega na docieraniu do myśli, intencji, zamiarów partnera na podstawie tego, co on robi, mówi, jak wygląda, czy pachnie, ale jest komunikacją intrasubiektywną, polega w ogromnej mierze na interagowaniu z samym sobą. Druga osoba najczęściej dana jest mi przede wszystkim w postaci tekstowej i przeciwieństwie do komunikacji poprzez listy, nie jest mi osobiście znana, obcuje więc w istocie ze swoim wyobrażeniem, projekcją tej osoby, a więc w istocie ze swoją wiedzą na temat rzeczywistości. Druga osoba jest więc wirtualna w tym sensie, że odpowiadam nie jej, ale swojemu wyobrażeniu o niej stworzonemu na podstawie tego, co pisze. W pewnym sensie każda interakcja, również ta *rzeczywista*, ma charakter intrasubiektywny, bo zawsze rozumiem partnera nie tyle na podstawie tego, co on robi, ale raczej mojej wiedzy o jednostkach, na podstawie schematów wiążących zachowania, słowa z ich znaczeniami, ale w wy-

padku komunikacji poprzez sieć, liczba zmiennych na podstawie których interpretuję i rozumiem drugiego jest ogromnie zawężona. W dużo większym stopniu, niż w przypadku komunikacji face to face obcuje z samym sobą. Komunikacja elektroniczna nie tylko więc sprawia, iż podstawowym typem interakcji stają się te zapośredniczone przez maszyny, nie tylko przekształca partnera interakcji w jego tekstowy lub wizualny awatar, ale również podstawowym środkiem docierania do jego subiektywności czyni moje wyobrażenie o nim. Nowe media komunikacyjne nie tylko wirtualizują mojego partnera interakcji, ale również mnie samego, ponieważ znika tu wszystko to, co czyni mnie rzeczywistym – moje ciało, wiek, płeć, miejsce i czas w którym przebywam, mój społeczny status- zamieniony w tekst mogę być każdym, kimkolwiek, kim być pragnę – moja tożsamość nie jest określona przez moją biografię, społeczną strukturę i biologiczną konstytucję mojego ciała, ale przez moje pragnienia. Stanowi więc ona potencjalność, którą prezentuję innym, a która staje się realnością, gdy zostanie przez nich uznana za rzeczywistość, chociaż jest całkowicie z nią sprzeczna.

Innym doskonałym przykładem tego nowego typu wirtualności jest tryb, w jakim urzeczywistniają się dziś procesy konsumpcji. Zauważcie Państwo, że dobra materialne, oprócz tego, że były narzędziami i środkami zaspokajania potrzeb, wypełniały też inną ogromnie istotną funkcję – stabilizowały rzeczywistość, ponieważ, po pierwsze, wyrażały podstawowe kategorie poznawcze (takie, jak czas, przestrzeń, płeć, społeczny status, zamożność) i po drugie, bo wykreślały granice pomiędzy grupami, a więc umacniały więzi pomiędzy członkami odrębnych społeczności⁸. Przedmioty materialne stanowiły więc zarówno obiektywizację porządku, jak i wymuszały działania z nim zgodne. Ich

⁸ Douglas M., Isherwood B.: *The World of Goods: Towards an Anthropology of Consumption*, London 1996. Na ten temat zob. również Krajewski M.: *W stronę socjologii przedmiotów*. W: *W cywilizacji konsumpcyjnej*, red. M. Gloka, Poznań 2003.

lokalne panoplie⁹ można było uznać za najlepszy przejaw ładu, który je wytwarzał, widzieć w nich materializację tego, co abstrakcyjne, a więc wartości, ideałów, społecznej struktury i relacji władzy. Współcześnie znaczenia nie są nadawane przedmiotom poprzez wspólnoty, ale poprzez korporacje za pośrednictwem reklamy. Te ostatnie nie odwołują się dziś do tego, co społeczne i nie wykorzystują, jak wczesne reklamy społecznych zróżnicowań, by uzasadniać kupowanie nowych dóbr, ale raczej eksponują jako podstawowy powód tego procesu budowanie własnej unikalności. Zróżnicowania społeczne, do których odwołują się współczesne kampanie promocyjne, nie istnieją więc zanim nie zostaną zaprezentowane, przedstawione jako nowa, atrakcyjna możliwość wyróżnienia, zaznaczenia w przestrzeni publicznej swojej własnej niepowtarzalności. Konsumpcja jest najważniejszym i najbardziej uniwersalnym ze współczesnych języków, ale towary każą jednostce widzieć w sobie raczej unikalny podmiot, niż przedstawiciela określonej kategorii społecznej. Dobra konsumpcyjne zawsze były interfejsami, poprzez które mogliśmy doświadczyć tego, co nie istnieje, co nie jest naturalne i w pełni realne, a więc kultury określonej społeczności, ale dawniej symulowały one realność struktury społecznej, społecznych hierarchii, zgodę co do tego kto jest przegranym, a kto wygranym, dziś zaś realność niepowtarzalności każdego z nas.

Przykłady tej nowej wirtualności można by mnożyć. Świadomie pominąłem tu te, które bezpośrednio kojarzą się nam z tym terminem, a więc komputerowe systemy generujące cyfrową rzeczywistość wirtualną – hełmy, skafandry, symulatory światów istniejących w sensie fizycznym jedynie jako cyfrowy kod. Pominąłem je, nie tylko dlatego, że ich istota spełnia się w innych, bardziej prozaicznych rejonach społecznego świata, ale przede wszystkim dlatego, że przekierowują one całą uwagę na technologię, której hipernowoczesny charakter z konieczności przysłańia nam jej związek z kulturą, która je zrodziła.

⁹ Baudrillard J.: *The System of Objects*, Verso, London 2000.

Zakończenie

Zmiana, której dziś doświadczamy nie polega, jak chcą jej krytycy, na destrukcji rzeczywistości spowodowanej ekspansją elektronicznych mediów i technologii symulacyjnych, na zastąpieniu świata jego medialną symulacją, ale raczej na proliferacji i różnicowaniu tego, co traktujemy jako istniejące i prawdziwe. Wszystkie ludzkie światy są sztuczne, nienaturalne, istnieją tylko jako potencjalność, która urzeczywistnia się w naszych działaniach i jest doświadczana w trakcie naszych działań. Różnica pomiędzy tym, co kiedyś a tym, co dziś, polega na tym, iż wirtualna rzeczywistość kreowana dawniej, służyła wytwarzaniu intersubiektywnego, społecznego świata, dziś zaś jej podstawową rolą jest uwalnianie jednostek od jego ograniczeń – takich jak, bariery czasowo-przestrzenne, normy, reguły wymiany społecznej itd. Dzięki nim jesteśmy coraz bardziej wolni, ale ceną za ten rodzaj emancypacji jest jednak utrata zdolności do komunikowania się z innymi, którą wypiera interakcja z samym sobą.

Należy się zastanowić również nad tym, czy indywidualizacja nie ma charakteru pozornego, czy jej modusu nie dyktują dziś maszyny, a więc czy racji nie ma Günter Anders mówiąc o współczesnej *antykwaryczności* człowieka, odczuwającego nieustannie swoją ułomność wobec najnowszych technologii doświadczania rzeczywistości. Ułomność, której konsekwencją jest nie tylko zawierzenie im i podporządkowanie, ale też przekształcenie obrazów przez nie wytwarzanych w matrycę rzeczywistości, zgodnie z którą ludzie przekształcają swoją rzeczywistość. Do podobnych wniosków dochodzi Lev Manovich¹⁰, który twierdzi, iż warunkiem zobaczenia, doświadczenia czegokolwiek jest dziś uwięzienie ciała przez maszynę, przykucie wzroku do ekranu, unieruchomienie. Współczesne media wirtualności uczą nas nie tyle tego, jak skonstruowany jest świat, ale raczej tego, że są niezbędne, by go zobaczyć. Najważniejszym przesłaniem, które płynie z ekranów, w które się wpatrujemy jest to, które mówi, że nie powinniśmy odwracać od nich wzroku, że są niezbędne.

¹⁰ Manovich L.: *Ku archeologii ekranu komputerowego*. W: *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, A. Gwóźdź (wybór i wstęp), Kraków 2001.

ISBN 83-7314-063-8