

Rozdział 4. Rzeczywistość wirtualna¹

Termin „wirtualny” jest współcześnie powszechnie używany. Mówi się o rzeczywistości wirtualnej gier komputerowych, o wirtualnych spotkaniach w sieci, wirtualnych spacerach po znanych miejscach, wirtualnych muzeach, wystawach, a nawet pieniądzech. Związane z nim wyrażenie „wirtualna rzeczywistość” używane jest do określania całej gamy zjawisk i aktywności człowieka związanych z komputerami. Obejmuje ono coraz szersze obszary nie tylko informatyki, ale również psychologii, socjologii i filozofii. W taki właśnie, bardzo szeroki sposób, będziemy rozumieli rzeczywistość wirtualną w tym rozdziale, bez ograniczania się do konkretnej technologii, istniejącej lub wymyślonej. Konik (2009) tak pisze o wirtualności:

Termin wirtualność współcześnie funkcjonuje przynajmniej na trzech poziomach: w znaczeniu informatyczno-technicznym (terminologia związana z technologią informacyjną, związaną z matematycznymi modelami cyfrowymi), filozoficznym (badającym struktury ontologiczne wirtualnych projektów jako światów możliwych, a także badającym problemy estetyczne i epistemologiczne), i ogólnym (w pojęciu ogólnym wirtualność oznacza to, co nierzeczywiste, nieistniejące, iluzoryczne, wyobrażone, możliwe, sztuczne, stworzone przez symulacje komputerowe [...])(s. 82-83).

Czym zatem jest rzeczywistość wirtualna? Jakie są jej cechy? Czy jest to zjawisko, które pojawiło się wraz z rozwojem technologii komputerowych i jest od nich całkowicie zależne? W rozdziale tym przedstawione zostaną próby odpowiedzi na powyższe pytania oraz inne, wybrane zagadnienia ontologii wirtualnej rzeczywistości,.

Pojęcie „ontologia” (metafizyka), podobnie jak „wirtualna rzeczywistość”, jest terminem bardzo szerokim. Przez „ontologię rzeczywistości wirtualnej” będziemy tutaj rozumieli filozoficzne badania nad opisem struktury wirtualnego świata. Wiążą się one z poszukiwaniem odpowiedzi na podstawowe pytania związane ze statusem samej tej rzeczywistości (jakim rodzajem rzeczywistości jest świat wirtualny?, jaki jest status ontologiczny jego obiektów?), jak również na pytania dotyczące związków pomiędzy wirtualnością i realnością (czy rzeczywistość wirtualna to zmiana, rozszerzenie czy dodatek do rzeczywistości?, czy jest ona bardziej wirtualna, czy bardziej realna?). W obrębie tych badań znajduje się również analiza wpływu pojawienia się wirtualnej rzeczywistości na zmiany pewnych klasycznych koncepcji metafizyki oraz - na pojawienie się nowych.

¹ Niektóre idee zawarte w tym rozdziale znaleźć można też w (Bondecka-Krzykowska, 2012b)

4.1. Wprowadzenie

Początków wirtualnej rzeczywistości można szukać w technologiach wytworzonych na potrzeby wojska oraz przemysłu rozrywkowego. Najwcześniejsze systemy rzeczywistości wirtualnej to symulatory lotów, używane przez armię amerykańską i NASA do szkolenia pilotów. Inne, związane są z produkcją filmów, z tworzeniem na ich potrzeby coraz bardziej realistycznych obrazów i dźwięków. Znaczącym czynnikiem, który przyczynił się do ekspansji wirtualnej rzeczywistości jest gwałtowny rozwój komputerów. Dodatkowe ich wyposażenie – na przykład okulary, hełmy i rękawice – oraz coraz lepsze karty graficzne, ułatwiły nie tylko interakcję użytkowników z komputerami, ale również zagłębienie się w tworzony przez nie świat.

Warto zwrócić uwagę, że dla określenia zjawiska wirtualnej rzeczywistości, którego analizą zajmujemy się w tym rozdziale używa się w literaturze różnych terminów, między innymi:

- wirtualna rzeczywistość,
- sztuczna rzeczywistość (termin zaproponowany przez Myrona Kruegera²),
- wirtualne środowiska (używany przez specjalistów z NASA i MIT),
- wirtualne światy (stosowany na uniwersytetach Północnej Karoliny i Waszyngtonu).

Istnieje również pojęcie „cyberprzestrzeń” wprowadzone przez Williama Gibsona w cyberpunkowej powieści *Neuromancer*, które odnosi się do „przestrzeni informacyjnej”, „zespolenia informacji cyfrowej i ludzkiej percepcji” (Heim, 1993, s. 150).

Największą popularność spośród wymienionych powyżej terminów zyskało jednak określenie, wprowadzone w latach 60. XX wieku - „wirtualna rzeczywistość” – a to, między innymi dlatego, że było ono powszechnie używane przez producentów sprzętu i oprogramowania. Zapożyczone zostało przez Jarona Laniera³ z dziedziny historii sztuki, gdzie mówi się o metaforze jako o „świecie wirtualnym”. Jednak sam termin „świat wirtualny” pochodzi od Ivana Sutherlanda, który w roku 1968 opracował, prawdopodobnie pierwszy na świecie, system wirtualnej rzeczywistości, w którym używano nakładanych na głowę wyświetlaczy. Określał on świat wirtualny jako to, „co można zobaczyć w komputerowo wygenerowanym świecie, będąc przekonanym o rzeczywistym jego istnieniu”

² Myron Krueger (ur. 1942 w Gary, Indiana, USA) – artysta, informatyk, autor serii artystycznych, komputerowych instalacji, które stały się zaczątkiem systemów rzeczywistości wirtualnej (na przykład CAVE), nazywanych środowiskami responsywnymi.

³ Jaron Zepel Lanier (ur. 3 maja 1960 w Nowym Jorku) – amerykański informatyk, kompozytor i futurysta. W 1984 założył firmę VPL Research, która wyprodukowała prototypowy sprzęt, mający być elementem wirtualnej rzeczywistości, między innymi, rękawice służące do manipulacji obiektami widocznymi na ekranie komputera.

(za: Latawiec, 2009, s. 52). W dalszej części rozdziału będziemy używali terminów „rzeczywistość wirtualna”, oraz „świat wirtualny” zamiennie, choć niektórzy badacze nie zgadzają się na takie utożsamienie⁴.

Przyjrzyjmy się teraz definicjom zjawiska nazywanego „wirtualną rzeczywistością”. Wydaje się, że powszechne rozumienie tego terminu dobrze oddaje *Wikipedia*: „*Rzeczywistość wirtualna* (ang. *virtual reality*) – obraz sztucznej rzeczywistości stworzony przy wykorzystaniu technologii informatycznej. Polega na multimedialnym kreowaniu komputerowej wizji przedmiotów, przestrzeni i zdarzeń. Może on reprezentować zarówno elementy świata realnego (symulacje komputerowe), jak i zupełnie fikcyjnego (gry komputerowe science-fiction).”⁵ Definicja ta koncentruje się na technologii używanej do tworzenia wirtualnej rzeczywistości i opisuje ją jako pewien obiekt – obraz świata rzeczywistego lub fikcyjnego.

Można jednak rozumieć rzeczywistość wirtualną szerzej, nie ograniczając się do technologii - na przykład, Banse (2009) sądzi, że jest ona „możliwą (myślowo, konstrukcyjnie) rzeczywistością i wraz z tym określoną realnością” (str. 44).

Nie sposób jednak oddzielić wirtualnej rzeczywistości od jej użytkowników i wrażeń, jakich doświadczają oni podczas obcowania z nią. Dlatego też definiuje się ją jako „model, do którego można wkraczać. Jest to interaktywny komputerowy system, który działa tak szybko i niezauważalnie, iż z jednej strony zapomina się o komputerze, z drugiej zaś - stwarzany jest świat, który postrzegany jest jak rzeczywistość” (Güner, 2002, za: Banse 2008, s. 46-47).

W *Encyklopedii PWN*, kładzie się jeszcze większy nacisk na wrażenia związane z przebywaniem w wirtualnym świecie: „*wirtualna rzeczywistość*, ang. *virtual reality*, VR, *inform.* doznania wzrokowe, słuchowe i dotykowe generowane za pomocą skomputeryzowanego sprzętu audiowizualnego i specjalnego oprogramowania; wykorzystywana zwłaszcza w celach rozrywkowych, także w badaniach naukowych.”⁶

W literaturze znajdujemy wiele innych, często krańcowo różnych, definicji rzeczywistości wirtualnej. Można je jednak zasadniczo podzielić na dwie grupy, co wynika z różnego rozumienia omawianego zjawiska. Definicje pierwszego rodzaju, podobnie jak ta cytowana wcześniej z *Wikipedii*, koncentrują się na technicznej stronie zjawiska; drugą grupę natomiast tworzą określenia podobne do wyżej cytowanego, pochodzącego z *Encyklopedii PWN*, wskazują one na pewne aspekty psychologiczne.

⁴ Por. np. (Latawiec, 2009).

⁵ Wikipedia, http://pl.wikipedia.org/wiki/Rzeczywisto%C5%9B%C4%87_wirtualna.

⁶ Encyklopedia PWN, <http://encyklopedia.pwn.pl/haslo/3996681/wirtualna-rzeczywistosc.html>

Największą wadą definicji „technicznych” jest ich nadmierna koncentracja na opisie określonego zestawu urządzeń i oprogramowania, dobieranego przy tym arbitralnie. Takie definicje mogą stawać się nieaktualne wraz z rozwojem technologii informatycznych, jak również - nie dają one możliwości porównania różnych systemów wirtualnych. Pomijają także całkowicie uczestnika zjawiska, który ma do czynienia nie tylko z aparaturą, ale przede wszystkim z jej wytworem - wirtualnym światem. Można zatem twierdzić, że rzeczywistość wirtualna jest w ogromnym stopniu zjawiskiem psychicznym lub psychologicznym, ponieważ dostarcza złudzenia przebywania w innym świecie.

Jednakże definicje drugiego typu, koncentrujące się tylko na psychologicznym aspekcie zjawiska również nie są idealne. Często są one tak szerokie, że obejmują nie tylko rzeczywistość wirtualną, ale również wszelkiego rodzaju odmienne stany świadomości, w szczególności te, które wywoływane są przez środki halucynogenne, sztukę czy praktyki medytacyjne. Kolejne, jeszcze inne określenia „rzeczywistości wirtualnej” łączą aspekt techniczny i psychologiczny, opisując ją jako sposób interakcji człowieka z komputerem (Aukstakalnis i Blatner, 1992).

Czym zatem jest, tak różnie definiowane, zjawisko określane mianem „rzeczywistości wirtualnej”? Jakie są jego istotne cechy?

4.2. Cechy wirtualnej rzeczywistości

Michael Heim, w książce z roku 1993 *The Metaphysics of Virtual Reality* opisał podstawowe cechy wirtualnej rzeczywistości. Badacz twierdzi, że jest ona „zanurzającym, interaktywnym systemem, opartym na obliczalnej informacji. Te cechy definiujące sprowadzają się do ‘trzech i’: immersja, interaktywność i intensywność informacji⁷” (s. 6-7).

Co kryje się pod wspomnianymi "i"? Oznaczają one wybrane koncepcje związane z wirtualną rzeczywistością. Przeanalizujmy te oraz inne zjawiska, łączone najczęściej z wirtualną rzeczywistością - nie ograniczając się jedynie do „trzech i” – próbując podać wyczerpującą listę cech definiujących wirtualną rzeczywistość. Zwolennicy różnych takich „list”, jak pisze Heim (1993) „budują obozy, które z zapalem nie zgadzają się co do istoty tego, co stanowi rzeczywistość wirtualną” (s. 110). Przedstawione poniżej analizy mogą okazać się pomocne w określeniu cech zjawiska nazywanego wirtualną rzeczywistością.

⁷ Ang. „immersion, interactivity and information intensity”.

4.2.1. Symulacja

Rzeczywistość wirtualną określa się często mianem „symulacji komputerowej”. Aby zbadać trafność tego terminu rozważmy najpierw pojęcie „symulacji” (ang. *simulation*). Można by zdefiniować ją jako „odtworzenie własności obiektów rzeczywistych w środowisku cyfrowym” (Gurczyński, 2013, s. 125), przy czym „symulacja doskonała to taka, która nie pozwala się zorientować, że mamy do czynienia z symulacją”, (tamże, s. 126). Warto zwrócić uwagę, iż symulacje obecnie nie tylko wiernie odzwierciedlają rzeczywistość, ale w wielu przypadkach nawet ją „przerastają”. Zarówno statyczne obrazy graficzne, jak i dźwięki, przewyższają jakością swoje analogowe odpowiedniki.

Pojęcie „symulacji” kojarzy się najczęściej z systemami nazywanymi „symulatorami” (na przykład, symulatory lotu czy jazdy samochodem), oraz z grami komputerowymi. W pierwszym przypadku, wiernie odwzorowanie rzeczywistości jest wręcz niezbędne. Powszechne jest obecnie kształcenie pilotów na symulatorach lotów, a jego jakość zależy między innymi - choć nie tylko - od jakości symulacji. Podobnie rzecz ma się z symulacjami wykorzystywanymi w edukacji, na przykład - programami do nauki gry na instrumentach, czy też gry w golfa.

Z symulacją spotykamy się jednak również w innych przypadkach. Ikony reprezentujące foldery oraz pliki są również rodzajem symulacji – reprezentacją rzeczywistych obiektów. Są nią także zdjęcia, filmy czy niektóre obrazy. Oczywiście, jeśli tak właśnie rozumie się pojęcie symulacji, to nie jest ono zjawiskiem nowym. Jeszcze przed erą wirtualnej rzeczywistości powstawały symulacje obiektów rzeczywistych, jak chociażby zdjęcia czy filmy.

Zauważmy jednak, że obiekty będące symulacjami bardzo często nie są nierzeczywiste. Usunięcie ikony reprezentującej plik dokumentu jest jednoznaczne ze zniszczeniem samego tego dokumentu. Jest to działanie zupełnie realne i ma swoje konsekwencje w rzeczywistości. Coraz więcej ludzkich działań przenosi się do rzeczywistości symulowanej, podczas, gdy operowanie na jej obiektach ma swoje dokładne realne odpowiedniki - na przykład, przelew dokonany w wirtualnym banku powoduje zmianę salda rzeczywistego konta.

W nauce i technice pojęcie symulacji ma dwa znaczenia (por. Latawiec, 2009). Oprócz wspomnianego już odwzorowania oryginału, pochodzącego zazwyczaj z rzeczywistości empirycznej, mówi się o symulacji jako o metodzie badawczej. Polega ona na sprawdzaniu lub odkrywaniu własności rzeczywistości z wykorzystaniem jej modelu, w wirtualnym świecie. Aby sprawdzić pewne zjawisko lub proces, zazwyczaj nie poddający się weryfikacji

bezpośrednio⁸, formułuje się (tworzy) jego model, który poddawany jest sprawdzeniu w środowisku komputerowym (po napisaniu odpowiedniego programu, uruchomieniu go, weryfikacji i interpretacji jego wyników). Jest to rodzaj eksperymentu, w którym odkrywa się własności rzeczywistości, a nie świata wirtualnego (por. rozdział 2.2.2). Również w tym znaczeniu pojęcia „symulacja”, znaczącą rolę dogrywa jej wierność oryginałowi (czyli dobre przybliżenie badanych procesów czy zjawisk).

Czy jednak pojęcie to wystarczy do zdefiniowania rzeczywistości wirtualnej? Zdecydowanie - nie. Jeśli rozumiemy je szeroko, jako odzwierciedlenie cech obiektów rzeczywistych, to przykładami symulacji są zdjęcia i filmy, które nie mają wiele wspólnego z rzeczywistością wirtualną. Co więcej, nie wszystkie wirtualne światy są odzwierciedleniem światów rzeczywistych - wystarczy przyjrzeć się grom komputerowym, by znaleźć liczne przykłady „rzeczywistości wirtualnych”, które nie mają niemal nic wspólnego z otaczającym nas światem. Ponadto, do tworzenia symulacji nie są konieczne techniki cyfrowe, wystarczą obrazy analogowe lub modele czysto matematyczne. Nie można więc przyjąć, że symulacja definiuje wirtualną rzeczywistość.

Co zatem odróżnia symulacje, które jesteśmy skłonni uznać za wirtualną rzeczywistość od pozostałych? Jest to ich interaktywność.

4.2.2. Interaktywność

Gurczyński (2013) twierdzi, że „[i]nteraktywność jest podstawową i charakterystyczną cechą rzeczywistości wirtualnej. Wrażenie przebywania w innym niż rzeczywisty świecie powstaje w dużej mierze na skutek tego, że możemy wchodzić w interakcje z elementami środowiska wirtualnego” (s. 136). Interaktywność, rozumiana jako możliwość wzajemnego oddziaływania obiektu i jego użytkownika, jest często traktowana jako warunek konieczny wirtualności. Komputerowe reprezentacje tym różnią się od innych symulacji, na przykład od zdjęć czy modeli matematycznych, że ludzie mogą wchodzić z nimi w interakcje, które przypominają kontakt z prawdziwymi przedmiotami. Ludzie mogą również powodować, że komputerowe symulacje „robią” pewne rzeczy. Jest to ta cecha, której nie mają inne formy reprezentacji rzeczywistości.

Warto jednak pamiętać, że interakcja nie jest cechą przysługującą tylko wirtualnej rzeczywistości. Mamy z nią bowiem do czynienia również podczas wideokonferencji, w procesie nauczania na odległość (w tym w modnym obecnie e-learningu), bądź też w

⁸ Na przykład ze względu na trudności lub niebezpieczeństwo związane z jego obserwacją, jak ma to miejsce w przypadku badań nad rozprzestrzenianiem się chorób zakaźnych.

programach radiowych i telewizyjnych, wykorzystujących, na przykład, łączność telefoniczną lub audiowizualną z widzami. Interakcja jest zatem zjawiskiem szerokim, występującym nie tylko w odniesieniu do technologii komputerowych. Przyjrzyjmy się zatem próbom jej zdefiniowania.

Definicja zaproponowana przez Steuera (1992) pozwala na porównywanie systemów ze względu na stopień interaktywności, rozumianej jako sposób, w jaki użytkownik może uczestniczyć w modyfikowaniu danego systemu (środowiska) w czasie rzeczywistym. Definiuje on trzy elementy określające stopień interaktywności: szybkość, zakres oraz mapowanie.

Szybkość interakcji, którą Steuer rozumie czysto technicznie, w znaczący sposób wpływa na odczucie realności danego środowiska. Nawet systemy o gorszej grafice, ale działające szybko powodują, że użytkownicy mają wrażenie rzeczywistych działań. Każde opóźnienie reakcji na te działania zmniejsza odczucie realności. Dotyczy to szczególnie aktywności realizowanych za pomocą technik komputerowych w czasie rzeczywistym, takich jak wieloosobowe gry i wideokonferencje, lecz również - realizowanych za pomocą innych mediów, na przykład rozmów telefonicznych.

Drugi z czynników określających stopień interaktywności to jej zakres, rozumiany jako liczba atrybutów, które może modyfikować użytkownik. Im więcej parametrów w danym środowisku może podlegać zmianom, tym większy zakres interaktywności. Steuer klasyfikuje media wizualne według tego kryterium. Na początku skali umieszcza tradycyjnie rozumianą telewizję, która może być jedynie włączona i wyłączona, następnie nagrania na kasetach video, których części mogą być wielokrotnie odtwarzane, i dalej - treści nagrane na nośnikach cyfrowych (płytkach DVD, Blue-ray, dyskach twardych i tym podobnych), które można dodatkowo zwalniać lub przyspieszać, dokonywać zbliżeń, a nawet modyfikacji poszczególnych ujęć. Medium o największym stopniu interaktywności jest natomiast, jego zdaniem, interaktywna animacja komputerowa, pozwalająca użytkownikowi na interakcje z nią w czasie rzeczywistym.

Mapowanie z kolei, to sposób, w jaki ludzie oddziałują na środowisko. Z jednej strony, działania te mogą być sztuczne, to znaczy, zupełnie niezwiązane z ich odpowiednikami w świecie rzeczywistym, jak na przykład regulowanie głośności telewizora za pomocą ruchów palców u stopy, z drugiej – zupełnie naturalne, jak kierowanie wirtualnym samochodem za pomocą kierownicy.

Wszystkie trzy czynniki opisane przez Steuera - szybkość, zakres i mapowanie - określają łatwość wchodzenia w interakcję, obejmującą wszystkie media. Powoduje to, że za

interaktywne należy uznać, podobnie jak film, również radio, książki, fotografie i tradycyjne formy sztuki (jak malarstwo czy rzeźba). Takie ujęcie interaktywności, choć umożliwiające łatwe porównywanie mediów, wydaje się być jednak sprzeczne z intuicją.

Inną definicję, bliższą potocznemu rozumieniu tego terminu, zaproponował Sitarski (2002), który pisze: „uwzględnić interaktywność za pewną własność systemów złożonych z maszyn i posługujących się nimi ludzi, która zapewnia tym systemom sprzężenie zwrotne” (s. 36). Sprowadza on zatem interaktywność do, wywodzącego się z cybernetyki, pojęcia sprzężenia zwrotnego⁹. Zauważa przy tym, że układ komputer-użytkownik jest niemal zawsze interaktywny, co wynika z samej zasady działania komputera.

Do zaistnienia sprzężenia zwrotnego konieczne jest następstwo pewnych działań, a więc interaktywność charakteryzuje tylko te systemy, które są zorganizowane w oparciu o chronologię; można to traktować jako wadę przedstawionej definicji. Nie pozwala ona również, w odróżnieniu od definicji Steuer’a, na stopniowanie pojęcia interaktywności: dany system jest interaktywny – bądź też nie jest.

4.2.3. Sztuczność

Kolejną, trzecią cechą wirtualnej rzeczywistości wymienioną przez Heima jest *sztuczność* (ang. *artificiality*). Środowisko komputerowe rozumiemy jako „sztuczne” w opozycji do naturalnej rzeczywistości. Jednakże obecnie coraz trudniej jest podać jednoznaczne kryterium dla odróżnienia pojęć: naturalne/sztuczne. Otaczająca nas rzeczywistość jest bowiem w dużej mierze wytworem działalności człowieka, a nie tylko - sił natury. Dlatego też rozumienie terminu „sztuczny” w taki sposób, by obejmował on wszystko, co jest wytworem człowieka, jest zbyt szerokie. „Sztuczność” powinna być raczej traktowana jako jedna z wielu własności wirtualnej rzeczywistości - podkreślająca, że jest ona generowana komputerowo. Gdyby zaś uznać ją za pojęcie definiujące, tym samym można by twierdzić, że wszyscy żyjemy w wirtualnej rzeczywistości i to nieustannie, a nie tylko obcując z komputerami.

4.2.4. Immersja

Jeśli próbowalibyśmy wskazać cechę definiującą rzeczywistość wirtualną, to na szczególną uwagę zasługuje immersja (ang. *immersion*) - rozumiana jako „zanurzenie w” - zdaniem wielu badaczy wyróżnia ona świat wirtualny spośród innych systemów symulacyjnych. Randal Walser, jeden z twórców systemów wirtualnej rzeczywistości,

⁹ Pojęcia cybernetyczne wykorzystuje się również do definiowania innych zjawisk związanych z informatyką, na przykład, do określenia pojęcia „informacja” (por. rozdział 3.2.3).

twierdzi, że „[d]ruk i radio mówią; scena i ekran pokazują, podczas gdy rzeczywistość wirtualna zanurza” (za: Rheingold 1991, s. 192). Roman Konik (2009) natomiast zauważa: „[o]becnie terminem oddającym najwierniej ideę wirtualnej rzeczywistości jest immersja (zanurzenie) w alternatywnych światach stworzonych przy pomocy komputerów” (s. 93). Do badaczy niezgadających się z powyższym poglądem należy Gurczyński. Pisze on (2013):

Rola pojęcia „immersji” przy określaniu rzeczywistości wirtualnej wydaje się drugorzędna. Zanurzenie w danym środowisku jest możliwe dzięki specyficznym cechom środowiska – w szczególności w przypadku rzeczywistości wirtualnej kluczowe znaczenie ma możliwość podejmowania napotykających na opór działań i rozwiązywania problemów. Zjawisko immersji jest wtórne w stosunku do bardziej podstawowych – umożliwiających zanurzenie – własności danego środowiska. Jako takie pojęcie „immersji” jest również pochodne w odniesieniu do bardziej podstawowych terminów charakteryzujących środowiska wirtualne (s. 145).

Spróbujmy sprecyzować pojęcie „immersja”, tak różnie rozumiane w odniesieniu do wirtualnej rzeczywistości. Ma ona dwa wymiary: technologiczny oraz psychiczny. Rozpocznijmy od technologii.

Wywołaniu wrażenia zanurzenia zmysłowego w wirtualnym świecie służą: specjalne okulary lub hełmy z wmontowanymi wyświetlaczami (ang. HMD¹⁰), rękawice cyfrowe (ang. *data gloves*) oraz inny sprzęt tłumaczący ruchy ciała, oczu i rąk na dane wprowadzane do komputera. Sprzęt taki umożliwia użytkownikowi interakcję z wirtualną rzeczywistością na wiele sposobów - podobnie jak dzieje się to w rzeczywistości realnej, poprzez: oglądanie, mówienie, słuchanie, dotykanie czy przemieszczanie się w jej obrębie. Warto zauważyć, że niektóre typy hełmów nie tylko wyświetlają obrazy i emitują dźwięki z wirtualnej rzeczywistości, ale jednocześnie całkowicie odcinają użytkownika od bodźców zewnętrznych, docierających z rzeczywistości. Podobnie, na przykład, wirtualne kokpity w samolotach wyświetlają pilotowi uproszczony, generowany komputerowo, model otaczającego go świata. Można zatem stwierdzić, że technologia nie tylko umożliwia użytkownikowi zanurzenie się w świat wirtualny, ale również ogranicza, a nawet całkowicie eliminuje, bodźce docierające do niego ze świata realnego. Najpopularniejsze systemy rzeczywistości wirtualnej nie oferują jednak pełnego zastąpienia bodźców pochodzących z rzeczywistości sygnałami komputerowymi, dlatego też niektórzy badacze proponują określać je jako „mieszaną rzeczywistość wirtualną”. Można by nawet pokusić się o przedstawienie systemów wirtualnych na skali, której jednym krańcem jest „rzeczywistość” (realność), a drugim - „czysta wirtualność”, z systemami „mieszanymi” gdzieś pośrodku.

¹⁰ HMD (Head-mounted displays) zostały spopularyzowane przez Jarona Laniera i jego firmę VPL Research.

Ze zjawiskiem immersji mamy do czynienia również w przypadku innych mediów, nie związanych z tak wyspecjalizowaną technologią. Oglądając filmy, czytając książkę lub słuchając muzyki, możemy siłą wyobraźni zanurzyć się w inny, fikcyjny świat. Jest to jednak nie tyle doznanie fizyczne, co psychiczne. Gurczyński (2013) pisze: „Zanurzenie mentalne jest więc odczuciem czysto psychicznym, stanem emocjonalnym, cechującym się zawieszeniem niewiary i głębokim zaangażowaniem w odbierane treści” (s. 143).

Ciekawy aspekt immersji pojawia się w związku z pewnym rodzajem gier komputerowych - nazywanych z języka angielskiego, MUD-ami (ang. *Multi-User Dungeons*) lub po polsku „Wieloosobowymi Lochami” - których nadrzędnym celem jest wywołanie u użytkownika odczucia przebywania w innym świecie: gry te nie są związane z żadnym sprzętem, co więcej - nie ma w nich nawet wyrafinowanej grafiki. Są to systemy, w których komunikacja z komputerem odbywa się za pomocą interfejsu tekstowego. Celem rozgrywki w MUD-ach jest pokonanie przeciwnika lub zdobycie największej liczby monet czy punktów. Gra polega na tym, że użytkownik przemierza jej świat, wykonując szereg zadań i rozwiązując zagadki. Ponieważ w grze może uczestniczyć wielu graczy jednocześnie, możliwe jest ich współdziałanie w osiągnięciu określonego celu. Gry te nie mają nic wspólnego z hełmami, rękawicami czy skafandrami, a jednak ich entuzjaści i badacze nazywają je rzeczywistością wirtualną. Ich wirtualny świat tworzy się nie na ekranie czy też w przestrzeni, ale w wyobraźni każdego z graczy, który „zanurza się” w wirtualną rzeczywistość.

Z immersją związana jest kolejna cecha wirtualnej rzeczywistości nazwana przez Heima *całkowitym zanurzeniem* (ang. *full body immersion*¹¹). Używa on tego terminu w odniesieniu do środowisk interaktywnych tworzonych przez Myrona Kruegera (por. przypis 2), w których użytkownik swobodnie się porusza, i z którymi wchodzi w interakcje. Jednym z najbardziej znanych jest, stworzone w 1985 roku, *Videoplace*. W projekcie tym Krueger, używając technik telewizyjnych umieszczał uczestników w dwóch pomieszczeniach, które mogły być fizycznie bardzo od siebie odległe. Obrazy z tych różnych miejsc nakładane były na siebie, dzięki czemu uczestnicy mieli wrażenie, że znajdują się tuż obok, że mogą się dotykać i manipulować swoją reprezentacją na ekranie. Badacz nie wykorzystywał przy tym żadnych ze wspomnianych wcześniej technologii służących immersji, hełmy, skafandry bądź inne.

¹¹ Gurczyński (2012) tłumaczy ten termin jako „zanurzenie pełnocieleśne”.

4.2.5. Teleobecność

Inną cechą, którą można przypisać rzeczywistości wirtualnej, jest teleobecność (ang. *telepresence*). E-mail, wideokonferencje, edukacja na odległość, a nawet telefony, to różne rodzaje tej obecności. Wszystkie związane z nią technologie umożliwiają użytkownikom porozumiewanie się – także przy bardzo dużych odległościach. Możliwe są jednak również inne, poza rozmową, formy interakcji. Na przykład, w badaniach kosmosu wykorzystuje się zdalnie sterowane roboty, oraz statki bezzałogowe do eksploracji odległych miejsc w układzie słonecznym. Podobnie, wojsko używa sprzętu umożliwiającego ludziom nie tylko widzenie i słyszenie „na odległość”, ale również zdalne ingerowanie w środowisko za pomocą narzędzi i instrumentów. Z tak rozumianą teleobecnością mamy do czynienia coraz częściej - i to w różnych obszarach badań.

Steuer (1992) wprowadza stopniowanie teleobecności¹², rozumiane jako poczucie przebywania w środowisku, biorąc pod uwagę plastyczność i interaktywność. Proponuje on również sposób uporządkowania mediów, umieszczając je w układzie współrzędnych, na którego osiach znajdują się te właśnie dwie cechy. Medium charakteryzującym się największym stopniem plastyczności i interaktywności jest, jego zdaniem, rzeczywistość wirtualna. Oczywiście, teleobecność może być, podobnie jak inne, wspomniane wcześniej cechy wirtualnej rzeczywistości, realizowana analogowo - na przykład, poprzez rozmowy telefoniczne, systemy konferencyjne czy też sterowanie urządzeniami za pomocą fal radiowych. Nie jest ona zatem cechą definiującą wirtualną rzeczywistość.

4.2.6. Komunikacja sieciowa

Ważną, zdaniem Heima, rolę w charakterystyce wirtualnej rzeczywistości odgrywa komunikacja sieciowa (ang. *networked communications*). Możliwość połączenia komputerów w sieć powoduje, że wielu ludzi może jednocześnie doświadczać tej samej rzeczywistości wirtualnej. To właśnie intersubiektywność, możliwość dzielenia jej z innymi użytkownikami, odróżnia rzeczywistość wirtualną od fantazji. Fantazje, marzenia i sny są bowiem doświadczeniami prywatnymi. Intersubiektywność, możliwa, między innymi, dzięki komunikacji sieciowej, otwiera nowe możliwości dla ludzkiej aktywności. Komunikacja, sztuka, polityka, a nawet akty seksualne i przemocy są tymi działaniami człowieka, które znalazły już swoje miejsce w tejże rzeczywistości.

Podane przez Heima cechy symulacji generowanych komputerowo - które są: interaktywne, mogą być dzielone przez wielu użytkowników, dają wrażenie całkowitego

¹² Por. par. 4.2.2, gdzie omówiono stopniowanie interaktywności.

zmysłowego „zanurzenia się” w nią, i które umożliwiają użytkownikom komunikację, działanie i współdziałanie na odległość - są najczęściej przytaczanymi cechami wirtualnej rzeczywistości. Oczywiście, ich listę można rozszerzać bądź też ograniczać.

4.2.7. Fikcjonalizacja

Sitarski (2002) twierdzi, że *differentia specifica* rzeczywistości wirtualnej to: zanurzenie (immersja), teleobecność oraz interaktywność, podkreśla on przy tym szczególną rolę fikcjonalizacji:

Rzeczywistość wirtualna daje uczestnikowi poczucie przebywania w innym środowisku. To wrażenie zanurzenia wynika przede wszystkim z interaktywności komunikacji, czyli z możliwości wprowadzania zmian w środowisku zmediatyzowanym. Inne czynniki, wśród nich przede wszystkim złudzenia zmysłowe, mają znaczenie drugorzędne. Ważne jest natomiast, by działania człowieka i komputera były sfikcjonalizowane, to znaczy, aby oprócz swojego technicznego znaczenia miały jeszcze inne, pozwalające budować fikcyjną rzeczywistość. Fikcjonalizacja umożliwia przejście od interakcji z komputerem do działania w odrębnym środowisku. Połączenie tych elementów stanowi właśnie *differentia specifica* rzeczywistości wirtualnej (s. 40).

4.2.8. Hipertekst

Gurczyński poszerza listę pojęć związanych z wirtualną rzeczywistością podaną przez Heima, o hipertekst (hipertekstowość), oraz - o czas. Dodanie hipertekstu związane jest z twierdzeniem, że Internet jest obecnie najbardziej rozpowszechnioną rzeczywistością wirtualną, a cechą umożliwiającą jego interaktywność jest właśnie hipertekstowość. Píše on (2012): „Hipertekst w Internecie jest dla nas czymś tak naturalnym, że praktycznie go już nie zauważamy – po prostu klikamy w kolejne odnośniki, przechodząc od informacji do informacji” (s. 155). Czym jest zatem ów „niezauważalny” hipertekst?

Hipertekst, jako tekst z systemem odnośników, można rozumieć jako swego rodzaju metatekst (tekst złożony z tekstów dostępnych po naciśnięciu odpowiednich odnośników)¹³. Można też podjąć próbę jego określenia przez podanie listy elementów, z których się składa. Taką definicję zaproponował Luciano Floridi (1999). Twierdzi on, że hipertekst jest konstytuowany przez trzy elementy: węzły, zestaw połączeń oraz interaktywny i dynamiczny interfejs. Węzły mogą być: dokumentami alfanumerycznymi, dokumentami multimedialnymi, lub też jednostkami funkcjonalnymi (na przykład apletami). Są one połączone odnośnikami, osadzonymi w węzłach za pomocą specjalnych znaczników (nazywanych kotwicami), które

¹³ Por. np. (Heim, 1993).

umożliwiających użytkownikowi przełączanie się pomiędzy węzłami. Użytkownik operuje tymi odnośnikami za pomocą interfejsu.

Floridi twierdzi, że powyższa definicja hipertekstu pozwala na uniknięcie trzech najczęściej popełnianych błędów w jego określaniu. Pierwszym jest błąd literackości, polegający na traktowaniu hipertekstu jako techniki narracyjnej, podczas gdy jest on jedynie sposobem organizowania informacji. Drugi - to błąd ekspresyjności, to znaczy, traktowania hipertekstu jako narzędzia ułatwiającego tworzenie tekstów - choć został on zaprojektowany dla wygody czytelnika i ma być przede wszystkim narzędziem ułatwiającym czytanie i korzystanie z tekstów. Kolejny błąd: elektroniczności – polega na stwierdzeniu, że hipertekst jest związany wyłącznie z komputerami. Oczywiście, większość jego implementacji ma miejsce w środowisku elektronicznym (komputery, e-booki, tablety, telefony i tym podobne), ale możliwe są również inne jego realizacje. Na przykład, autor idei hipertekstu, Vannevar Bush, opublikował w 1945 roku teoretyczny model komputera analogowego, który miał pracować na mikrofilmach, tworzyć odnośniki między nimi oraz automatycznie pomiędzy nimi przechodzić. Hipertekst jest zatem określony jako sposób organizacji tekstu, a metoda jego realizacji jest kwestią drugorzędą.

Obecnie nie ma powszechnej zgody co do sposobu rozumienia hipertekstu. Niektórzy filozofowie nie uznaliby trzech jego ujęć, przytoczonych przez Floridiego, za błędne. Często podkreśla się bowiem literacki wymiar hipertekstu i jego narracyjność, analizuje się także rolę czytelnika i pisarza.

4.2.9. Czas

Ciekawym aspektem wirtualnej rzeczywistości jest czas. Wraz z możliwością tworzenia symulacji komputerowych nastąpiła możliwość bifurkacji czasu tak, że konieczne stało się odróżnienie czasu w rzeczywistości wirtualnej od czasu poza nią (czasu rzeczywistego). Czas wirtualny może płynąć tak samo jak rzeczywisty (na przykład podczas wideokonferencji), lub też zupełnie inaczej. Można go bowiem zatrzymać, zwolnić, przyspieszyć, a nawet cofnąć. Na przykład, symulację lub grę można wstrzymać lub przywrócić do stanu wcześniejszego, by umożliwić użytkownikowi ponowne wykonanie pewnych czynności. Takie zabiegi zwiększają w znacznym stopniu atrakcyjność gier symulacyjnych, takich jak The Sims¹⁴. Czas może się różnić także ze względu na, wykorzystywaną w danej symulacji lub grze,

¹⁴ Seria gier symulacyjnych, w których gracz ma za zadanie organizowanie czasu kierowanym przez niego wirtualnym postaciom, zwanym Simami, i pomaganie im w osiągnięciu ich własnych celów rozwojowych. Jedną z głównych atrakcji w grze jest możliwość zatrzymywania czasu w dowolnym momencie oraz przyspieszanie go, aby szybciej osiągnąć pewne cele. Czas można również cofnąć, co pozwala na anulowanie wybranych (zazwyczaj przykrych) zdarzeń, które już miały miejsce.

technologię, na przykład - gdy do sieci podłączone są komputery o różnych parametrach technicznych (z procesorami różnej prędkości). Pewne obiekty mogą wówczas pojawiać się, zmieniać czy zanikać wcześniej na monitorach komputerów szybszych, a później - na monitorach komputerów wolniejszych.

Czas jest zatem, podobnie jak przestrzeń, cechą różniącą wirtualność od rzeczywistości. Gurczyński (2013) tak podsumowuje cechy wirtualnej rzeczywistości:

Rzeczywistość w swojej najogólniejszej formie jest określona przez przestrzeń i czas. Sfera wirtualna stwarzając własną przestrzeń i czas, staje się nową formą rzeczywistości. Jest to rzeczywistość swoiście ludzka, gdyż ufundowana na obiektywnych procesach obliczeniowych, jej zawartość jest treścią naszych wyobrażeń (s. 159).

Przedstawione powyżej próby określenia rzeczywistości wirtualnej doprowadziły do powstania długiej listy cech ją definiujących. Znajduje się na niej wiele pojęć i zjawisk, z opisem których muszą zmierzyć się filozofowie analizujący problemy ontologiczne, epistemologiczne i etyczne, związane ze światem wirtualnym. W dalszej części skoncentrujemy się głównie na dwóch kwestiach: statusie rzeczywistości (obiektów) wirtualnych, oraz - na sposobach rozróżniania tego, co wirtualne, od tego, co rzeczywiste¹⁵.

4.3. Obiekty wirtualne jako symulacje

Jednym z podstawowych zagadnień ontologicznych jest problem istnienia obiektów. W jaki sposób istnieją obiekty rzeczywistości wirtualnej? Czy ich sposób istnienia jest inny, czy też, w jakimś sensie, podobny do sposobu istnienia obiektów otaczającej nas rzeczywistości? To tylko niektóre pytania, na jakie próbują odpowiedzieć badacze rzeczywistości wirtualnej.

Obiekty wirtualne są bardzo często traktowane jako przybliżenia, bądź też symulacje, obiektów rzeczywistych. Przez „symulacje” rozumie się naśladowanie, imitowanie lub odwzorowanie jakiegoś oryginału. Takie ich ujęcie jest, w pewnym stopniu, związane bezpośrednio z językiem, jakim się posługujemy. Znaczenie słowa „wirtualny”, w kontekście wirtualnej rzeczywistości, jest pochodnym znaczenia angielskiego słowa *virtual*. Przymiotnik ten oznacza „faktycznie taki, prawie pod każdym względem” (*being actually such in almost every respect*), na przykład - budynek jest praktycznie ruiną (*the building is a virtual ruin*). Zatem używanie go w wyrażeniu „obiekt wirtualny” sugeruje, że wirtualne x jest w pewnym sensie przybliżeniem (symulacją) lub jest prawie rzeczywistym (prawdziwym) y . Pojawia się

¹⁵ Prezentowany tu przegląd nie wyczerpuje wszystkich poglądów ontologicznych, dotyczących omawianych kwestii. Przedstawiamy te z nich, które w literaturze pojawiają się najczęściej.

jednak pytanie, co rozumieć przez „rzeczywiste (prawdziwe) y”? Wydaje się, że takie traktowanie obiektów wirtualnych niesie ze sobą więcej pytań niż odpowiedzi.

Po pierwsze, określenie jakiegoś obiektu jako rzeczywistego (prawdziwego) nie zawsze jest jednoznaczne. Coś, co jest nierzeczywiste (nieprawdziwe) w jednym opisie może być prawdziwe w innym, na przykład, gumowa kaczka zabawka - jest prawdziwą zabawką, ale nie jest prawdziwą kaczką.

Po drugie, jeśli przez symulację rozumie się naśladowanie, imitowanie lub odwzorowanie jakiegoś oryginału, to problematyczne staje się określenie przypadku, gdy takiego oryginału nie ma, czyli - gdy wirtualne obiekty lub zdarzenia nie mają swoich odpowiedników rzeczywistych. Jak zauważają Crandall i Levich (1998), w doświadczeniach wirtualnych mamy czasem do czynienia z obiektami i sytuacjami rzeczywistymi, a czasem - z fikcyjnymi. Przebywanie w symulatorze lotów jest przykładem doświadczeń pierwszego rodzaju. Natomiast obcowanie z postaciami fikcyjnymi, jak na przykład głaskanie potwora w wirtualnej rzeczywistości, nie ma nic wspólnego z doświadczeniem rzeczywistości. Sugestia, że obiekty i doświadczenia wirtualne są przybliżeniami ich odpowiedników w świecie rzeczywistym, nie ma zastosowania do wszystkich przypadków, na przykład – do tych, w których nie istnieje odpowiadające im doświadczenie lub obiekt rzeczywisty. W pozostałych przypadkach, to znaczy wtedy, gdy wirtualna rzeczywistość jest zbiorem obiektów i doświadczeń, których może doświadczać człowiek w realnym świecie, mówimy o, tak zwanej, ugruntowanej rzeczywistości wirtualnej (ang. *grounded virtual reality*). Jej przykładem jest wspomniany już symulator lotów, ponieważ naśladuje on (przybliża) lot samolotem, który można odbyć w rzeczywistym świecie.

Po trzecie, jak twierdzą Crandall i Levich, to, co próbuje się symulować w wirtualnej rzeczywistości to nie tylko same obiekty, ale również pewne warunki, zachodzące pomiędzy postrzeganym obiektem a podmiotem poznającym. W warunkach tych podmiot będzie doświadczał obiektu wirtualnego w sposób podobny do tego, w jaki doświadcza on rzeczywistości.

Wraz z przyjęciem tezy, że obiekty wirtualne są symulacjami obiektów rzeczywistych, pojawiają się nowe pytania, na które należy znaleźć odpowiedź. W jaki sposób i gdzie obiekty te powstają? Jaki status ontologiczny mają owe symulacje? Czy są one tak samo rzeczywiste jak obiekty otaczającego nas świata?

Na pierwsze z tych pytań można odpowiedzieć na różne sposoby. Z materialistycznego punktu widzenia, rzeczywistość wirtualna to tylko wytwór obwodów i kabli. Można jednak rozumieć ją szerzej, nie ograniczając się tylko do sfery technologii: „na

świat wirtualny składają się nie tylko realizacje informatyczne [...], ale też świat sztuki, filmu, muzyki, gier komputerowych, projektów badawczych, myśli, wyobrażeń realizowanych na drodze wizualizacji” (Latawiec 2009, s. 53). Tak rozumiany świat wirtualny jest dziełem człowieka, ale źródłem jego jest nie tylko technologia, ale również wiedza, doświadczenia, wyobrażenia, marzenia, a nawet sny¹⁶ jego twórcy. Pierwotnym źródłem świata wirtualnego jest rzeczywistość empiryczna lub świat obiektów abstrakcyjnych (pojęcia ogólne, idee Platona i temu podobne), a wtórnym – świat ludzkich myśli. Anna Latawiec (2009) pisze:

Przez świat wirtualny rozumiem obraz rzeczywistości kreowany lub odkrywany przez człowieka na drodze symulacji intelektualnej lub technicznej. Tak pojęty świat jest tworem człowieka. Swoje źródło ma on w szeroko pojętej rzeczywistości. Przez rzeczywistość rozumiem zarówno tę empiryczną, która jest dostępna jedynie w ograniczonym zakresie obserwatorowi, jak i „rzeczywistość samą w sobie”, czyli istniejącą poza zasięgiem obserwatora (s. 52).

Skoro świat wirtualny jest dziełem człowieka i wiemy, jakie są źródła jego kreacji, trzeba postawić pytanie, gdzie powstają obiekty tego świata. Elisabeth Reid (1994) odpowiada na nie następująco: „Cyberprzestrzeń – kraina impulsów elektronicznych i ekspresowych autostrad danych, gdzie istnieją MUD-y – jest być może technicznym artefaktem, ale rzeczywistość wirtualna stanowi konstrukcję znajdującą się wewnątrz ludzkiego umysłu. [...] Iluzja rzeczywistości nie spoczywa w samej aparaturze, ale w chęci użytkowników, by wytwory ich wyobraźni traktować tak, jakby były rzeczywiste” (s. 6-7). Na ową intencjonalność istnienia wirtualności zwraca uwagę również Tadeusz Miczka (2009) pisząc: „VR [wirtualna rzeczywistość] jest przecież sztucznym tworem, który istnieje intencjonalnie, dlatego, że człowiek chce obdarzyć go istnieniem” (s. 19). Warto zatem rozważyć związki pomiędzy obiektami wirtualnymi a jednym z rodzajów obiektów intencjonalnych – mianowicie obiektami fikcyjnymi.

4.4. Wirtualność a fikcja

W wielu analizach pojęcia „wirtualności” napotkać można jego zestawienie z pojęciem „fikcji”. Może to być spowodowane faktem, że w wirtualnym świecie doświadczamy rzeczy, jak choćby wspomniane już głaskanie potwora, które nie mają swojego odpowiednika w

¹⁶ Często twierdzi się, że doskonałym przykładem świata wirtualnego, poza światami generowanymi komputerowo, są sny. Szczególnie, że sen może być (i często jest) zafalszowaniem świata realnego.

rzeczywistości – są to doświadczenia z obiektami fikcyjnymi. Najczęściej, rozważania tego typu związane są z analizą światów gier komputerowych.

Mianem „obiektów fikcyjnych” określa się najczęściej postaci, przedmioty lub zdarzenia, które pojawiają się w dziełach literackich lub filmach, jak choćby Sherlock Holmes, latający dywan czy Kaczor Donald. Są one przykładami przedmiotów nieistniejących lub, mówiąc językiem Ingardena, „przedmiotów przedstawionych”. Oczywiście nie muszą to być tylko obiekty znane z literatury lub filmu, ale również wszystkie inne wytwory ludzkiej świadomości funkcjonujące w świecie, takie jak, na przykład, Święty Mikołaj, czy też kwadratowe koło.

Obiekty rzeczywistości wirtualnej, w szczególności - postaci z gier komputerowych, wydają się pod wieloma względami przypominać obiekty fikcyjne. Przyjrzyjmy się zatem cechom tych ostatnich. Jeśli bowiem elementy świata wirtualnego można traktować jak fikcje, to do stworzenia ich ontologii warto wykorzystać istniejące teorie obiektów fikcyjnych, jak choćby teorię obiektów Meinonga (1960), czy też teorię przedmiotów czysto intencjonalnych Ingardena (1960-61, 1988).

Gurczyński pisze (2013):

Przedmioty fikcyjne są przedmiotami z konieczności nieistniejącymi (realnie), lecz twierdzenie to należy odróżnić od stwierdzenia, że przedmioty fikcyjne nie mają żadnego statusu ontologicznego. Podstawowym założeniem, pozwalającym na przyznanie obiektom fikcyjnym pewnego statusu egzystencjalnego [...] jest teza Franza Brentana mówiąca, że każdy akt świadomości ma swój przedmiot, czyli, inaczej mówiąc, każdy akt świadomości jest **intencjonalny**. Zawsze, gdy mówimy, mówimy o **czymś**, nasze fantazje dotyczą **czegoś**, patrzymy na **coś**, myślimy o **czymś** – wszelkie przeżycie świadome jest zawsze „świadomością czegoś” (s. 183).

Przedmioty fikcyjne są zatem intencjonalne. Zdaniem Ingardena są obiektami „czysto intencjonalnymi”, które istnieją w specyficzny – intencjonalny – sposób. Są one zależne w swym istnieniu od wytwarzających je aktów świadomości, a więc od innych przedmiotów - są bytowo heteronomiczne, co odróżnia je od obiektów rzeczywistych, które istnieją autonomicznie. Co więcej, przedmiot fikcyjny zyskuje swój ontologiczny status w czasie późniejszym niż tworzący go akt świadomości. Owe następstwo czasowe bytów jest, zdaniem Ingardena, cechą, która nie pozwala traktować obiektów fikcyjnych jako przedmiotów idealnych lub abstrakcyjnych, czyli pozaczasowych.

Obiekty fikcyjne są szczególnym rodzajem przedmiotów intencjonalnych - są bowiem intersubiektywne. Nie wszystkie wytwory ludzkiej świadomości, na przykład sny, możemy

przecież dzielić z innymi. Intersubiektywność przedmiotów czysto intencjonalnych zapewnia podstawą bytowa, od której przedmioty te są zależne. W przypadku utworu muzycznego jest to partytura, dla utworu literackiego – jego tekst, rozumiany jako ciąg symboli języka. Warto zauważyć, że podstawa bytowa może być zarówno analogowa (klasyczna książka), jak i cyfrowa (e-book).

Według Ingardena (1987) przedmioty fikcyjne powstają na skutek prostego przedstawienia - „w swej całości”. Z kolei Meinong uważa, że stoją one poza istnieniem czy nieistnieniem, że są to przedmioty obiektywnie możliwe¹⁷. Jednak obaj autorzy zgadzają się co do dwóch podstawowych cech obiektów fikcyjnych: są one określone w sposób niezupełny, oraz mogą posiadać sprzeczne cechy.

Niezupełność określenia¹⁸ (niezupełność ontologiczna) - rozumiana jako stwierdzenie, że dla pewnych cech przedmiotu nie możemy stwierdzić, czy posiada on tę cechę, czy też nie - jest cechą charakterystyczną przedmiotów fikcyjnych, odróżniającą je od obiektów realnych. Nie umiemy na przykład określić koloru oczu bohatera powieści, o ile nie został on podany przez jej autora. Wynika to z faktu, że w danym utworze podać można jedynie skończoną liczbę cech każdego przedmiotu. Oczywiście, nie mamy również pełniej wiedzy dotyczącej niektórych postaci lub faktów rzeczywistych - na przykład, historycznych, jest to jednak niekompletność epistemologiczna, a nie ontologiczna. Jan III Sobieski miał zielone oczy lub też nie, ale możemy tego nie wiedzieć ze względu, na przykład, na niekompletność źródeł historycznych.

Wśród przedmiotów fikcyjnych wyróżnić można te, które posiadają sprzeczne własności, jak na przykład kwadratowe koło czy bezdzielna matka. Nazywa się je przedmiotami sprzecznymi, przy czym słowo „sprzeczność” należy tu rozumieć w sposób konieczny¹⁹.

Wszystkie obiekty fikcyjne natomiast mają jeszcze jedną, bardzo ważną własność - charakteryzują się dwupodmiotowością, mówiąc inaczej, dwupoziomowością określenia²⁰. I tak, o Pinokiu możemy powiedzieć, że jest on drewnianym pajacem, że wydłuża mu się nos gdy kłamie. Posiada on bowiem te własności w świecie fikcyjnym stworzonym przez Carla Collodiego. Takie własności obiektu nazywa się „wewnętrznymi”. Z kolei, jego cechami „zewnątrznymi” są: bycie postacią fikcyjną, bycie tworem wymyślonym przez Carla

¹⁷ Analizę teorii Meinonga i Ingardena dla obiektów fikcyjnych znaleźć można np. w (Gurczyński, 2004, 2013).

¹⁸ Gurczyński (2013) określa te cechy mianem „niezupełności uposażenia”.

¹⁹ Niektórzy filozofowie negują sensowność badań nad takim obiektami, na przykład poprzez wyeliminowanie ich z dziedziny przedmiotów intencjonalnych.

²⁰ Por. Gurczyński (2013), s. 193-196.

Collodiego, jak też niezupełność ontologiczna. Zazwyczaj uważa się, że cechy zewnętrzne przedmiotów świadomości są określone w sposób zupełny, podobnie jak przedmiotów realnych. Co ważne, „pomijając ową dwupoziomowość uposażenia przedmiotów fikcyjnych, zmuszeni bylibyśmy uznać, że każdy przedmiot fikcyjny jest sprzeczny, będąc zarazem fikcyjnym (w świecie realnym) i realnym (w świecie fikcyjnym)” (Gurczyński, 2013, s. 194).

Przyjrzyjmy się teraz, które z wymienionych cech przysługują obiektom wirtualnym, co pozwoli stwierdzić, czy dziedzina tych obiektów pokrywa się z dziedziną obiektów fikcyjnych.

Obiekty wirtualne, podobnie zresztą jak fikcyjne i realne, są intersubiektywnie dostępne - nie są prywatnymi doznaniem podmiotu, jak, na przykład, sny. Postrzegane z zewnątrz, charakteryzują się one również dwupoziomowością określenia. Rozważmy, dla przykładu, postaci z gier komputerowych. Mają one dwa rodzaje cech: wewnętrzne, które posiadają jako elementy świata wirtualnego (świata gry): wygląd, cechy charakteru, umiejętności, płęć i tym podobne, oraz - zewnętrzne, przysługujące im z perspektywy rzeczywistości (spoza gry): bycie obiektem gry, bycie wirtualnym, bycie stworzonym przez twórców tejże gry. Gurczyński (2013) sugeruje, że ową dwupoziomowość określenia można uogólnić: „zawsze wówczas, gdy świat s_2 jest nadbudowany nad (jest ontycznie zależny) światem s_1 , to przedmioty ze świata s_2 , postrzegane z poziomu świata s_1 , będą charakteryzowały się dwupoziomowością uposażenia” (s. 199). Wtedy cecha ta jest wspólną własnością obiektów fikcyjnych i realnych.

Inną wspólną cechą przedmiotów fikcyjnych i obiektów rzeczywistości wirtualnej jest ich niezupełność ontologiczna. Na przykład, dla wspomnianych już postaci z gier komputerowych, nie sposób określić tych własności, których nie określili ich twórcy. Co więcej, zaprojektowanie takiego środowiska wirtualnego, w którym choć kilka obiektów miałyby cechy określone w sposób zupełny, wydaje się niemożliwe. Rzeczywistość wirtualna jest bowiem realizowana przez procesy obliczeniowe, które nie mogą zawierać nieskończoności aktualnych, a zatem również nieskończonej liczby cech jej obiektów.

Obiekty wirtualne są zaprojektowane intencjonalnie, a realizowane przez procesy obliczeniowe zachodzące w komputerach, które są transcendentne w stosunku do kreowanych środowisk wirtualnych. Inaczej mówiąc, komputery nie są elementem rzeczywistości wirtualnej, choć są niezbędne do przeprowadzania procesów obliczeniowych. Widać tu pewną analogię z obiektami fikcyjnymi (intencjonalnymi), zależnymi ontologicznie od aktów świadomości, które to akty są transcendentne w stosunku do tworzonych przez nie rzeczywistości. Zatem fikcje zależne są od aktów świadomości, a te z kolei od podmiotów -

podobnie jak istnienie obiektów wirtualnych zależy od procesów obliczeniowych, a te - od komputerów.

Istnieją jednak takie cechy obiektów wirtualnych, które w zasadniczy sposób odróżniają je od fikcyjnych. Gurczyński twierdzi, że jedną z nich jest sprzeczność: obiekty wirtualne nie mogą być określone przez cechy sprzeczne, ponieważ nie można zrealizować wizualizacji takich przedmiotów. Wydaje się jednak, że jest to wniosek fałszywy. Jeśli bowiem przyjąć, że przykładem wirtualnej rzeczywistości są wspomniane wcześniej MUD-y, to obiekty występujące w tych grach (obiekty wirtualne), które nie są wizualizowane, lecz charakteryzowane przez słowny opis, mogą być sprzeczne, gdyż taki właśnie może być ich opis.

Cechą, która bez wątplenia odróżnia obiekty wirtualne i fikcyjne jest dynamiczność. Istnienie świata fikcyjnego jest statyczne, światy te, raz przedstawione czy opisane przez podmiot, zmieniają się tylko w wyniku ingerencji ich twórcy, na przykład - w kolejnych tomach powieści możemy poznawać nowe aspekty świata w niej przedstawionego. Żaden przedmiot fikcyjny nie jest zdolny zmieniać się „sam z siebie”. Świat wirtualny natomiast jest dynamiczny, jego obiekty zaprojektowane są intencjonalnie (świadomościowo) - ale realizowane przez procesy obliczeniowe zachodzące w komputerach. Jako takie, mogą zmieniać się bez udziału aktów świadomości ich twórców, na przykład - dzięki zastosowanym podczas ich implementacji algorytmom genetycznym.

Interaktywność, będąca kluczową cechą wirtualnej rzeczywistości, jest kolejną jej własnością, która nie przysługuje światom fikcyjnym. Obiekty fikcyjne są nam dane jedynie poprzez swoje cechy, nie możemy wchodzić z nimi w relacje podobne jak z przedmiotami. Obiekty wirtualne natomiast, nie tylko poddają się działaniom użytkowników, ale również reagują na nie, co daje wrażenie interakcji podobnych do tych, jakie zachodzą w rzeczywistości (w realnym świecie). Im bardziej realistyczne są działania na obiektach wirtualnych, tym lepszy (bardziej realistyczny) jest świat, w którym się one znajdują (por. par. 4.2.2).

Podsumowując można stwierdzić, że obiekty wirtualne i fikcyjne mają wiele cech wspólnych, takich jak: intencjonalność i związana z nią heteronomiczność ontologiczna, uzyskiwanie statusu ontologicznego później niż stwarzające je procesy, dwupoziomowość określenia i niezupełność ontologiczna. Istnieją jednak zasadnicze cechy obiektów wirtualnych, które nie przysługują obiektom fikcyjnym. Są to: interaktywność oraz ufundowanie na procesach obliczeniowych (a więc cyfrowych). Na tych, między innymi, cechach oparł swoją ontologię obiektów wirtualnych Gurczyński.

4.5. Ontologia rzeczywistości wirtualnej Gurczyńskiego

Jacek Gurczyński w książce *Czym jest wirtualność. Matrix jako model rzeczywistości wirtualnej* (2013) zaproponował ujęcie środowisk wirtualnych jako rzeczywistości, której status definiują dwie cechy: umożliwia ona wchodzenie w ucieleśnione interakcje, przy czym „poczucie rzeczywistości wytwarza się dzięki możliwości podejmowania działań napotyających opór” (s. 233), oraz - druga cecha: opór ten jest wynikiem obiektywnych praw fizycznych, zachodzących w danym środowisku. Przyjrzyjmy się bliżej tej koncepcji.

Rozpocznijmy od ważnego rozróżnienia, jakie przyjmuje Gurczyński. Pojęcie „realności” wiąże on ze światem materialnym, zewnętrznym. Z kolei „rzeczywistość” - rozumie jako dowolną przestrzeń (fizyczną), w której mogą zachodzić ucieleśnione działania, służące rozwiązywaniu problemów, podczas podejmowania których podmiot napotyka na opór. Dzięki temu określenie „wirtualna rzeczywistość” nie jest oksymoronem. Twierdzi przy tym, że możliwość podejmowania w świecie wirtualnym działań podobnych do tych, które zachodzą w świecie realnym (materialnym), jest wystarczającym powodem, by nazywać go „rzeczywistością”.

Gurczyński przyjmuje „emergentystyczny obraz rzeczywistości”, w którym wszystkie struktury i procesy złożone ufundowane są na prostszych układach, czyli są w stosunku do nich ontologicznie pochodne. Środowiska wirtualne są ufundowane na procesach obliczeniowych, a o ich specyfice decyduje cyfrowość. Zatem, ważną rolę w jego ontologii odgrywa aspekt technologiczny. Badacz stwierdza ponadto, że „[n]ie wiemy, czy fundamentalne procesy konstytuujące świat realny mają naturę obliczeniową/cyfrową, czy analogową – rozstrzygnięcie tego problemu ma zasadnicze znaczenie zarówno dla ontologii świata realnego, jak i dla rzeczywistości wirtualnej” (s. 209). Jeśli bowiem świat realny ma charakter ciągły (jest konstytuowany przez analogowe procesy kwantowo-mechaniczne), to zawiera on aktualne nieskończoności, na przykład, czas i przestrzeń są ciągłe i nieskończenie podzielne, jeśli natomiast jego podstawę stanowią procesy obliczeniowe, to ma on naturę dyskretną, w szczególności - wszystkie realne byty są skończenie złożone.

Gurczyński (2013) pisze: „przedmioty wirtualne mają swoją genezę w świadomości podmiotu – są projektowane świadomościowo i opisywane w jakimś (sztucznym) języku programowania – a realizowane przez procesy obliczeniowe zaimplementowane w komputerach, które również są wytworem człowieka” (s. 212). Tak rozumiane obiekty wirtualne są lepiej określone niż realne, ponieważ wiemy o nich z całą pewnością, że są ufundowane przez procesy obliczeniowe, a zatem są to obiekty cyfrowe. Co więcej, podczas

gdy podmiot wytwarzając realny przedmiot, według swojego projektu, przekształca jedynie zastaną rzeczywistość (operuje bowiem dostępnymi materiałami, z których go buduje), to w przypadku obiektu wirtualnego zarówno projekt, jak i sposób jego realizacji mają swoje źródło w podmiocie (procesy obliczeniowe są również wytworem człowieka). Znana jest zatem natura procesów konstytuujących obiekty wirtualne, podczas gdy natura obiektów realnych pozostaje zagadką.

Dla potwierdzenia tezy o lepszym określeniu obiektów wirtualnych (i fikcyjnych) niż przedmiotów realnych, Gurczyński analizuje zasadę nazywaną prawem nieodróżnialności Leibniza, omówioną w rozdziale 1.1.2, mówiącą, że do stwierdzenia odmienności dwóch obiektów wystarczy wskazanie takich cech, które posiada jeden z nich, a których nie posiada drugi. W przypadku makroskopowych przedmiotów realnych identyfikacja ich poprzez własności nie przysparza problemów. Przyjmując twierdzenie, że przedmioty realne posiadają nieskończenie wiele własności - lub tak wiele, że nie ma możliwości uwzględnienia ich wszystkich, niemożliwe jest sformułowanie ogólnego kryterium identyfikacji takich przedmiotów. W przypadku przedmiotów fikcyjnych nie ma takiej trudności, gdyż są one niezupełne ontologicznie a zatem zawsze posiadają skończoną liczbę cech. Istnieje wówczas (teoretyczna) możliwość sformułowania takiego kryterium.

Kwestia identyczności obiektów wirtualnych jest dość złożona, ze względu na dwupoziomowość ich określania (por. par 4.4.). W przypadku, gdy dokonujemy identyfikacji z poziomu uczestnika wirtualnej rzeczywistości (na przykład, z poziomu gry), następuje ona poprzez podanie cech tych obiektów, dokładnie tak samo, jak w przypadku obiektów realnych. Jeśli jednak identyfikuje się obiekty z poziomu obserwatora lub projektanta danej symulacji, to istnieją co najmniej dwa kryteria ich identyczności: podanie własności lub też ich nierozróżnialność na fundamentalnym poziomie obliczeniowym. Drugie z kryteriów zmuszeni jesteśmy zastosować na przykład w odniesieniu do kopii obiektów wirtualnych. Zmultiplikowane obiekty uznajemy za identyczne, gdy są zakodowane za pomocą takich samych ciągów bitów. Zatem, jeśli świat realny uznajemy za analogowy, to kryteria identyczności obiektów tego świata i obiektów wirtualnych różnią się. Z kolei, jeśli świat jest w swej naturze cyfrowy, to określenie kryterium identyczności jego obiektów związane jest z koniecznością przyjęcia perspektywy obserwatora, co wydaje się niemożliwe, ponieważ jesteśmy częścią tego świata. Można zatem stwierdzić, że przy obecnym stanie wiedzy (braku rozstrzygnięcia, czy świat realny jest analogowy czy cyfrowy) kryteria identyczności dla obiektów wirtualnych są lepiej określone niż dla przedmiotów realnych.

Przedmioty wirtualne mają jeszcze jedną przewagę nad realnymi. Gurczyński (2013), twierdzi, że „strefa wirtualna tworzy odrębną – lecz rzeczywistą – wobec rzeczywistości sferę ontologiczną. W jej obrębie możemy wchodzić w interakcje z przedmiotami wirtualnymi na podobnej zasadzie, jak z przedmiotami ze świata realnego” (s. 219). Dodając do tego twierdzenia tezę, że u podstaw świata wirtualnego leżą procesy cyfrowe, można stwierdzić, że dostęp do obiektów wirtualnych (w tym operowanie na nich) jest dużo łatwiejszy niż do realnych, ze względu na ciągłą naturę tych drugich. Widać to wyraźnie na przykładzie duplikowania przedmiotów. W przypadku makroskopowych obiektów realnych stworzenie ich wiernych kopii jest właściwie niemożliwe. Duplikowanie obiektów cyfrowych jest natomiast bardzo proste - nietrudno utworzyć dwa identyczne obiekty różniące się jedynie czasem powstania oraz miejscem występowania. Pojawia się jednak pytanie, w jaki sposób odróżnić obiekty zduplikowane w wirtualnej rzeczywistości. Jest to możliwe dzięki własnościom zewnętrznym, nazywanym przez Gurczyńskiego topologicznymi, takim jak czas utworzenia czy miejsce zapisania na nośniku danych; wszystkie inne ich cechy są identyczne.

Powodem łatwiejszego dostępu do obiektów wirtualnych niż do realnych jest fakt, że strefa wirtualna jest pochodna ontologicznie w stosunku do rzeczywistości. Dlatego też z poziomu świata realnego rzeczywistość wirtualną można dowolnie kształtować, a w tym - ustalać jej warunki fizyczne: przebieg czasu oraz obowiązujące w niej prawa. Gdy zostaną one już ustalone, obowiązują w niej tak samo, jak prawidłowości i ograniczenia w świecie realnym. Zatem, pod względem funkcjonalnym, świat wirtualny jest pewnym rodzajem rzeczywistej przestrzeni.

Przestrzeń wirtualną można traktować jako rzeczywistość w sensie proponowanym przez Gurczyńskiego, to znaczy, jako przestrzeń (z ograniczeniami fizycznymi), w której mogą zachodzić ucieleśnione działania napotykające na opór, służące rozwiązywaniu problemów. Takie funkcyjne rozumienie rzeczywistości prowadzi do wniosku, że „wirtualna przestrzeń zdaje się przestrzenią **rzeczywistą** i to przestrzenią funkcjonalnie nawet przewyższającą sferę świata realnego. Aspekt funkcjonalny rzeczywistości wirtualnej na obecnym etapie dociekań jest, być może, nawet ważniejszy od kwestii formalnych i substancjalnych” (s. 221).

Przy takim rozumieniu wirtualności powstaje pytanie o związki zachodzące pomiędzy sferą realną a wirtualną. Rzeczywistość wirtualna jest zależna od rzeczywistości, przy czym można rozpatrywać ową zależność w trzech aspektach. Po pierwsze, obiekty wirtualne realizowane są z wykorzystaniem środków świata realnego, czyli - rzeczywistość jest źródłem wirtualności: jest to aspekt genetyczny. Ponadto, rzeczywistość dostarcza środków materialnych do tworzenia sfery wirtualnej, a jej likwidacja (w szczególności - zniszczenie komputerów) prowadzi do

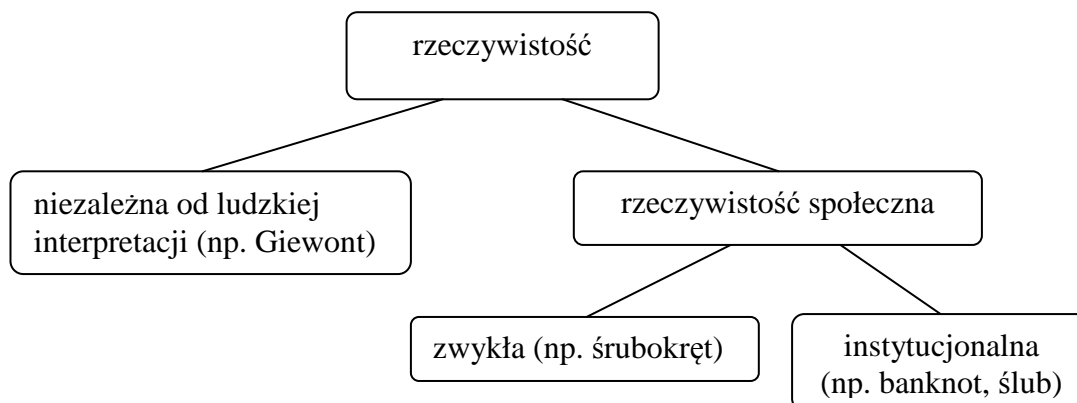
unicestwienia obiektów wirtualnych. Ten aspekt zależności Gurczyński nazywa egzystencjalnym. Z kolei trzeci aspekt – funkcjonalny, polega na tym, że wszystkim procedurom obliczeniowym (stanowiącym bazę wirtualności) odpowiadają mechanizmy niższego rzędu (kierujące pracą komputerów). Nie wiemy przy tym, jak wspomniano wcześniej, jaka jest natura tych mechanizmów – cyfrowa czy analogowa.

Jeśli świat realny oparty jest na procesach cyfrowych, to istnienie rzeczywistości wirtualnej oznacza, że potrafimy odtwarzać świat, w którym żyjemy. Można też pokusić się o stwierdzenie, że wraz z rozwojem technologii owe wirtualne „kopie” fragmentów naszego świata będą przybliżały się coraz bardziej do oryginału. Jeśli natomiast przyjmiemy, że realność jest analogowa, to wirtualna rzeczywistość jest przykładem wytworzonej przez nas sfery, która jest w swej naturze zupełnie odmienna od świata realnego. Środowiska cyfrowe są bowiem skończone, podczas gdy analogowe są ciągłe i nieskończenie podzielne. Oznaczałoby to, zdaniem Gurczyńskiego, że po raz pierwszy w historii rozwój technologiczny doprowadził do powstania różnicy ontologicznej: „[...] tworząc środowiska cyfrowe, stworzyliśmy/odkryliśmy wcześniej nieznaną rodzaj bytu, ontologicznie odmienny od tego wszystkiego, co znaliśmy i czego doświadczaliśmy. Oznaczałoby to, że tworząc rzeczywistość wirtualną, stworzyliśmy całkowicie nową ontologiczną przestrzeń, która funkcjonalnie jest/może być przestrzenią rzeczywistą” (s. 228).

Związki pomiędzy przestrzenią rzeczywistą a wirtualną dogłębnie analizował również Philip Brey, tworząc swoją ontologię obiektów wirtualnych, opartą na koncepcji rzeczywistości Searle’a.

4.6. Ontologia obiektów wirtualnych Brey’a

Philip Brey (1998, 2003) zaproponował ontologię obiektów wirtualnych, dzieląc je na dwa rodzaje: przedmioty tylko jednego rodzaju są w niej tak samo rzeczywiste, jak ich odpowiedniki w rzeczywistym świecie. Tworząc swoją teorię wykorzystał on, pochodzący od Searla (1998), podział rzeczywistości, pokazany na poniższym schemacie:



Rysunek 1. Rzeczywistość według J. Searle'a

Pierwsza część rzeczywistości nie zależy od ludzkiej interpretacji, a jej elementy istnieją obiektywnie, na przykład Giewont, Wisła i tym podobne. Druga to rzeczywistość społeczna, której obiekty (takie jak śrubokręt, banknot czy ślub) są, przynajmniej w części, ustanowione przez konstrukcje i interpretacje społeczne. Obiekty ustanowione społecznie dzielą się z kolei na: (1) posiadające nieodłączne, obiektywne własności, powodujące, że pełnią one takie właśnie, a nie inne, funkcje (śrubokręt i inne narzędzia), oraz (2) - te, które nie mają takich własności, i których funkcja społeczna jest po prostu przydzielona (pieniądze). Obiekty pierwszego rodzaju muszą posiadać odpowiednie własności fizyczne, by wypełniać skojarzone z nimi funkcje. Tworzą one, tak zwaną, zwykłą rzeczywistość społeczną. Z kolei banknoty czy monety nie mają żadnych fizycznych cech potrzebnych do uznania ich za pieniądze, traktuje się je w określony sposób, ponieważ nałożono na nie taką funkcję - reprezentowanie wartości rynkowej - skojarzoną z nimi w obrębie danej instytucji, w tym przypadku, w obrębie rynku. Takie obiekty tworzą rzeczywistość instytucjonalną.

W pierwszym zetknięciu z wirtualną rzeczywistością można odnieść wrażenie, że jej obiekty (przynajmniej większość z nich) są tego samego typu, co przedmioty, z którymi spotykamy się w otaczającym nas świecie: drzewa, biurko, słowa, ołówki, rozmowy, wiadomości pisane, pieniądze i tym podobne. Zawiera ona jednak również takie obiekty, które nie mają swoich bezpośrednich fizycznych odpowiedników, na przykład kursor, plik czy fikcyjne postaci w grach komputerowych. Wszystkie obiekty napotymane w świecie wirtualnym, niezależnie od ich związków z rzeczywistością, Brey nazywa „obiettami wirtualnymi”.

Obiekty rzeczywistości wirtualnej mają trzy podstawowe cechy: (1) nie istnieją fizycznie, nie mają masy i nie znajdują się w przestrzeni fizycznej, a więc przypominają

obiekty fikcyjne²¹ (takie, jak postaci w powieściach czy filmach), (2) są interaktywne, można nimi operować, co często związane jest z ich „odpowiedziami” na nasze działania, oraz (3) mogą istnieć związki przyczynowe pomiędzy nimi a innymi obiektami. Wydaje się zatem, że mają one specjalny status ontologiczny – nie są obiektami fizycznymi, ale nie są również wyobrażeniami czy obiektami fikcyjnymi (Brey, 1998).

Wiele obiektów wirtualnych ma szczególny status również z innego powodu. Operacje bankowe na kontach internetowych, dokumenty elektroniczne, handel czy też wirtualne rozgrywki karciane lub szachowe, są powszechnie akceptowaną częścią rzeczywistości. Nie można zatem twierdzić, że są one nierealne. Jednak z drugiej strony, jako symulacje (lub reprezentacje) obiektów rzeczywistych, mogą być nazywane nierealnymi lub sztucznymi. Wirtualne drzewa, woda czy skały nie są rzeczywiste, lecz w pewnym sensie sztuczne, a jako takie, nie są elementami świata realnego. Zatem, w rzeczywistości wirtualnej mamy do czynienia z dwoma różnymi typami obiektów. Istnieje bowiem różnica pomiędzy tymi, które są tylko symulacjami a tymi, które uważane są za część rzeczywistości. Brey (2003) pisze:

Będę nazywał obiektami wirtualnymi takie, które nie tylko symulują obiekty rzeczywistego świata, ale są w każdy sposób równoważnymi im *ontologicznymi reprodukcjami* obiektów rzeczywistego świata. Zatem wirtualne wersje obiektów rzeczywistych są albo czystymi *symulacjami*, które są tylko podobne do obiektów świata rzeczywistego przez swoje cechy (własności) percepcyjne i interaktywne, albo *ontologicznymi reprodukcjami*, które mają swoje znaczenie dla świata rzeczywistego wykraczające poza dziedzinę środowiska wirtualnego (s. 277).

Powstaje zatem pytanie, w jaki sposób odróżnić te dwa rodzaje obiektów i jak je scharakteryzować. Rozpatrując tę kwestię Brey wykorzystuje, opisaną powyżej, ontologię Seale’a. Twierdzi, że rzeczywistość fizyczna oraz zwykła rzeczywistość społeczna (por. rys. 1) mogą być zazwyczaj tylko symulowane w środowiskach wirtualnych. Z kolei większość obiektów i faktów rzeczywistości instytucjonalnej, takich jak pieniądze i przeprowadzane na nich transakcje, są w nich „ontologicznie reprodukowane”.

Obiekty fizyczne (takie jak drzewa, skały, góry) oraz obiekty zwykłej rzeczywistości społecznej (śrubokręt, krzesło i tym podobne) są jedynie symulowane w wirtualnej rzeczywistości. Ponieważ komputery nie mogą odtworzyć (wykonać reprodukcji) wszystkich własności fizycznych tych obiektów, które są kluczowe dla ich tożsamości - nie mogą być one w pełni „zreplikowane” przez obiekty wirtualne. Komputery mogą je jedynie symulować. Wirtualna skała nigdy nie będzie tak rzeczywista jak skała fizyczna, ponieważ cechy

²¹ Por. par. 4.5.

charakterystyczne skały (które ją w pewnym sensie definiują) to cechy fizyczne, obiektywne własności, a nie własności lub cechy społeczne. Takie wirtualne obiekty będą więc zawsze symulacjami, a nie ontologicznymi reprodukcjami.

Obiekty instytucjonalne natomiast, na przykład, pieniądze czy własność prywatna, mogą istnieć „dosłownie” w rzeczywistości wirtualnej. Pieniądze wirtualne są tak samo realne jak papierowe, a przeprowadzane z nimi transakcje - tak samo realne, jak „papierowe”. Jest tak dlatego, że pieniądze wirtualne mają ten sam status, pełnią tę samą funkcję, co rzeczywiste banknoty i monety. Wiąże się to z faktem, że obiekty instytucjonalne zyskują swój status ontologiczny poprzez nadanie im pewnej roli, za pomocą funkcji statusu - to znaczy reguł postaci „ X uznaje się za Y (w kontekście C)”. Teoretycznie dowolna funkcja statusu może być skojarzona z dowolnymi obiektami, jednak w praktyce jest ona nadawana tylko tym obiektom, które mają odpowiednie cechy. Okazuje się, że bardzo wiele obiektów wirtualnych dobrze nadaje się do nakładania na nie funkcji statusu. Dlatego też, zdaniem Brey'a (2003)

duża część rzeczywistości instytucjonalnej jest obecnie reprodukowana w środowiskach wirtualnych, gdzie mają miejsce prawdziwe aktywności instytucjonalne, takie jak kupno, sprzedaż, głosowanie, nabywanie własności, rozmowy, gry w szachy, hazard, kradzież, naruszenie własności prywatnej, testowanie, wstępowanie do klubu oraz gdzie można znaleźć odpowiednie do tego obiekty, takie jak kontrakty, pieniądze, litery oraz figury szachowe (s. 279).

Przyjrzyjmy się teraz, w jaki sposób obiekty instytucjonalne zyskują swój status, i w jaki sposób użytkownicy mogą go rozpoznać. Rozpocznijmy od drugiej kwestii.

Rozpoznanie funkcji obiektów instytucjonalnych przez użytkowników wirtualnej rzeczywistości zależy od akceptacji dla danego obiektu odpowiedniej reguły: „ X uznaje się za Y (w kontekście C)”, oraz - od zidentyfikowania go jako owego X (obektu spełniającego regułę). Brey (2003) podaje następujący przykład. W pewnych środowiskach wirtualnych może istnieć reguła mówiąca, że żółte fora dyskusyjne są tylko dla kobiet. Zatem, aby rozpoznać dane forum jako tylko dla kobiet, trzeba znać regułę mówiącą, że żółte fora są właśnie takie, oraz - zauważyć, że forum to ma kolor żółty.

Jednakże w świecie wirtualnym, podobnie jak w rzeczywistym, sytuacja nie zawsze jest tak prosta. Czasami ogląd samego obiektu nie wystarczy dla stwierdzenia jego statusu. W jaki sposób można - na przykład - rozpoznać, że dany mężczyzna jest żonaty? Identyfikację taką ułatwiają obiekty nazywane przez Searle'a wskaźnikami statusu; są one intencjonalnie

przypisane (nadawane) innym obiektom, w celu wskazania ich statusu. W przypadku żonatego mężczyzny, takim wskaźnikiem jest obrączka ślubna.

Istnieje również inna trudność związana ze statusem obiektów instytucjonalnych w wirtualnej rzeczywistości. Ponieważ mogą one, jak wspomniano wcześniej, mieć status symulacji lub ontologicznej reprodukcji, użytkownik musi rozpoznać ten status jednoznacznie. Gdy naciskamy przycisk z napisem „wykonaj” pod formularzem przelewu, to musimy znać status ontologiczny tego przelewu. Przecież, jeśli jest on ontologiczną reprodukcją, to nastąpi zmiana salda naszego (rzeczywistego) konta; jeśli natomiast jest on symulacją, na przykład – jest częścią gry polegającej na inwestowaniu - tak stać się nie musi. W przypadku braku wskaźnika statusu, chociażby w postaci odpowiedniego komunikatu, rozpoznanie tego statusu może być bardzo trudne lub nawet niemożliwe. Fakt ten wykorzystują często internetowi oszuści wyłudzający dane lub pieniądze.

Przejdźmy teraz do procesu nadawania obiektom instytucjonalnym ich statusu. Jest on dwustopniowy. Najpierw, pewna grupa użytkowników - lub nawet pojedyncza osoba - proponuje nadanie danemu obiektowi nowego statusu, a następnie, większość danej społeczności przyjmuje ją lub odrzuca.

Co decyduje o tym, że członkowie jakiejś grupy akceptują nową funkcję obiektu? Po pierwsze, proponujący ją człowiek lub instytucja, może być pewnego rodzaju autorytetem. Gdy Narodowy Bank Polski emituje nowe banknoty, społeczeństwo bez zastanowienia przyjmuje je, jako obowiązującą odtąd formę pieniądza, albowiem wprowadzająca je instytucja jest w tej sprawie autorytetem. Po drugie, proponowana funkcja może wydawać się użyteczna, na przykład neologizmy wchodzą do powszechnego użycia wtedy, gdy użytkownicy danego języka uznają je za potrzebne, gdyż w jakiś sposób ułatwiają one komunikację. Oczywiście, może mieć również miejsce kombinacja obu tych sytuacji.

Podobnie nadawany jest status obiektów instytucjonalnych w rzeczywistości wirtualnej. Funkcja statusu może zostać zaproponowana przez pewien autorytet, na przykład - moderatora forum internetowego, lub też przez grupę użytkowników, która uzna ją za użyteczną. I tak, status żółtego forum „tylko dla kobiet” może zaproponować jego administrator - lub też część użytkowników. Aby jednak funkcja ta zaczęła obowiązywać, potrzeba na to zgody większości osób, które z niego korzystają. Przyjmują one decyzję autorytetu - bądź też uznają tę funkcję za użyteczną.

Podsumowując: Brey dzieli obiekty wirtualne na dwie kategorie: te, które są symulacjami obiektów rzeczywistych, oraz - prawdziwe reprodukcje ontologiczne, będące obrazem rzeczywistości instytucjonalnej. Twierdzi on, że użytkownicy rozpoznają wirtualne

obiekty jako instytucjonalne dzięki regułom typu „X uznaje się za Y (w kontekście C)”, które są często ukazywane poprzez wskaźniki statusu (symbole, tekst, ikony lub przedmioty). Obiekty takie zyskują swój status instytucjonalny albo „odgórnie”, poprzez autorytarne narzucenie go (przez autorytet), bądź też w wyniku zbiorowej decyzji jego użytkowników.

Tworząc ontologie obiektów wirtualnych, zarówno Gurczyński, jak i Brey określili związki pomiędzy realnością a wirtualnością. Związki owe są jednym z najczęściej dyskutowanych w literaturze zagadnień filozoficznych, związanych z rzeczywistością wirtualną. Szczególnie interesująca wydaje się kwestia odróżnienia realności od fikcji; jest to jeden z najstarszych problemów filozoficznych. Przyjrzyjmy się teraz wybranym koncepcjom dotyczącym owego rozróżnienia, w kontekście rzeczywistości wirtualnej.

4.7. Wirtualność a realność

Rozróżnienie tego, co pozorne od tego, co rzeczywiste jest zapewne jednym z podstawowych, najstarszych problemów metafizyki. Zagadki, dotyczące obrazów lustrzanych czy też snów, nurtują filozofów od dawna. Pojawienie się rzeczywistości wirtualnej stawia tę kwestię w nowym świetle, ujawnia też konieczność rewizji klasycznych stanowisk filozoficznych, związanych z odróżnieniem rzeczywistości i pozoru.

W literaturze dotyczącej rzeczywistości wirtualnej spotyka się pogląd, iż obiekty wirtualne są pod wieloma względami podobne do odbić lustrzanych (por. np. Stanovsky, 2004). Wówczas kryterium rozróżnienia tego, co wirtualne, od tego, co realne, szukać należy w rozważaniach dotyczących odróżnienia obiektów rzeczywistych - od ich obrazów w lustrze.

Zagadnienie odróżnienia przedmiotów rzeczywistych od ich lustrzanych obrazów filozofowie rozważają od bardzo dawna, zdecydowanie dłużej niż istnieje rzeczywistość wirtualna. Już Plotyn (204-269) w *Enneadach* (por. np. Plotyn, 1959) studiował problem odbić lustrzanych – twierdził on, że w większości przypadków łatwo jest odróżnić odbicie od realnego przedmiotu. Zgadzał się jednak, że w pewnych warunkach (jeśli odbicie w lustrze jest trwałe, a samego lustra nie widać) odbicia te mogą nas zwodzić.

Rzeczywiście, dość łatwo jest odróżnić obiekt od jego obrazu w lustrze. Odbicia takie są bowiem przemijające, przelotne, tymczasowe, nietrwałe w czasie, a czasami nawet niespójne z pozostałymi wrażeniami percepcyjnymi. Ponadto, w większości przypadków, lustro nie pozostaje niezauważone, widoczna jest jego struktura, która odbija światło, oraz ramy. Co więcej, obiekty w lustrze przedstawiane są zawsze na płaszczyźnie - a więc ich dotknięcie na ogół umożliwia odróżnienie obiektu od jego odbicia.

Czy obiekty rzeczywistości wirtualnej, będące pewnego rodzaju obrazami (odbiciami) realnego świata, można porównać do odbić lustrzanych? Czy relacja, w jakiej pozostają one w stosunku do obiektów rzeczywistych, jest prostym przeniesieniem związków pomiędzy obrazami lustrzanymi, a ich realnymi pierwowzorami? Wydaje się, że wirtualna rzeczywistość jest bardziej skomplikowana niż obrazy lustrzane. Obiekty w niej prezentowane nie są zazwyczaj ograniczone do dwuwymiarowej grafiki, jak ma to miejsce w przypadku obrazu odbitego w lustrze, nie są też one nietrwałe i przemijające - mogą trwać tak samo długo (a czasem nawet dłużej), jak przedmioty czy wydarzenia rzeczywiste. Co więcej, lustro odbija jedynie istniejące obecnie przedmioty, podczas gdy obiekty w wirtualnej rzeczywistości mogą nie mieć swoich realnych odpowiedników, mogą istnieć tylko w niej (jak na przykład fikcyjne postaci w grach komputerowych). Rzeczywistość wirtualna jest zatem zupełnie nową rzeczywistością, często bez jakiegokolwiek odniesienia do realności i dlatego konieczne jest określenie dla niej nowych - innych niż w przypadku odbić lustrzanych - metod rozróżniania tego co jest rzeczywiste (autentyczne) od tego, co wirtualne (pozorne lub nieautentyczne).

Ludzie doświadczający wirtualnej rzeczywistości często opisują swoje doznania porównując je do snu. Sny są bowiem tak samo „zanurzające”, jak światy wirtualne. Wielu filozofów na przestrzeni dziejów rozważało sposoby odróżnienia snu od jawy, szukając takich, które mogą być pomocne w odróżnieniu tego, co rzeczywiste od tego, co wirtualne.

Jednym z filozofów piszących na temat snów był Kartezjusz, który w dziele *Medytacje o pierwszej filozofii*, wśród wielu poruszanych tematów analizował również kwestię odróżnienia snu od jawy. Zdawał on sobie sprawę z tego, że może nie istnieć kryterium pozwalające na takie rozróżnienie. W ostatniej ze swych medytacji Kartezjusz (2010) sformułował pewne wskazówki dotyczące tego zagadnienia:

Teraz bowiem zdaję sobie sprawę, jak bardzo wielka jest między nimi różnica, polegająca na tym, że nigdy pamięć nie potrafi tak powiązać snów z wszystkimi naszymi zdarzeniami życia, jak wiąże z nimi to, co się zdarza na jawie. Bo rzeczywiście, gdyby mi się ktoś nagle ukazał i natychmiast znikł, jak to się zdarza w snach, tak oczywiście bym nie widział ani skąd przyszedł, ani dokąd poszedł, to słusznie mógłbym go uważać raczej za widmo, czy też za wytwór fantazji powstały w moim mózgu, niż za prawdziwego człowieka. Gdy jednak zjawiają mi się takie rzeczy, co do których wyraźnie zauważam, skąd, gdzie i kiedy przychodzą do mnie i których ujęcie wiąże bez żadnej luki z całym moim pozostałym życiem, wtedy jestem całkowicie pewny, że zjawiają mi się one na jawie, a nie we śnie. (s. 92)

Kartezjusz zatem uważa, że można odróżnić sen od jawy badając spójność konkretnego naszego doświadczenia z pozostałymi zdarzeniami z życia. Jednak nie zawsze jest to kryterium rozstrzygające, ponieważ sny bardzo często są spójne i nie ma w nich sytuacji takich, jak opisywane powyżej, pozwalających na stwierdzenie, że śnimy. Rzeczywistość wirtualna bez trudu przejdzie zaproponowany przez Kartezjusza test jasności i spójności. Nie można zatem za jego pomocą odróżnić świata rzeczywistego od wirtualnego. Nie wydaje się więc, by porównywanie wirtualności do snu było prawomocne.

Jeszcze wyraźniej widać różnicę pomiędzy snem a wirtualną rzeczywistością, gdy popatrzymy na nie z perspektywy podmiotu (śniącego - lub uczestnika rzeczywistości). Marzenia sennie są bowiem doznaniem czysto subiektywnym, są doświadczeniami osobistymi człowieka. Doświadczenie wirtualnej rzeczywistości natomiast jest intersubiektywne, podobnie jak doświadczenie świata rzeczywistego.

Zatem szukanie uznanie porównania wirtualności do snu, a jej obiektów – do odbić lustrzanych, za kryterium odróżniania świata rzeczywistego od wirtualnego – wydaje się niewłaściwe. Zbyt wiele bowiem różni obiekty wirtualne od obrazów lustrzanych i marzeń sennych. Plotyn i Kartezjusz uważali trwałość i spójność za kryteria rzeczywistości, a przemijalność - jako oznakę pozoru. Jednakże rozróżnienie takie nie ma zastosowania w przypadku rzeczywistości wirtualnej. Jej obiektom zdaje się przysługiwać zupełnie inny rodzaj istnienia niż snom, odbiciom lustrzanym i innym „zwykłym” reprezentacjom²².

Można szukać sposobów odróżnienia tego co wirtualne, od tego co realne, z ograniczeniem się do pewnego fragmentu - lub rodzaju rzeczywistości wirtualnej, na przykład, do gier jako typowego jej przykładu.

Łukasz Piwek w swojej pracy *The Dynamic Representation of Reality and of Ourselves between Real and Virtual Worlds* (2008) analizuje gry komputerowe, czyli, w szerokim rozumieniu, jako wszystkie formy gier oparte na aktywnej rzeczywistości wirtualnej, w których podmiot ma rozmaite cele, misje i dążenia (na przykład *World of Warcraft*²³ czy *The Sims*²⁴). Autor mianem „pasywnej rzeczywistości wirtualnej” określa natomiast te środowiska, w których podmiot takich celów nie posiada (na przykład, surfowanie po Internecie w ogóle).

²² Przekonanie o specjalnym statusie ontologicznym obiektów wirtualnych nie jest powszechne. Na przykład Derek Stanovsky (2004) twierdzi, że w świetle metafizyki Kanta, można je traktować, w mniejszym lub większym stopniu, tak samo jako inne (zwykle) obiekty ludzkiego doświadczenia. Co więcej, twierdzi on, że dla Kanta każde doświadczenie jest w pewnym sensie „wirtualne”.

²³ *World of Warcraft* to seria gier przygodowych, w których użytkownicy przenoszą się w świat Azeroth, gdzie toczy się konflikt pomiędzy Przymierzem a Hordą; uczestnikiem jego staje się użytkownik gry. Celem gry jest pokonanie obozu przeciwnego.

²⁴ Por. przypis 14.

Podmiot może działać w dwóch rzeczywistościach: otwartej (świat zewnętrzny) i zamkniętej (świat wirtualny, którego doświadcza podczas grania w wirtualne gry). Tym, co je odróżnia jest, zdaniem Piwka (2008), stopień złożoności, definiowany jako „bogactwo bodźców oraz liczba dostępnych opcji działania” (s.26). Stopień złożoności rzeczywistości zamkniętej wydaje się mniejszy niż otwartej, ponieważ dostarcza ona mniej bodźców zmysłowych, a możliwości działania w niej są ograniczone. Przyczyną jest fakt, że podmiot ma dostęp do niej tylko poprzez interfejs pośredni. Świat zewnętrzny natomiast jest dostępny bezpośrednio; jednym „filtrem” wpływającym na jego doświadczenie przez podmiot jest jego własny mózg i system nerwowy.

Jedną z podstawowych cech rzeczywistości zamkniętej (wirtualnej) jest łatwość jej percepcyjnego uporządkowania; rzeczywistość otwarta jest tej własności pozbawiona. Podmiot zazwyczaj preferuje systemy prostsze - a rzeczywistość gier jest takim właśnie prostym systemem. Działając w niej, podmiot ma jasno zdefiniowane preferencje i cele działania, oraz - wzorce postępowania. Być może, jest to jedna z cech rzeczywistości wirtualnej wpływająca w znacznym stopniu na jej wielką popularność.

Warto w tym miejscu zauważyć, że światy wirtualne i rzeczywistość nie są oderwane, lecz wpływają na siebie nawzajem. Z jednej strony, w świecie wirtualnym symuluje się obiekty i wydarzenia świata rzeczywistego. Z drugiej - światy wirtualne mają coraz większy wpływ na rzeczywistość ekonomiczną, kulturę, politykę i edukację. Wpływy te widoczne są również w przypadku gier komputerowych. W grach takich jak *Second Life*²⁵, *Entropia Universe*²⁶ czy *World of Warcraft*, gracze kupują i sprzedają wirtualne posiadłości, budują domy i inne elementy rzeczywistości oraz sprzedają towary na internetowych aukcjach za prawdziwe (rzeczywiste) pieniądze. Tak więc, działania w świecie wirtualnym powodują zmiany w rzeczywistości (w faktycznym stanie posiadania graczy). Co więcej, wirtualny świat gier wykorzystywany jest do różnego rodzaju „rzeczywistych” badań, na przykład, do analizy zachowań ludzi podczas epidemii i klęsk żywiołowych (w grze *World of Warcraft*²⁷), czy też - do badań marketingowych, w których znane marki testują popyt na swoje towary.

²⁵ *Second Life* to wirtualny świat, w którym specjalne narzędzie umożliwia użytkownikom (nazywanym mieszkańcami) jego modyfikację oraz uczestnictwo w wirtualnej gospodarce. Istnieje w nim specjalna wirtualna waluta (*Linden Dollars*), którą można zakupić za rzeczywiste pieniądze.

²⁶ *Entropia Universe* to wirtualny świat z własną gospodarką wewnętrzną i walutą o stałym kursie (*PED* – *Project Entropia Dollars*). Gracze za pośrednictwem swoich postaci (awatarów) tworzą wirtualne społeczeństwo. *Entropia* łączy w sobie elementy gier a także systemów hazardowych. Przedmioty wirtualne nabyte w *Entropii* mają rzeczywistą wartość pieniężną. Każdy gracz może w dowolnym czasie przeprowadzić wymianę zgromadzonych w grze środków na głównych waluty światowe (m.in. *USD*, *EUR*, *GBP*) według stałego kursu i ich wypłatę.

²⁷ Badania takie prowadzi *Tufts University* (prywatny uniwersytet badawczy w *Medford/Somerville*, niedaleko *Bostonu*).

Analiza związków świata wirtualnego i rzeczywistości zaprezentowana przez Piwka, ograniczona jest do zagadnień dotyczących gier komputerowych. Potrzebne są jednak dalsze, bardziej ogólne, badania tych związków. Wydaje się, że dotychczasowe studia filozoficzne dotyczące wirtualnej rzeczywistości nie są kompletne, a ten nowy świat – świat wirtualny, stale dostarcza filozofom nowych tematów do przemyśleń.

4.8. Podsumowanie

Zjawisko nazywane rzeczywistością wirtualną definiuje się zazwyczaj na dwa sposoby. Gdy bierzemy pod uwagę aspekt psychologiczny, czyli przeżycia podmiotu jej doświadczającego, możemy stwierdzić, że nie jest ona zjawiskiem nowym, gdyż doświadczenia związane z generowaną komputerowo rzeczywistością podobne są do tych, z którymi mamy do czynienia podczas obcowania z literaturą i sztuką. Gdy jednak pojmujemy świat wirtualny jako nieodłącznie związany z technologią komputerową, przyznać musimy, że jest to fenomen zupełnie nowy, gdyż wkraczając do świata gry komputerowej lub do Internetu, porzucamy realność i zagłębiając się w wirtualność. W rozdziale tym przeanalizowano cechy rzeczywistości wirtualnej oraz wybrane zagadnienia ontologiczne z nią związane.

Opisując wirtualność wskazuje się na całą gamę jej cech i zjawisk z nią związanych. Niektóre z omówionych w rozdziale 4.2. cech rzeczywistości wirtualnej to pojęcia nowe (takie jak komunikacja sieciowa czy hipertekst), inne są tradycyjnym tematem badań filozofii, nauki o kulturze i psychologii (symulacja, fikcjonalizacja oraz czas). Przeprowadzone analizy pokazują, że wiele z nich to pojęcia wieloznaczne, a różne ich rozumienie prowadzi do innego spojrzenia na świat wirtualny. Trudno jest zatem podać zbiór cech jednoznacznie go definiujących.

Tworząc ontologię wirtualności, a w szczególności - określając sposób istnienia obiektów wirtualnych, można wykorzystać jej związek z dobrze określonymi filozoficznie pojęciami symulacji oraz fikcji.

Obiekty wirtualne są bardzo często traktowane jako symulacje (przybliżenia) obiektów rzeczywistych (prawdziwych). Materialiści mogą na przykład twierdzić, że wirtualność jest wytworem komputera (jego obwodów, kabli i oprogramowania). Kuszące wydaje się również ujmowanie rzeczywistości wirtualnej jako potwierdzenia metafizyki Platona, w której świat idei jest realizowany w mniej doskonałym świecie rzeczy - podobnie jak świat wirtualny jest niedoskonałym odbiciem świata rzeczywistego. Można również widzieć wirtualność jako

dzieło człowieka, którego pierwotnym źródłem jest rzeczywistość empiryczna lub świat obiektów abstrakcyjnych, a wtórnym – ludzki umysł (por. par. 4.3).

Ważnym aspektem ontologicznym obiektów wirtualnych jest ich intencjonalność. Świat wirtualny istnieje, ponieważ człowiek chce obdarzyć go istnieniem. Wśród obiektów intencjonalnych, w kontekście wirtualnej rzeczywistości, na szczególną uwagę zasługują obiekty fikcyjne. W paragrafie 4.4. przeanalizowano własności tych obiektów. Niektóre z nich, takie jak: intersubiektywność, niezupełność ontologiczna oraz dwupoziomowość określenia, przysługują również obiektom wirtualnym. Istnieją jednak takie fundamentalne cechy obiektów wirtualnych, których nie posiadają – fikcyjne: dynamiczność, interaktywność, oraz ufundowanie na procesach cyfrowych. Nie można zatem utożsamiać tych dwóch rodzajów obiektów.

W ontologii rzeczywistości wirtualnej Gurczyńskiego, przedstawionej w paragrafie 4.5., istotną rolę odgrywa rozróżnienie pojęcia „realności” (związanej ze światem materialnym, zewnętrznym), oraz „rzeczywistości”, rozumianej jako fizyczna przestrzeń, w której mogą zachodzić ucieleśnione działania, służące rozwiązywaniu problemów. Podejmując takie działania podmiot napotyka na opór - wynikający z praw zachodzących w danym środowisku. Pozwala to na rozumienie świata wirtualnego jako pewnego rodzaju rzeczywistości.

Gurczyński proponuje traktowanie rzeczywistości wirtualnej jako przestrzeni, z jej ograniczeniami fizycznymi, w której mogą zachodzić ucieleśnione działania napotykające na opór, a służące rozwiązywaniu problemów. Rozważa on również trzy aspekty zależności pomiędzy światem wirtualnym i realnym: genetyczny (realność jest źródłem wirtualności), egzystencjalny (likwidacja realności powoduje unicestwienie wirtualności), oraz - funkcjonalny (wszystkim procedurom obliczeniowym stanowiącym bazę wirtualności odpowiadają mechanizmy niższego rzędu, kierujące pracą komputerów).

Z analizy związków pomiędzy wirtualnością i realnością wyrosła ontologia obiektów wirtualnych, przedstawiona w paragrafie 4.6. Jej twórca, Philip Brey, mianem „obiektów wirtualnych” określa wszystkie obiekty napotykane w świecie wirtualnym, niezależnie od tego, czy mają one swoje odpowiedniki w rzeczywistości, czy też nie. Analizując sposób ich istnienia dzieli obiekty te na dwa rodzaje: (1) takie, które są wyłącznie symulacjami obiektów rzeczywistych, oraz (2) reprodukcje ontologiczne, które mają wpływ na świat realny. Twierdzi on, że obiekty rzeczywistości fizycznej (drzewa, skały, góry), oraz - zwykłej rzeczywistości społecznej (śrubokręt, krzesło) mogą być jedynie symulowane w wirtualnym świecie. Większość obiektów i faktów rzeczywistości instytucjonalnej natomiast (pieniądz, własność prywatna) może mieć w nim swoje ontologiczne reprodukcje.

Mówiąc o rzeczywistości wirtualnej najczęściej traktuje się ją jako pojęcie opozycyjne względem „rzeczywistości realnej”, co stanowi nawiązanie do jednego z najstarszych problemów ontologicznych - kwestii odróżnienia tego co realne, od tego, co pozorne (nierzeczywiste). Można szukać jej rozwiązania porównując wirtualność do snu, a obiekty wirtualne - do odbić lustrzanych. Przedstawione w rozdziale 4.7. analizy pokazują jednak, że nie jest to podejście właściwe.

Niektórzy badacze odrzucają rozumienie wirtualności jako pojęcia opozycyjnego wobec realności. Na przykład, Krystyna Wilkoszewska we wprowadzeniu do książki *Estetyka wirtualności* (2005), proponuje traktowanie wirtualności jako zjawiska transwersalnego, ponieważ w codziennych ludzkich doświadczeniach realność i wirtualność przenikają się. Twierdzi ona, że prefiks „trans” podkreśla rozumienie rzeczywistości wirtualnej jako pewnego rodzaju „dodatku” do realnego świata, oraz - uwypukla fakt, że „wirtualne modyfikuje realne, a to, co realne, kształtuje to, co wirtualne” (s. 9).

W rozdziale tym przedstawiono tylko wybrane idee związane w ontologią rzeczywistości wirtualnej. Ciekawe może okazać się zbadanie - w kontekście wirtualności - innych niż zaprezentowane powyżej, tradycyjnych koncepcji filozoficznych, takich jak metafizyka Heideggera (rozważa się w niej obiekty zawsze w powiązaniu z ich doświadczaniem), czy też teoria symulacji i hiperrzeczywistości Jeana Baudrillard'a twierdzącego, że powstanie rzeczywistości wirtualnej oznacza kres naszej zdolności rozróżnienia pomiędzy rzeczywistością a pozorem. Z kolei, do opisu doświadczania rzeczywistości wirtualnej odpowiednie wydaje się podejście fenomenologiczne, koncentrujące się na opisie i oglądzie tego, co bezpośrednio dane²⁸.

Rzeczywistość wirtualna stawia też w nowym świetle klasyczne problemy filozoficzne, niezwiązane z nią bezpośrednio, jak na przykład, kwestia relacji pomiędzy umysłem a ciałem. Heidt (1999) twierdzi, że powstanie światów wirtualnych podkreśla nierozłączność umysłu i ciała, oraz - konieczność ucieleśnienia wszelkich form ludzkiego poznania i wiedzy. Nawet w bezcielesnym świecie rzeczywistości wirtualnej muszą istnieć pewnego rodzaju wirtualne ciała, umożliwiające ludziom interakcję z nim.

Wraz z powstaniem wirtualnej rzeczywistości nowy wymiar zyskało również pojęcie tożsamości podmiotu, własnego „ja”. Ten szczególnego rodzaju świat otwiera możliwość równoczesnego istnienia wielu tożsamości danego podmiotu. Stworzenie ich i utrzymywanie

²⁸ Podejście fenomenologiczne różni się od nastawienia naturalnego, bezzalożeniowością. W nastawieniu naturalnym mamy na temat świata pewne założenia, domysły, teorie, spekulacje. Fenomenologia nawołuje do ich odrzucenia po to, by przyrzeć się światu takiemu, jakim się on jawi.

możliwe jest dzięki różnym narzędziom: od graficznych awatarów, reprezentujących użytkowników w środowiskach wirtualnych, poprzez pseudonimy - wykorzystywane w komunikacji na forach dyskusyjnych, aż po możliwość posiadania wielu kont mailowych. Tożsamość w wirtualnej rzeczywistości jest też bardziej plastyczna niż w realnym świecie: można ją zmieniać, edytować, eliminować lub tworzyć tożsamości fikcyjne (Stanovsky, 2004). A zatem pojęcie tożsamości, podobnie jak przestrzeni i czasu, zyskało w tejże rzeczywistości nowe cechy.

Miczka (2009) zwraca uwagę, że wirtualna rzeczywistość ma jeszcze jedną, bardzo ciekawą, cechę - nie istnieje ona fizycznie, a jednak wpływa na człowieka podobnie jak rzeczywistość, wywołując w nim procesy mentalne i fizyczne. A więc, „jeśli ten [wirtualny] świat nie istnieje, ale istnieją jego skutki, to można chyba mówić o istnieniu ‘przesunięcia ontologicznego’?” (s. 24, przyp. mój – I. B-K).

Pojawienie się rzeczywistości wirtualnej spowodowało też powstanie wielu nowych kwestii filozoficznych, zarówno ontologicznych, jak i epistemologicznych czy etycznych z nią związanych. Coraz bliższy związek świata wirtualnego z rzeczywistym, podkreśla natomiast konieczność stworzenia odpowiedniej ontologii dla wirtualności, będącej istotną częścią naszej codzienności.