



technopaideia

**Zaawansowane technologie
w edukacji humanistycznej**

pod redakcją
Sebastiana Borowicza
Joanny Hobot-Marcinek

Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego

technopaideia

**Zaawansowane technologie
w edukacji humanistycznej**

 **NARRACJE**
W EDUKACJI

OMBEK

Ośrodek Multimodalnych
Badań Edukacyjnych
i Kulturowych

Seria Narracje w Edukacji prezentuje książki poświęcone zjawiskom i tendencjom o znaczeniu zasadniczym dla przemian w edukacji i dydaktyce.

Narracje literackie, kulturowe, antropologiczne, artystyczne, pedagogiczne budują przestrzeń, w której paradygmat edukacyjny ulega przekształceniom, staje się kreatywny i nowoczesny. W publikowanych monografiach i pracach zbiorowych interpretowanie szeroko rozumianej humanistyki służy redefiniowaniu edukacyjnego dyskursu.

technopaideia

**Zaawansowane technologie
w edukacji humanistycznej**

pod redakcją
Sebastiana Borowicza
Joanny Hobot-Marcinek

Seria: Narracje w Eduk@cji

Redaktorzy naukowi serii

dr hab. Joanna Hobot-Marcinek, prof. UJ

dr Marta Rusek

dr Anna Włodarczyk

Recenzent

dr hab. Dorota Michułka, prof. UW

Projekt okładki

Marta Jaszczuk

Autorka ilustracji

Paulina Antolak

Publikacja dofinansowana przez Uniwersytet Jagielloński ze środków Wydziału Polonistyki

© Copyright by Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego & Autorzy

Wydanie I, Kraków 2024

All rights reserved

Niniejsza książka stanowi utwór chroniony na podstawie ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Prawami do tego utworu dysponuje Wydawca – Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego. Bez zgody Wydawcy niedopuszczalne jest kopiowanie, rozpowszechnianie lub inne korzystanie z niniejszej książki w całości lub z jej fragmentów z wyjątkiem dozwolonego użytku osobistego lub publicznego.

ISBN 978-83-233-5384-3 (druk)

ISBN 978-83-233-7568-5 (PDF)

<https://doi.org/10.4467/K7568.104/23.24.19387>



www.wuj.pl

Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego

Redakcja: ul. Michałowskiego 9/2, 31-126 Kraków

tel. +48 12 663 23 80

Dystrybucja: tel. 12 631 01 97

tel. kom. +48 506 006 674, e-mail: sprzedaz@wuj.pl

Konto: PEKAO SA, nr 80 1240 4722 1111 0000 4856 3325

SPIS TREŚCI

WSTĘPNIE

Sebastian Borowicz, Technopaideia. Wstęp do rozpoznania problematyki technologicznej kształcenia humanistycznego	9
--	---

MULTIMODALNIE

Anna Nacher, To nie sztuczna inteligencja jest naszym największym zagrożeniem: rozległe performanse technologii medialnych	41
Michał Krzykawski, Przysposobienie technologiczne	57
Sidey Myoo, Po drugiej stronie interfejsu – życie awatarów	71
Edyta Sadowska, Miłosz Horodyski, Cyberświat jako przestrzeń edukacyjna – perspektywy nowych form reprezentacji, interpretacji i komunikacji	81

POLONISTYCZNIE

Joanna Hobot-Marcinek, „Czaty kolumny maupy bramy” – Tadeusz Różewicz jako teoretyk mediów	97
Dariusz Szczukowski, Nauczanie poezji w dobie cyfryzacji	111
Sebastian Borowicz, <i>Homerus in schola</i> , czyli o pożytku z (nie)czytania w epoce ponowoczesnych technośrodowisk	127

Małgorzata Gajak-Toczek, Przyszli poloniści w cyfrowym świecie.	
Wybrane aspekty zjawiska	155
Marta Rusek, Polonista patrzy w przyszłość...	173

NARZĘDZIOWO

Gościwit Malinowski, „Gromadzić wszystko – inwentaryzować wszystko – przeszukiwać wszystko” – w pogoni za ideałem metodologicznym filologii klasycznej	193
Kamila Kłudkiewicz, Narzędzia cyfrowe w warsztacie współczesnego historyka sztuki. Kilka uwag o bazach reprodukcji dzieł sztuki	209
Katarzyna Możejko, YouTube na lekcjach o literaturze – społeczne konteksty interpretacji. Wizerunek youtubera/ki a kreacje bohaterów <i>Lalki</i>	225
Iłona Hłowiecka-Tańska, Katarzyna Potęga vel Żabik, Czy Księżyc zrobiony jest z sera? Rozmowy zwiedzających Centrum Nauki z humanoidalnym robotem Mikołaj Kopernik	239

INTERMEDIALNIE

Artur Tajber, Technologia intermediów. Nowe media sztuki w Krakowie 1970–2020	251
Ewa Bloom-Kwiatkowska, EKRAN vs OBRAZ. Techniki cyfrowe i multimedialne jako element strategii artystycznej i manifestacji oporu w sztuce	275
Anna Włodarczyk, Pokój Vincenta van Gogha – od obrazu malarskiego do metawersu. Multimodalne inspiracje i projekty	295
Grzegorz Biliński, Alicja Duzel-Bilińska, 1967 – wytwarzanie czasu w kinie Kijów	325

PODSUMOWUJĄCO

Joanna Hobot-Marcinek, Multimodalna polonistyka w epoce technologicznego przesilenia	389
Indeks nazwisk	399

Sidey Myoo ■

ORCID:0000-0001-6163-4742

Uniwersytet Jagielloński

PO DRUGIEJ STRONIE INTERFEJSU – ŻYCIE AWATARÓW

„Już sam umysł ludzki jest środowiskiem wirtualnym, zaprogramowanym po to, żeby przetwarzać informacje poprzez symulacje i testy. Umysł i jego doświadczenia są uzewnętrzniane przez wirtualne komputery, które przedłużają nasze sensoryczne dane wyjściowe (takie jak dotyk, wzrok i słuch), odtwarzając w ten sposób całkowicie poza naszym umysłem i ciałem sztuczną świadomość”.

Derrick de Kerckhove¹

Wartości w VR

Człowiek zaangażowany w sieć, najlepiej występujący pod postacią awatara w interaktywnym środowisku rzeczywistości wirtualnej, może doznawać prawdziwych uczuć, podobnie przeżywać prawdziwe emocje i realizować wartości moralne. Tego rodzaju interaktywne uczestnictwo powoli staje się zadowalającą alternatywą dla doświadczenia, które znane jest ze świata fizycznego. Rosnący wachlarz technicznych możliwości zwiększa możliwość uczestnictwa i oferuje dostęp do coraz lepszych światów wirtualnych, co powoduje, że użytkownicy/użytkownicy spędzają w nich coraz więcej czasu i stąd powstaje

¹ D. de Kerckhove, *Inteligencja otwarta. Narodziny społeczeństwa sieciowego*, przeł. A. Hildebrandt, Mikom, Warszawa 2001, s. 160.

pytanie: czy emocjonalne przeżywanie oraz odnajdywanie wartości moralnych i egzystencjalnych w takich światach będzie skutkowało coraz większym w nie zaangażowaniem?

Szczególnie interesują mnie światy wirtualne, stworzone z myślą o interfejsie *head-mounted display* (np. Oculus lub HTC Vive), gdzie wykreowanie awatara wiąże się z przyjęciem pierwszoosobowej perspektywy, przez co użytkownik nie musi widzieć swojego awatara, ale się z nim ucieleśnia (np. VRChat, Spatial), albo takie, które rozgrywają się na pulpicie komputera, czyli desktopowe, gdzie użytkownik postrzega swojego awatara na wyświetlaczu (np. Second Life). W każdym przypadku awatar z czasem może zyskiwać dla jego użytkownika na znaczeniu, gdyż użytkowniczka/użytkownik utożsamia się z nim mentalnie, np. poprzez wchodzenie w relacje z innymi ludźmi-awatarami lub wykonując czynności zawodowe². Może to powodować reakcję zwrotną, która wpływa na użytkowniczkę/użytkownika, a dalej na osobowość i może prowadzić do zmian w wizerunku awatara, jak i zachowaniu człowieka działającego pod postacią awatara³.

Syntetyczne reprezentacje nas samych, zwane awatarami, umożliwiają interakcję i zapewniają pewien poziom anonimowości, jeśli jest on pożądaný w niektórych sytuacjach. Za ich pomocą można wytworzyć zaangażowanie lub stan emocjonalny, można również ulepszać awatary, biorąc pod uwagę własne ruchy i inne atrybuty ciała⁴.

Zwłaszcza długotrwałe występowanie pod postacią awatara może generować rzeczywiste i ważne dla użytkowniczki/użytkownika procesy, które nacechowane są wartościami i pociągają różnorodne konsekwencje. Zjawiska te czasami zachowują wieloletnią ciągłość i ewoluują, powodując kolejne subwersje ludzkich postaw moralnych i zmian w wyglądzie zewnętrznym, co może dotyczyć również wizerunku w świecie fizycznym.

Pomimo tego, że technologia się zmienia, jedno pozostaje niezmiennie ważne: że ludzie nadal reagują w ten sam sposób. Zrozumienie tego, jak działają nasze zmysły, mózgi i ciała, ma zasadnicze znaczenie dla zrozumienia podstaw systemów VR⁵.

Procesy wynikające z partycypacji w VR wpływają na człowieka, powodując zmiany w percepcji rzeczywistości, gdyż dokonują się w przestrzeni odmiennej w stosunku do świata fizycznego, stwarzającej nowe możliwości lub narzucającej różnego rodzaju specyficzne dla VR ograniczenia, ale przede

² S. Beck, *Immersive Telepresence Systems and Technologies*, Bauhaus-Universität Weimar, Weimar 2018, s. 32–33.

³ J. Au, *The Making of Second Life: Notes from the New World*, HarperCollins, New York 2008, s. 17–18 (e-book).

⁴ S. LaValle, *Virtual Reality*, University of Illinois, Cambridge 2017, s. 7 (tłum. moje – S.M.).

⁵ Tamże, s. 33.

wszystkim wymagającej od użytkowniczk/ użytkownika akceptacji niefizycznej formy bycia.

Trudno wyobrazić sobie egzystencję bez jakkolwiek rozumianego doświadczenia, np. dobra lub prawdy, choć nie ma możliwości, by jednoznacznie wskazać i uzasadnić ich sposób istnienia. Te niewidoczne w dosłownym sensie, choć istniejące, rozpoznawane intuicyjnie i zobowiązujące byty istotnie wpływają na ludzkie życie, zajmując również swoje miejsce i oddziałując w rzeczywistości wirtualnej. Istnienie wartości – mając na uwadze obydwie rzeczywistości: fizyczną i wirtualną – wpływa na człowieka, uruchamiając emocje i powodując doświadczenie, które można nazwać duchowym, dotyczącym emocjonalnego, prawdziwego przeżywania napotkanych sytuacji. Wartości, głównie moralne, ale chciałbym rozszerzyć użycie tego pojęcia, nazywając ich większy zbiór wartościami egzystencjalnymi, stanowią podstawę dla rozumienia rzeczywistości w jej aksjologicznej złożoności, współtworząc całość doświadczenia człowieka. Dlatego ze względu na coraz częstsza i bardziej zobowiązującą partycypację w sieci wymagana jest analiza istnienia powstających i spotykanych wartości w wyniku zapośredniczenia użytkowników do sieci. Jeśli zgodzimy się z powyższą tezą, to dalszą konsekwencją jest, że w VR wartości znajdują swoje ontologiczne podłoże, powodując podobne zjawiska do tych, jakie zachodzą w świecie fizycznym, oraz że ich specyfika może mieć znaczący wpływ na ludzkie zachowania, co dotyczyłoby obydwu rzeczywistości. Przyjmujemy zatem, że w związku z np. masowością powstających w sieci relacji oraz szybkością wymiany informacji aksjologia sieci staje się coraz bardziej znaczącym obszarem interdyscyplinarnych badań⁶.

Analiza powyższego, aksjologicznego zagadnienia dokonuje się, po pierwsze, na metapoziomie wyznaczonym przez ogólną teorię wartości oraz, po drugie, na samoocenie i przekraczaniu własnych granic w zetknięciu z technologią i osobistą zdolnością do jej asymilacji. Ważna przy tym jest akceptacja znaczenia rozwoju technologii, jej potencjału oraz przekonanie o nieuchronności jej ewolucji i wzroście jej oddziaływania na człowieka. Przy tym może pojawić się intuicja związana z rozpoznaniem własnych możliwości, czyli odnalezieniem się człowieka w nowych sytuacjach lub poruszania wcześniej niedostrzegalnych tematów, co dokonuje się dzięki wirtualnemu medium⁷. Odmienność ontologiczna światów VR w stosunku do świata fizycznego może wręcz być potraktowana jako źródło koniecznej własnej subwersji służącej lepszemu zaistnieniu w zapośredniczonych relacjach, co z kolei może wzmacniać lub

⁶ D. Johnson, *Computer Ethics*, [w:] *The Blackwell Guide to the Philosophy of Computing and Information*, red. L. Floridi, Blackwell Publishing Ltd, Oxford–Cambridge 2004, s. 74.

⁷ A. Zahiu, I, *Avatar: Towards an Extended Theory of Selfhood in Immersive VR*, „Információs Társadalom” 2019, nr 19 (4), s. 154–155.

budować wartościową i emocjonalną sferę doznań w każdej z rzeczywistości: wirtualnej lub fizycznej⁸.

W artykule *Computer-mediated Communication and Human-Computer Interaction* Charles Ess opisuje specyfikę komunikacji zapośredniczonej (*human-computer interaction* [HCI] oraz *computer-mediated communication* [CMC]). Biorąc pod uwagę drugą z wymienionych, autor wskazuje jej odmiennosc w stosunku do komunikacji *face-to-face*, w tym limitację wynikającą np. z braku relacji fizycznej. Podkreśla przy tym jej charakterystykę ze względu na odpowiedzialne i zobowiązujące uczestnictwo w sieci. Ess wychodzi od następującego stwierdzenia metafizycznego:

W tym rozdziale termin 'ontologia' jest używany w szerokim sensie, obejmującym bardziej tradycyjne metafizyki. Ta kategoria rodzi pytania dotyczące natury rzeczywistości, w tym zarówno gdy chodzi o wewnętrzne byty (takie jak jaźń, umysł i/lub duchowość), jak i rzeczywistości zewnętrzne, jak świat zewnętrzny lub światy, w tym osoby, transcendentalne rzeczywistości (matematyczne, etyczne [np. wartości i prawa, które nie dają się zredukować do tego, co ściśle materialne], religijne itp.), przy czym i inne możliwe związki⁹.

Idąc za głosem Essa, zaproponujmy przyjęcie tezy, że współczesny człowiek nigdy już nie oderwie się od wytworów technologii oraz że będzie miał coraz częściej do czynienia z powstającymi wartościami w procesie adaptacji coraz nowszych technik. Tendencja do usieciawiania i utrwalania w sieci różnych aktywności jest niezahamowanym i niemożliwym do odwrócenia procesem, konsekwentnym i bezprecedensowym w historii człowieka, który w efekcie winien ułatwić codzienne życie, zachowując zdolności do intersubiektywnego wartościowania, co dotyczy również okazywania uczuć lub samoakceptacji własnego sieciowego wizerunku. Wirtualizacja wpływa na człowieka poprzez takie mechanizmy, jak np. alinearność komunikacji i otwartość środowisk, co sprawia, że człowiek stawiany jest w nieznanym wcześniej sytuacjach, w których zmuszony jest działać, będąc zdeterminowanym do tworzenia lub odpowiadania na napotkane nowe zdarzenia. Jest to postępująca tendencja, która powoduje, że znaczna część zachowań modyfikowana jest w wyniku np. otwartości i masowości oddziaływania czynników wpływających na odbiór zdarzeń jako nowych albo nawet budzących niepewność bądź niejasność. Powoduje to powstawanie sytuacji, które należy zasymilować i rozpoznać jako aksjologicznie nowe, wymagające przeanalizowania pod względem złożoności

⁸ J.F. Morie, J. Williams, A. Dozois, D.-P. Luigi, *The Fidelity of "Feel": Emotional Affordance in Virtual Environments*, University of Southern California Institute for Creative Technologies (ICT), Marina Del Rey, CA 2006, <https://apps.dtic.mil/sti/pdfs/ADA459193.pdf> [dostęp: 3.04.2024].

⁹ Ch. Ess, *Computer-mediated Communication and Human-Computer Interaction*, [w:] *The Blackwell Guide to the Philosophy...*, s. 78.

przenoszonych przez nie wartości. Trzeba podkreślić, że same wartości pozostają niezmiennie, są takie same jak spotykane w świecie fizycznym, a jedynie powstają w środowisku odmiennym od świata fizycznego. Powstają nowe, swoiste dla VR struktury tworzące nowe podstawy dla przejawiania się wartości, takie jak np. hipertekstowa komunikacja, długotrwała archiwizacja, występowanie pod postacią charakterystycznego awatara lub wirtualne społeczności. Obserwacja wielu zachowań użytkowników światów wirtualnych prowadzi do stwierdzenia, że staje się praktycznie konieczną i nieuniknioną potrzebą rozpoznanie tych światów jako pociągających rzeczywiste zobowiązania o znaczeniu aksjologicznym, gdyż w VR zaczyna znajdować się i rozgrywać coraz więcej ludzkich treści, i to na warunkach, jakie ten świat narzuca¹⁰. Zobowiązujące moralnie sytuacje, w jakich człowiek się znajduje, są pogłębiane poprzez wplatanie się elementów ludzkiej aktywności w złożony system elektronicznej, globalnej, przy tym determinowanej np. kulturowo, komunikacji¹¹.

Powstaje tu interesujące zagadnienie zakresu hybrydyzacji obydwu rzeczywistości. Odniesienie świata wirtualnego do świata fizycznego może powodować dysonans poznawczy wynikający z dostrzeżenia ograniczeń, jakie zawierają się w strukturach komunikacji sieciowej, a przez to prowadzić do zdezawuowania wartości zapośredniczenia jako uboższego w stosunku do kontaktu w przestrzeni fizycznej. Jednak pełniejsze przeniesienie aktywności do VR, np. dzięki zastosowaniu zanurzeniowych interfejsów, takich jak Oculus, umożliwia osiągnięcie i wykorzystanie walorów, jakie niesie ze sobą rzeczywistość wirtualna. Powyższe technologie oparte na interfejsach *head-mounted display* są w stanie zapewnić użytkownikowi porównywalnie pełniejsze i głębsze doświadczenie egzystencjalne w stosunku do technologii desktopowych, na co wpływ ma także występujące przy ich użyciu częściowe odcięcie bodźców ze świata fizycznego¹².

¹⁰ N. Baron, *Always On: Language in an Online and Mobile World*, Oxford University Press, New York 2008, s. 11–13.

¹¹ J. Ventrella, *Eukaryoticinteria Virtual Reality: The Emergent Art of Artificial Alife*, International Society for the Electronic Arts (ISEA), Conference Proceedings, Montreal 1995, <https://www.ventrella.com/Alife/Eukaryotic.html> [dostęp: 3.04.2024].

¹² Przykładem tego rozwojowego procesu są prowadzone przeze mnie kursy na Uniwersytecie Jagiellońskim, w takich światach wirtualnych jak Second Life (od 2008), Altospace VR (2020–2023) i Spatial (od 2023). Po kilkunastu latach przebywania w Second Life w ramach działalności w Academia Electronica wejście do tych dwóch ostatnich wymienionych światów VR, które można śmiało nazwać kolejnym etapem ewoluowania rzeczywistości wirtualnej – przez co zmiana ta była konieczna i przy tym znacząca ze względu na samo pojmowanie tego, czym VR jest i może być w przyszłości – okazało się naturalne i bezproblemowe. Powyższa zmiana dotyczy również kursów prowadzonych przez osobę spoza UJ, jak również zorganizowania w 2022 roku pierwszej w Polsce w pełni wirtualnej konferencji „Wirtualium”, która skupiła zainteresowanie osiemnastu ośrodków akademickich i której przygotowywana jest kolejna edycja.

Nauka i transcendencja

Przyjrzyjmy się zagadnieniu dualizmu cielesności i duchowości, które jest poruszane w teorii mediów od lat, np. przez Donnę Haraway¹³, uznającą dualizm jako wyrażający się w stwierdzeniu dotyczącym oderwania umysłu od ciała w sytuacji zapośredniczenia, lub podobnie u N. Katherine Hayles, podchodzącej do mediów z perspektywy dyskursu między dwoma środowiskami: fizycznym i нефizycznym, a zwłaszcza gdy chodzi o to drugie, przedstawiane jako godne ludzkiego zagospodarowania, gdzie nie ma miejsca na fizyczne ciało¹⁴. Problematyka ta, posiadająca w szerszej filozoficznej perspektywie swoją historię co najmniej od czasów Kartezjusza, budzi do dzisiaj dyskusję nad naturą człowieka w perspektywie nowego materializmu, gdzie można znaleźć stwierdzenia, jak w przypadku Rosi Braidotti, dotyczące wirtualizacji: „Przyszłość jest wirtualnym rozwijaniem afirmatywnego aspektu terażniejszości, który szanuje nasze zobowiązania względem przyszłych pokoleń”¹⁵. Pomimo tego, że rzeczywistość wirtualna stwarza najprawdopodobniej nieprzewyciężalne ograniczenia dla biologizmu, to obietnica, jaką ze sobą niesie, jest związana z powstaniem alternatywnej w stosunku do świata fizycznego sfery bytu, wraz z nieosiągalnymi w fizyczności możliwościami. Dlatego zasadnicza jest, jako źródłowa dla każdej późniejszej analizy, teza ontologiczna o odmienności materii podtrzymującej istnienie świata fizycznego i wirtualnego, a następnie dopiero badanie zjawisk dokonujących się w VR, gdzie liczy się zdolność przekształcania materii elektronicznej, a nie fizycznej, służącej podtrzymaniu wirtualnego, wartościowego istnienia¹⁶.

Zmierzamy do połączenia dwóch wątków: metafizycznych wartości, o czym wspomniałem wcześniej, że ich istnienie jest tak samo rzeczywiste w świecie fizycznym, jak i w wirtualnym, z potrzebą wyobrażenia sobie samego siebie, czyli samoświadomości istnienia w społeczności VR na zasadach umożliwiających realizowanie w sposób odpowiedzialny i zobowiązujący własnej aktywności. Pisała o tym na podstawie wieloletnich badań Sherry Turkle, poruszał te zagadnienia także Hans Moravec czy Lynn Hershman-Leeson, a ostatnio Nick

¹³ D. Haraway, *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, [w:] teże, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York 1991, s. 149–181.

¹⁴ N.K. Hayles, *Flesh and Metal: Reconfiguring the Mindbody in Virtual Environments*, „Configurations” 2002, nr 10 (2), s. 297–320.

¹⁵ R. Dolphijn, I. van der Tuin, *Nowy materializm. Wywiady i kartografie*, przeł. J. Czajka, A. Handke, J. Maliński, A. Marcisz, C. Rudnicki, T. Wiśniewski, Fundacja Machina Myśli, Gdańsk–Poznań–Warszawa 2018, s. 30.

¹⁶ R. Lanza, B. Berman, *Biocentrism: How Life and Consciousness Are the Keys to Understanding the True Nature of the Universe*, BenBella Books, Inc., Dallas 2009, s. 185–193.

Bostrom lub Tom Boellstorff. Dotyczy to wielu przypadków wskazujących na zdolność środowiska wirtualnego do asymilacji zachowań posiadających wartości oraz wynikających z tego konsekwencji dla budowania się społeczności w VR. Pójdźmy o krok dalej i zwróćmy uwagę na technologię bioniczną, taką jak przykładowo rozwijany projekt implantu BrainGate, wpływający na doświadczenie człowieka poprzez rzeczywiste jego połączenie z mózgiem. Dla osób decydujących się na takie doświadczenie (w badaniach uczestniczą osoby z niepełnosprawnością ruchową) świat wirtualny – np. jeśli chodzi o poruszanie znajdującymi się w nim obiektami – jest doświadczany przez daną osobą na mentalnej drodze. Przy tym, gdyby ta technologia rozwinęła się w przyszłości, poprzez takie bezpośrednie zapośredniczenie do mózgu świat wirtualny mógłby bardziej odpowiadać indywidualnym potrzebom danego człowieka¹⁷. Identyfikacja z takim światem mogłaby postępować w sposób ciągły, coraz bardziej definiując osobowość i tożsamość użytkownika¹⁸. Trzeba zaznaczyć, że tej technologii nie prezentujemy tutaj w kategoriach wyłącznie medycznych, ale traktujemy ją jako rozwijaną na gruncie badań medycznych, nie rezygnując z uznania szerszej perspektywy dla jej stosowania w przyszłości, np. w wymiarze społecznym. W konsekwencji pojawi się potrzeba wyborów pomiędzy tymi dwiema sferami bytu: fizyczną i elektroniczną. Będą to wybory decydujące o sposobie egzystencji, ukazujące i proponujące wirtualną sferę dla transcendencji człowieka¹⁹.

Fizyczna vs elektroniczna egzystencja

Przykładem dla powyższej analizy jest zdarzenie, z jakim miałem do czynienia na przestrzeni lat 2013–2016. Chodzi o związek i ślub zawarty 26 października 2013 roku w wirtualnym świecie Second Life, który wyraził prawdziwe emocje dwojga osób występujących pod imionami sieciowymi jako Gocha Merlin i Janusz Rau. Osoby te zbliżyły się do siebie w tym wirtualnym świecie przez wiele miesięcy, będąc oddalone setki kilometrów w przestrzeni fizycznej. Ciągłość partycypacji, a przy tym zanurzenie w VR łączyło się z bezinteresownością i poczuciem wspólnie spędzanej czasu, co niosło radość i przyjemność

¹⁷ H. Putnam, *Mózgi w naczyniu. Wiele twarzy realizmu i inne eseje*, przeł. A. Grobler, PWN, Warszawa 1988, s. 295–324.

¹⁸ A. Sandberg, N. Bostrom, *Whole Brain Emulation: A Roadmap*, Future of Humanity Institute Faculty of Philosophy & James Martin 21st Century School, Oxford University, Technical Report 2008-3, s. 32.

¹⁹ R. Kurzweil, *Nadchodzi osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, przeł. E. Chodkowska, A. Nowosielska, Kurhaus Publishing, Warszawa 2013, s. 380–381.

wynikające ze spotykania osoby, z którą wiąże się nadzieje na przyszłe, dobre bytowanie w wirtualnym świecie.

Gocha Merlin i Janusz Rau zgodzili się na wykorzystanie informacji, które zostały mi przekazane w październiku 2016 roku. Ich wypowiedzi zostały zapisane na czacie prywatnym i zaraz po odbytej rozmowie uzyskałem od obojga zgodę na ich publikację. Tekst rozmów został w niewielkim stopniu poddany korekcie. Zarówno Gocha, jak i Janusz wyraźnie mówią o swoim emocjonalnym zaangażowaniu, co widać np. w wypowiedzi Janusza: „Przyznam, że byłem zafascynowany Gochą. Nie sądziłem, że przy takich ograniczeniach [dotyczyło to Second Life – przyp. M.S.] można czuć coś do drugiej osoby. Z mojej strony tak, były emocje”. W odniesieniu do ślubu Gocha stwierdziła, że podeszła do tego „z uniesieniem i egzaltacją. Czego oczekiwałam? Bratniej duszy, możliwości bycia osobą wobec innej osoby, bezwzględnej szczerości, dzielenia trosk i radości na dwoje, wspierania i bycia wspieranym”. Gocha Merlin opisała także swoje nastawienie do związków w Second Life:

Związki w SL są mniej odpowiedzialne niż te w RL, przychodzą z większą łatwością, nie dotyczą realnej codzienności w sposób fizyczny (obowiązki, choroby, gotowanie, monotonia). Do „2 życia” wchodzimy najczęściej po to, żeby się właśnie od tego wszystkiego oderwać. Wiele osób włącza „życie 2”, wyłączając „życie 1”. Czerpie z niego to, czego nie dostanie w życiu pierwszym, uzupełnia, doładowuje się. Ja sama osobiście właśnie w tym celu się w nim pojawiłam :) Żyjąc w obcym kraju, szukałam Polski, znalazłam ją i była ona nawet bardzo udana :) – „Piwnicę pod Aniołami” (jako skondensowaną Polskę) kochałam całym sercem :) [„Piwnica pod Aniołami” była w latach 2008–2014 znanym i cenionym polskim miejscem w Second Life prowadzonym przez Gochę Merlin – przyp. M.S.]. Analogicznie ludzie poznawani w SL nie do końca są ludźmi takimi, jakich znamy w RL. Są pozbawieni bagażu codziennych obowiązków. To jak okres narzeczeństwa :D, spotykamy człowieka w warunkach kina, kawiarni, klubu, wycieczki. Dopiero kiedy zamieszkamy razem, zaczyna się... życie :D.

Janusz Rau przyznał, że pomimo wielu ograniczeń byłby skłonny porównać związek w Second Life do związku w świecie fizycznym i że podobno u obojga pojawiały się myśli o formalnym potwierdzeniu tego związku w świecie fizycznym. Oboje podkreślali, iż ślub w Second Life był pokazaniem, że ich związek jest nacechowany bliskością i miłością, był rodzajem deklaracji przed innymi osobami, jak i przed samymi sobą. Janusz ujął to w ten sposób:

w przypadku, gdy zaczynasz wierzyć, że ten świat w komputerze jest równie ważny, co ten fizyczny, to w zasadzie ze wszystkiego się cieszysz. Chcesz mieć wielki dom w Second Life, kupujesz go sobie za kilka tysięcy lindenów, drobnostka [wartość 1 lindeną to około 1,6 grosza – przyp. M.S.], a sprawia ogromną radość. Chcesz zbudować klub i zostać DJ-em, robisz to i jest to supermiłe doświadczenie. Kupujesz sobie w RL profesjonalny sprzęt DJ-ski i grasz w Second Life, jak na prawdziwych imprezach. Chciałem zacząć zarabiać w SL, więc kupiłem sim [sim oznacza wyspę będącą własnym terenem w Second Life – przyp. M.S.], założyłem kasyno, potem drugie. W pewnym momencie miałem trzy i zarabiałem całkiem sporo pieniędzy. Poznałem dwóch

informatyków, z którymi zaczęliśmy wspólnie budować maszyny do grania i na tym też zaczęliśmy zarabiać. W niektórych momentach zarabiałem więcej niż w rl.

Pod koniec wypowiedzi Janusz Rau, który na co dzień jest zawodowym muzykiem, stwierdził: „Zaczynało to być męczące, gdzieś po drodze zaczynałem czuć się pusty. SL wysysało ze mnie całe paliwo. Nie wiem, czy tylko mnie to dotyczy, ale ja tego doświadczyłem”.

SL-owi małżonkowie spotkali się w świecie fizycznym dwukrotnie – Janusz przyleciał z Wielkiej Brytanii do przebywającej w Niemczech Gochy. Po czasie ich związek osłabł, a potem całkiem zaniknął.

Przytoczone zdarzenie ma na celu podtrzymanie tezy, że wartości oraz odczuwanie prawdziwych emocji jest możliwe w rzeczywistości wirtualnej. Jak widać, transgresja wartości i emocji zachodzi i mogą one zaistnieć na podłożu innym niż fizyczna rzeczywistość. Współczesna technologia umożliwia to na zasadzie wykorzystania wyświetlacza komputera lub interfejsów *head-mounted display*, ale jeśli przyjdzie czas na technologię, w której zostaną one zamienione przez urządzenie elektroencefalograficzne (np. Epoc lub Emotiv), wtedy może pojawić się także tendencja, by coraz więcej implementować do rzeczywistości wirtualnej, stwarzając w pełni zadowalającą rzeczywistość elektroniczną.

Bibliografia

- Au J., *The Making of Second Life: Notes from the New World*, HarperCollins, New York 2008 (e-book).
- Baron N., *Always On: Language in an Online and Mobile World*, Oxford University Press, New York 2008.
- Beck S., *Immersive Telepresence Systems and Technologies*, Bauhaus-Universität Weimar, Weimar 2018.
- Dolphijn R., van der Tuin I., *Nowy materializm. Wywiady i kartografie*, przeł. J. Czajka, A. Handke, J. Maliński, A. Marcisz, C. Rudnicki, T. Wiśniewski, Fundacja Machina Myśli, Gdańsk–Poznań–Warszawa 2018.
- Ess Ch., *Computer-mediated Communication and Human-Computer Interaction*, [w:] *The Blackwell Guide to the Philosophy of Computing and Information*, red. L. Floridi, Blackwell Publishing Ltd, Oxford–Cambridge 2004, s. 76–91.
- Haraway D., *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, [w:] tejsze, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York 1991, s. 149–181.
- Hayles N.K., *Flesh and Metal: Reconfiguring the Mindbody in Virtual Environments*, “Configurations” 2002, nr 10 (2), s. 297–320.
- Johnson D., *Computer Ethics*, [w:] *The Blackwell Guide to the Philosophy of Computing and Information*, red. L. Floridi, Blackwell Publishing Ltd, Oxford–Cambridge 2004, s. 65–75.

- Kerckhove D. de, *Inteligencja otwarta. Narodziny społeczeństwa sieciowego*, przeł. A. Hildebrandt, Mikom, Warszawa 2001.
- Kurzweil R., *Nadchodzi osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, przeł. E. Chodkowska, A. Nowosielska, Kurhaus Publishing, Warszawa 2013.
- Lanza R., Berman B., *Biocentrism: How Life and Consciousness Are the Keys to Understanding the True Nature of the Universe*, BenBella Books, Inc., Dallas 2009.
- LaValle S., *Virtual Reality*, University of Illinois, Cambridge 2017.
- Moravec H., *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*, Harvard University Press, Cambridge 1988.
- Morie J.F., Williams J., Dozois A., Luigi D.-P., *The Fidelity of "Feel": Emotional Affordance in Virtual Environments*, University of Southern California Institute for Creative Technologies (ICT), Marina Del Rey, CA 2006.
- Putnam H., *Mózgi w naczyniu. Wiele twarzy realizmu i inne eseje*, przeł. A. Grobler, PWN, Warszawa 1998.
- Sandberg A., Bostrom N., *Whole Brain Emulation: A Roadmap*, Future of Humanity Institute Faculty of Philosophy & James Martin 21st Century School, Oxford University, Technical Report 2008.
- Ventrella J., *Eukaryotic Virtual Reality: The Emergent Art of Artificial Alife*, International Society for the Electronic Arts (ISEA), Conference Proceedings, Montreal 1995, <https://www.ventrella.com/Alife/Eukaryotic.html>.
- Zahiu A., I, *Avatar: Towards an Extended Theory of Selfhood in Immersive VR*, „Információs Társadalom” 2019, nr 19 (4), s. 147–158.

Streszczenie

Tematyka artykułu nawiązuje do idei awataryzmu, czyli analizy filozoficznej, której przedmiotem jest egzystencja człowieka w sieci, szczególnie pod postacią awatara w rzeczywistości wirtualnej. Poruszone zostały dwie kwestie. Pierwszą jest metafizyka wartości, co dotyczy zarówno wartości istniejących i realizowanych w świecie wirtualnym, jak i w świecie fizycznym. Druga dotyczy duchowej natury człowieka odnajdującego się w wartościowy i satysfakcjonujący sposób w świecie wirtualnym. Ponadto pod koniec przytoczono prawdziwe zdarzenie z wirtualnego świata Second Life, jakim był związek dwojga osób, oddalonych od siebie w świecie fizycznym setkami kilometrów. Tekst zawiera tezę, że zjawiska sieciowe i przeżywanie emocji mogą być traktowane jako rzeczywiste i że przestrzeń oraz materia, w jakiej się one dokonują, nie mają znaczenia dla doświadczania tych fenomenów, co dotyczy szczególnie rzeczywistości wirtualnej.

Słowa kluczowe: awatar, rzeczywistość wirtualna, wartości, ontologia, partycypacja

Redakcja

Mirosław Ruszkiewicz

Korekta

Małgorzata Denys

Anna Mika

Skład i łamanie

Hanna Wiechecka

Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego

Redakcja: ul. Michałowskiego 9/2, 31-126 Kraków

tel. 12-663-23-80