

Wes Cooper

Rzeczywistość wirtualna i metafizyka podmiotowości, wspólnoty oraz natury¹

*Z każdej rzeczy bowiem dobyłem jej kwintesencję,
Z błota, które mi dałeś, uczyniłem złoto².*

Rzeczywistości wirtualne, generowane komputerowo iluzję przebywania w miejscu innym niż to zajmowane przez kogoś cieleśnie, wyrażają określającą naszą epokę technologię – komputer – do tego stopnia, że potrafią opanować wyobraźnię zarówno zwolenników sztucznej moralności (*artificial morality*), jak i heideggerowskich metafizyków³. W tym eseju postaram się zbadać niektóre

¹ Redakcja składa Autorowi podziękowanie za wyrażenie zgody na publikację tłumaczenia artykułu, który ukazał się pierwotnie w: „The International Journal of Applied Philosophy”, nr 2, 1995.

² Cyt. za: Ch. Taylor, *Źródła podmiotowości*, przeł. M. Gruszczyński, O. Latek, A. Lipszyc i in., Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2001, s. 807.

³ Na przykład jednym z powodów napisania przez Petera Danielsona książki *Artificial Morality: Virtuous Robots for Virtual Games* (Routledge, New York 1992) („Sztuczna moralność: cnotliwe roboty dla wirtualnych gier”) jest, jak to oznajmia czytelnikowi, potrzeba odpowiedzi na uwagę Jane Robbinett: „Zawsze byliśmy zależni od fizycznej obecności innych, która nam przypominała o konieczności postępowania etycznego. We wspólnocie umysłów obecność fizyczna nie istnieje” (J. Robbinett, „Ethics in invisible communities: Looking at Network Security in our Changing Society”, w: *Computer Research News*, Jan. 1991). Wirtualna wspólnota, nazwana przez Danielsona *H*Land*, w której zaprogramowane w *ProLogu* roboty software testują racjonalność swych strategii w ramach rygorystycznych obliczeniowo turniejów, może sugerować nam pewne przypadki, z którymi będziemy sobie musieli poradzić w ramach wirtualnych wspólnot tworzonych przez nas i komputery, wskazując na „realne trudności w ucywilizowaniu nowej wirtualnej granicy przy pomocy tradycyjnych teorii i technik etycznych” (tamże, s. 8). Co więcej, Danielson zauważa, w nawiązaniu do coraz bardziej poszerzającej się sfery mroku leżącej między rzeczywistością wirtualną a tym, co określamy zwykle prawdziwym światem: „W miarę, jak nasz świat staje się coraz bardziej sztuczny, techniki sztucznej moralności mogą stać się coraz bardziej pożyteczne” (s. 8). By przytoczyć jeszcze inny przykład, weźmy taką oto wizję rzeczywistości wirtualnej jako miejsca dla totalnych dzieł sztuki, zaproponowaną przez tłumacza Heideggerowskich *Metaphysische Anfsagsgründe der Logik* oraz autora *The Metaphysics of Virtual Reality* (Oxford University Press, Oxford 1993): „Być może istota rzeczywistości wirtualnej leży nie w technologii, lecz w sztuce, i to tej najwyższego sortu. Najwyższym posłannictwem rzeczywistości wirtualnej może być nie kontrola, czy eskapizm, rozrywka, ani komunikacja, lecz przemiana i zbawienie naszego odbioru rzeczywistości – coś, co zawsze starała się dokonać najwyższa sztuka i coś, na co wskazuje sama nazwa *rzeczywistości wirtualnej*, która ostała się mimo wszystkich sprzeczności, i która podsumowuje całe stulecie wynalazków technologicznych. Wirtualna rzeczywistość nie oferuje nam ani bardziej wydajnego odkurzacza, ani lepszego medium komunikacji, ani też nawet bardziej przyjaznego interfejsu. Obiecuje nam Świętego Grala – jak pisze dalej Heim – W momencie, gdy skończył pisać swego *Parsifala*, Wagner nie rozpatrywał już swego dzieła jako opery. Nie chciał, by tak je określano, ani by mówiono o nim, jak o zwykłej muzyce, teatrze, ani nawet «sztuce», także z pewnością nie rozrywce. W momencie ukończenia swego ostatniego dzieła Wagner uzmysłowił sobie, że starał się stworzyć inną rzeczywistość, taką która z kolei przekształci zwykłą, codzienną rzeczywistość. Terminem, którego wtedy zaczął używać było «totalne dzieło sztuki», przez które rozumiał niepodzielną jedność obrazu, dźwięku, ruchu oraz dramatu, która mogła przenieść widza do innego

filozoficzne konsekwencje rzeczywistości wirtualnej, ze szczególnym uwzględnieniem zjawiska MUD-ów (*Multi-User Dungeons*)⁴. Już w kontekście MUD-ów, bez sięgania po bardziej wyrafinowane technologie, wypracowywane w zaciszu laboratoriów, pojawiają się trzy prowokujące do namysłu kwestie: po pierwsze, gracze doświadczają postaci, którymi grają, jako swego rodzaju rozszerzeń własnej osobowości, rozwijając je i zmieniając w pożądanych kierunkach. Zjawisko to można określić jako „drugie ja” (*second self*) w nawiązaniu do książki autorstwa Sherry Turkle, poświęconej komputerom i ludzkiej duchowości. Po drugie, gracze MUD-ów myślą o sobie jako o członkach pewnej społeczności, zawiązując przyjaźnie, realizując wspólne postulaty, organizując się we wspólnoty polityczne i społeczne, starając się zmierzyć z nieoczekiwanymi problemami i komplikacjami uczuciowymi. Zjawisko to określić można mianem „wspólnoty wirtualnej”, jak opisują je sami gracze. Po trzecie, MUD-y są światami całkowicie sztucznymi. Każde drzewo, dom, postać zostały w całości stworzone w sposób całkowicie wolny od ograniczeń ziemi czy wody, składników mineralnych czy molekuł, wolne od momentu poczęcia i narodzin określających realne życie. Ograniczenia tego rodzaju można oczywiście symulować, jednak wtedy stają się one również sztuczne. Sama symulacja okazuje się zależna od wyboru określonego języka programowania, dostępnej pojemności dysku oraz procedury związanej z dostępem do Internetu. Wszystkie te czynniki są z kolei albo całkowicie sztuczne, jak to jest w przypadku języka programowania, albo sztuczne w znacznym stopniu, jak to jest w przypadku pojemności dysku czy dostępności połączeń internetowych. Pollyanna radośnie godzi się na sztuczność, uczestnictwo w wirtualnej wspólnocie oraz rozszerzenie własnej podmiotowości tak charakterystyczne dla rzeczywistości wirtualnej, podczas gdy Kasandra boleje nad sztucznością jako fałszerstwem, piętnuje wspólnotę wirtualną jako widmową i aspołeczną, a drugie ja postrzega jako wyraz ucieczki od siebie samego. Kto ma rację? Na pełną odpowiedź trzeba jeszcze poczekać, jednak

świata, nie poprzez ucieczkę od realności, lecz jej zmianę. Uczestnik nie był zwykłym widzem. Wagner stworzył specjalnie zaprojektowany budynek w Bayreuth, na poboczu, w Niemczech Zachodnich, w którym publiczność mogła się zebrać dopiero po odbyciu długiej podróży, gdyż twórca zabronił wykonywania Parsifala w jakimkolwiek innym teatrze. Publiczność musiała się przygotować do przedstawienia dużo wcześniej, uważnie studiując libretto, gdyż Parsifal był długi, pełen zagadek, oraz złożonych i pełnych ukrytych znaczeń detali... Mitotwórca [Wagner] stworzył kontr-rzeczywistość, przypominającą liturgię Mszy trydenckiej Kościoła rzymskokatolickiego, która odwoływała się do wszystkich zmysłów z jej obrazami, dźwiękami, dotykami, działaniem, prowokując nawet węch poprzez zapach kadzidła i świece. Publiczność w Bayreuth miała się przeobrazić w pielgrzymów pogrążonych w sztucznej rzeczywistości” (s. 60). „W miarę rozwoju rzeczywistości wirtualnej jako formy sztuki będzie ona jednak miała pewną przewagę nad Wagnerowskim «dziełem totalnym». Pozwoli artyście sprowokować użytkowników do większego uczestnictwa – sugeruje Heim” (s. 61). Rozwinie również strategię umożliwiające wzmoczenie wrażliwości odbiorców w taki sposób, że „użytkownik stanie się otwarty na wszystkie możliwości, odbierając sygnały płynące od wszelkich istnień i uwrażliwiają się na ich obecność” (s. 61). Co więcej „rozwinie ona rodzaj informacji zwrotnej, w ramach której obecność zakłada otwartość i wrażliwość całego ciała”, a nie poleganie wyłącznie na zmysle wzroku (s. 62). W końcu Heim powiada, „wirtualna rzeczywistość posiada moc sztuki w przekształceniu rzeczywistości”, gdyż umożliwi „bardziej płynne, lepiej kontrolowane przejście od tego, co realne do tego, co wirtualne i z powrotem” od np. doświadczenia kinowego, które pozostaje wydzielone jako „część rzeczywistości” (s. 62).

⁴ MUD – rodzaj gier komputerowych RPG (*role playing games*), rozgrywanych przez Internet przy użyciu interfejsu tekstowego [przyp. tłum.].

szczętkowe wyniki dają się wysledzić po przyjrzeniu się tysiącom wspólnot MUD-ów dostępnych przez Internet.

MUD-y to rzeczywistości generowane przy pomocy tekstu. Ich pochodzenie można wytropić w końcu lat siedemdziesiątych w badaniach nad tekstami interaktywnymi u takich grup, jak SAIL (Stanford Artificial Intelligence Laboratory). To właśnie SAIL odpowiedzialny jest za powstanie znanej tolkienowskiej jednoosobowej gry komputerowej *Adventure*. Podczas gdy zwykły czytelnik *Władcy Pierścieni* czyta tekst w sposób linearny od pierwszej strony do ostatniej, gracz *Adventure* kreuje własny tekst, obierając, jak w mowie, „kierunek”, którym chce podążać, na przykład gdy chce ruszyć naprzeciw smokowi wpisuje w komputerze „wschód”, gdy natomiast pragnie się schronić w bezpiecznym miejscu, pisze „zachód”. Oczywiście smocza kraina, jego grot, jak również ogólna topologia świata zostały wcześniej zaprojektowane przez programistę, ograniczając kreatywne możliwości gracza. Zerwanie z linearnym porządkiem lektury jest w tym wypadku jednak wyraźne, a jedną z dróg rozwoju badań typu SAIL stanowią hiperteksty takie, jak *Xanadu* Teda Nelsona, które zastępują pojedynczą książkę niepodzielnym tekstualnym środowiskiem, w którym „książka” została połączona szeregiem linków do informacji uznanych za znaczące przez czytelników/programistów. Inna droga rozwoju prowadzi nas do MUD-ów, została ona przetarta przez dalsze badania prowadzone w SAIL oraz przez Richarda Bartle’a i jego kolegów z University of Sussex w Anglii również pod koniec lat siedemdziesiątych, które rozwinęły wieloosobowe oraz poddające się wpływowi gracza gry typu *Adventure*, w których gracze kontaktują się ze sobą w czasie rzeczywistym oraz używają technik programowania do tworzenia własnych światów. Te dwie drogi rozwoju: hipertekst oraz MUD spotykają się w ramach bardziej rozwiniętych systemów MUD takich, jak MOO (*Object-Oriented*) [zorientowane na przedmiot – przyp. tłum.]. Systemy MOO typu naukowego i akademickiego takie, jak MediaMOO w MIT oraz Colletown w Buena Vista College zaczynają się pojawiać w kampusach w momencie, gdy nauczyciele zdają sobie sprawę z tkwiącego w MUD-ach potencjału związanego z wymianą akademicką i nauczaniem. (Jest w tym pewna ironia, gdyż MUD-y osiągnęły punkt swego szczytowego rozwoju, ponieważ studenci postanowili odpocząć od pracy akademickiej poprzez tworzenie światów wirtualnych.)

Migracja wielu różnorodnych szczepów MUD-ów do Internetu dokonała się bardzo szybko i w połowie lat osiemdziesiątych zaczęła się wykształcać znacząca subkultura MUDdersów, składająca się początkowo ze studentów informatyki. W połowie lat dziewięćdziesiątych dostępnych jest w Internecie przynajmniej trzysta rodzajów MUD-ów, stając się rozrywką dla wielu innych, obok studentów informatyki, hakerów i użytkowników cyberprzestrzeni. Istnieje też niepoliczalna ilość prywatnych i półprywatnych MUD-ów rezerwujących dostęp dla klientów w ramach określonej strefy geograficznej czy instytucji albo dla tych użytkowników, których łączy jakiś wspólny cel. Wszystkie te grupy tworzą określoną społeczność obdarzoną tajemnym, dziwnym czy zagadkowym imieniem (np. LambdaMOO, FurryMUCK, Nightmare, Mudde Pathetique), a każda z nich należy do większej wspólnoty, związanej używanym językiem programowania (LPC,

MUF, MOO itp.). Wielu z nich nie udaje się przemienić zwykłego błota w złoto, jednak najlepsze z nich pobudzają wyobraźnię Pollyanny.

Świat MUD-ów można postrzegać jako reprezentację Platońskiej alegorii jaskini. Nowy gracz porusza się w świecie pozoru, czasem nawet dosłownie w jaskini albo w dużej posiadłości, na uniwersytecie, w Tolkienowskim Śródziemiu, dziewiętnastowiecznym Londynie, albo w Krainie Czarów. Jest to najniższy poziom rzeczywistości MUD-ów, a „nowicjusz” jest doń przykuty w wyniku nieznamości reguł, które umożliwiłyby mu przedostanie się na wyższy poziom. Gra prowadzi do odkrycia nowych poziomów rzeczywistości, czasem związanych z umiejętnościami programowania, co stanowi zgrabny odpowiednik nauczania matematyki, którą Platon zalecał tym, którzy chcieli zostać filozofami. Czarodzieje (bogowie, strażnicy itp.) stanowią odpowiednik strażników Platońskich, panów świata MUD-ów, znających abstrakcyjną Rzeczywistość programu, stojącą za symulującymi świat Pozorami. Podobnie jak Platońscy filozofowie-strażnicy, którzy zobligowani są do powrotu do jaskini, by poprowadzić obywateli miasta-państwa w kierunku prawdziwej Rzeczywistości, czarodziej używa swej wiedzy dotyczącej zaprogramowanej rzeczywistości – systemu Unix, Internetu, języka programowego MUD itd. – w celu sprzyjania innym graczom. Istnieje szczególna hierarchia mocy i autorytetu, począwszy od stojących na szczycie czarodziejów różnych stopni, których doświadczenie oraz umiejętności pozwalają na zmianę rzeczywistości MUD-ów na różnorakie sposoby, po stojących na samym dole nowicjuszy, którzy dopiero muszą się wprawić, by zrozumieć świat, w którym się znaleźli. Czarodzieje przeszli już długą drogę odkąd L. Frank Baum przedstawił nas czarnoksiężnikowi z Oz, chociaż w dalszym ciągu gdzieś za kulisami ktoś bezustannie pociąga za sznurki. Zazwyczaj w przypadku MUD-ów mamy do czynienia z jednym naczelnym czarodziejem oraz z kilkoma innymi, obarczonymi szczególnymi obowiązkami, np. programowaniem koniecznych narzędzi takich, jak system pocztowy, rejestracja nowych graczy, wprowadzanie głównego tematu gry, upewnieniem się, że struktura całej budowli jest wystarczająco mocna itd. Wprowadzenie MUD do Internetu do użytku publicznego stanowi poważne zobowiązanie dla czarodzieja, wymaga bowiem sporo czasu, zdolności organizacyjnych oraz wiedzy technicznej. Dola czarodzieja wiąże się także z koniecznymi umiejętnościami dyplomatycznymi, które przydają się podczas dyskusji ze sceptycznymi operatorami systemu. Operator systemu (*SysOp*) kontroluje dostęp do stacji, których nadwyżki mocy obliczeniowej oraz pojemności przechowywania informacji wykorzystuje MUD. Czarodziej musi przekonać operatora systemu, że nie zabierze zbyt wiele mocy ani „pasma”, spowalniając tym samym przenoszenie informacji. (Czarodzieje zaprzeczają jakoby użycie MUD-ów wpływało na wydajność sieci, ale zazwyczaj operatorzy systemu powołują się właśnie na ten argument, nie chcąc zaprzętać sobie głowy dodatkowym obciążeniem.) Zdolności interpersonalne konieczne są również w kontaktach z graczami, którzy zwracają się do administratorów z różnorakimi problemami od „cyberszoku” po zwykłe, staromodne szaleństwo. Czarodzieje wywodzą się zazwyczaj spośród studentów bądź niedawnych absolwentów i ich obecność w sieci jest dosyć niestała. Pośród MUD-ów toczy się więc znaczna migracja, jedne umierają, inne się rodzą, inne ponownie powstają

niczym Feniks z popiołów. Przeciętna żywotność systemu MUD w Internecie wynosi dwa lata, jakkolwiek systemy mające na celu coś innego niż gra trwają zwykle dłużej.

Każdy świat MUD ma wyjątkowy charakter, wynikający z podjętych przez twórców decyzji odnośnie do głównego tematu (przestrzeń kosmiczna?, średnio-wieczne zamczysko?, współczesne miasto?, brak tematu przewodniego?) oraz tego, w jaki sposób kształtować będzie relacje między graczami i tym światem (Czy będą oni mieli dostęp do jego edycji? Czy będą mogli się nawzajem zabijać? Jak wielką mocą będą obdarzeni, by wpływać na środowisko, w którym przebywają?). Również gracze mogą opisywać swe „pokoje” oraz wybory związane z topologią obszaru, nad którym sprawują kontrolę. Między poszczególnymi światami dają się zauważyć znaczące różnice. Poważne rozbieżności istnieją również między poszczególnymi konstelacjami światów zarówno ze względu na odmienności w użytym języku programowania, jak i dlatego, że niektóre z nich kładą nacisk na programowanie, inne na wcielanie się w postać, kształtowanie określonych grup interesu, przygody albo po prostu spotkanie się. Niektóre z nich działają źle ze względu na przestarzałe oprogramowanie, ograniczoną pojemność serwerów albo z powodu wirusów, czego symptomem jest częste zrywanie połączenia pozostawiające użytkowników zawieszonych w cyberprzestrzeni. Komendy oraz język programowania mogą być mało elastyczne i kłopotliwe tak, że gra przypomina raczej studiowanie podręcznika obsługi. Inne z kolei są nie dość dobrze opisane, zabierają gracza w sposób całkowicie nieprzewidziany wprost z Mórz Południowych na Alfę Centauri, gdyż nikt nie starał się skoordynować planów ich budowy. Niektóre MUD-y dobierają sobie użytkowników pod względem ograniczonych oczekiwań, nie zezwalając im na dostęp do edycji systemu i komend umożliwiających jego rozbudowę. (W dalszym ciągu tego rodzaju systemy pozostają dobrym miejscem na pogawędkę, pojedynki bądź walkę, jednak pozbawione są wymiaru światotwórczego, który czyni MUD-y budowane przez graczy tak szczególnymi.)

Zanim zakończę to wprowadzenie chciałbym dodać coś jeszcze na temat związku MUD-ów z szerokim polem badań nad rzeczywistością wirtualną. Jako środowisko generowane tekstowo, będące w pewnym sensie „niczym więcej” aniżeli scenariuszem przewijającym się przez monitor komputera, MUD przypomina powieść, gdyż wymaga wyobraźni, która by zastąpiła doświadczenie zmysłowe. Badacze rzeczywistości wirtualnej tacy, jak Jaron Lanier i Myron Kreuger związani z SIGGRAPH (grupą grafików komputerowych) dążą do pełnego, zmysłowego uczestnictwa w rzeczywistości wirtualnej. Prototypy Laniera takie, jak RB2 („rzeczywistość budowana dla dwojga”), wymagają od użytkownika użycia specjalnych cyfrowych rękawic oraz słuchawek połączonych z okularami w celu przekazania mu pełnych wrażeń dotykowych oraz informacji wizualnych niezbędnych do pełnej iluzji sensorycznej. Widzowie *Kosiarza umysłów* spotkali się tam właśnie z techniką Laniera, jak również z jej doskonałym przedłużeniem w postaci wizji gracza „przeniesionego” ze swego ciała fizycznego do wirtualnej postaci, stanowiącej marzenie zwolenników sztucznej inteligencji (AI), twierdzących, że komputer jest w stanie duplikować inteligencję. Inny rodzaj prototypu został przedstawiony przez Myrona Kruegera na University

of Connecticut. W ramach jego „środowiska responsywnego” użytkownicy stają naprzeciwko ekranu, na którym wyświetlana jest ich sylwetka, obraz jest przetwarzany przez komputer, który rozpoznaje kształt postaci i generuje grafikę, która z nim oddziałuje. W związku z tym użytkownik może „dotknąć” wygenerowanego komputerowo przedmiotu na ekranie i „przenieść” go w inne miejsce. Idealną kontynuacją tego rodzaju prototypu stanowi Holodek ze Star Treka, czyli „holopokład”, pokój, w którym komputer kontroluje materię w ten sposób, że generuje sztuczne środowisko, z którym użytkownik może wchodzić w kontakt. Niestety, prototypy wirtualnej rzeczywistości stworzone przez Laniera i Kruegera stanowią jedynie niedoskonałe przykłady dla swych idealnych kontynuacji, będąc na dodatek wyjątkowo skomplikowane i kosztowne. Pod względem poziomu symulacji wizualnej bardzo daleko odbiegają od realistycznego ideału poszukiwanego przez badaczy⁵. Z drugiej strony MUD-y osiągają o wiele więcej przy o wiele mniejszym nakładzie środków. Są bardziej zdolne do stworzenia żywego doświadczenia przebywania w świecie wirtualnym, unikając przy tym nadmiernego surrealizmu, gdyż opierają się na komunikacyjnej i operacyjnej interakcji dla wywołania jak największego podobieństwa, unikając kreskówkowego przerysowania poprzez wytwarzanie świata w oparciu o tekst i wyobraźnię, wywołując, jak to określił William Gibson, „konsensualną iluzję”. Twórcy oraz gracze nie ponoszą żadnych wydatków. Oprogramowanie MUD dostępne jest za darmo, a gracze muszą się wyłącznie zalogować.

Podmiotowość

Gracze często nadają swym postaciom imiona w nawiązaniu do powieści fantasy, science fiction, komiksów, opisując je zgodnie z własnymi upodobaniami i konfrontując je z innymi postaciami bez jakiegokolwiek związku z rzeczywistością tożsamością. Całkowite bądź częściowe maskowanie swego codziennego ja w systemach MUD stanowi jeden z powodów, dla których tak często można tam spotkać przedstawicieli mniejszości – są tam po prostu niewidzialni. Tego rodzaju doświadczenie może nauczyć tolerancji oraz zrozumienia dla innych grup w momencie postępującego rozłamu społeczeństwa amerykańskiego ze względu na różnorodne społeczno-ekonomiczne, rasowe, seksualne i religijne enklawy. Czy Kasandra powinna ostrzegać przez przebraniem we wtórną podmiotowość? Czy postać MUD bardziej przypomina kominiarkę bankowego rabusia, czy może aktora wcielającego się w swą rolę? Może być oczywiście i jednym, i drugim. Gracz może wykorzystać anonimowość ofiarowaną mu przez postać,

⁵ Jak ujął to Daniel Dennett: „Rozwój «wirtualnej rzeczywistości» ze względu na użytkowanie jej w celach rozrywkowych oraz badawczych przeżywa ostatnio boom. Stan, w jakim znalazła się sztuka jest imponujący: elektronicznie sterowane rękawice zapewniające przekonujący interfejs do «manipulowania» przedmiotami oraz zakładane na głowę projektory umożliwiające szczegółowe badanie wirtualnego środowiska. Ograniczenia tego systemu są jednak oczywiste: iluzję udaje się podtrzymać jedynie poprzez różnorodne kombinacje fizycznych replik oraz schematyzację (względnie gruboziarnistą reprezentację). Nawet w najlepszym przypadku stanowią one doświadczenie wirtualnej nad-rzeczywistości (*surreality*), a nie czegoś co można by nawet przez chwilę pomylić z realnym przedmiotem. Jeśli naprawdę ktoś pragnie nabrać kogoś, że ten przebywa zamknięty w klatce z gorylem jeszcze długo najlepszym rozwiązaniem będzie zatrudnienie aktora w przebraniu”.

by postępować w sposób zły i okrutny, jak to ma miejsce w przypadku przemocy seksualnej w Mr Bungle w LambdaMOO opisanej przez dziennikarza „Village Voice” Juliana Biddella. Gracz może również uczestniczyć we wspólnotowym wysiłku powołania wyobrazonego świata „do życia”, na przykład kreując postać, która pomoże zaistnieć wirtualnie napisanej przez Franka Herberta *Diunie*. W tego rodzaju grach uczestnicy zawiodą, jeśli będą starali się zbyt często pokazywać swą prawdziwą twarz (OOC – *out of character*), gdyż powinni się z nią całkowicie zespolić (IC – *in character*), a potrzeba bycia szczerym i otwartym w stosunku do tego, kim się naprawdę jest, byłaby tu równie nie na miejscu, jak na scenie Broadway’u. Jeśli metafizycy tacy jak Michael Heim mają rację, twierdząc, że rzeczywistość wirtualna zrodzi ultrawagnerowskie totalne dzieło sztuki, to MUD-y położą podwaliny pod tę sztukę. Popularne jest również, by w systemach przygodowych MUD tworzyć postać, która odpowiadałaby „duchowi” głównego tematu przygód. Jeśli jest nim rozwiązywanie zagadek pośród średniowiecznych zamków i smoków, należy raczej opisywać siebie jako rycerza bądź damę, aniżeli jako cyberpunka czy członka załogi statku kosmicznego Enterprise. Sprawia to, że taki świat staje się rozkoszą dla wyobraźni, a także wyzwaniem dla intelektu i nie powinien zaprzętać Kasandrze głowy bardziej niż kostium zakładany na Halloween. Sądzę, że na długo przed tym, jak spełni się przepowiednia Heima, tego rodzaju MUD-y staną się główną rozrywką XXI wieku. Z drugiej jednak strony istnieje wiele MUD-ów, które nie podkreślają konieczności wcielania się w postać i miały, jak to było w przypadku MediaMOO, służyć wyłącznie współpracy uniwersyteckiej, a ich gracze często używają prawdziwych imion i powinni ujawnić swą tożsamość innym graczom.

Jednak czy gracze mogą się w MUD-ach zatracić? Oczywiście mogą, ze szkodą dla domu i pracy. Wraz z rzeczywistością wirtualną ludzkość została wyposażona w zupełnie nową zabawkę i podobnie, jak to było ze starszymi zabawkami takimi, jak książki, telewizja i samochód, trzeba liczyć się z ofiarami. Nie wieszczę nikomu śmierci na elektronicznej autostradzie, ale mogę przewidzieć przypadki studentów, których oceny się obniżą, oraz przypadki graczy, którzy będą zaniedbywali rzeczywiste przyjaźnie i kontakty społeczne. Granica dzieląca zdrowe „zanurzenie się” w wirtualnym świecie i patologiczną ucieczkę nie jest łatwa do nakreślenia, szczególnie jeśli to medium posiada zdolność do stania się nie tylko kolejnym urządzeniem w domu i pracy, lecz także jakimś „trzecim rodzajem” z całkowicie wyjątkowym jestestwem, ze szczególnym poczuciem „bycia-tu-oto” różniącym się od bycia w domu czy w pracy. Wydaje się, że stosowne jest określenie MUD-ów jako trzeciego miejsca przy zachowaniu ich magicznych *Dasein*, respektując jednocześnie nienaruszalność pozostałych dwóch. Trudno jest podejmować właściwe decyzje, tak więc z pewnością w rajku również wystąpią problemy, jednak poza nim także ich nie brak.

Czy uczestnictwo w systemach MUD w szczególony sposób przemawia do ludzi społecznie nieprzystosowanych, nieśmiałych, „schizoidalnych”⁶? Badania socjologiczne przeprowadzone przez Margaret Shotton i zaprezentowane

⁶ Termin ten opisuje typ osobowości, a nie chorobę psychiczną. Używany jest w psychiatrii do opisanego osób, których ogólna stabilność w każdym normalnym środowisku pozostaje właściwa i których nie można odróżnić od normalnych typów osobowości, które jednak odznaczają się mniejszą zdolnością

w pracy *Computer Addiction: A Study of Computer Dependency* wydają się potwierdzać tę sugestię. Stworzona przez nią kategoria „zależnych” zbiera osoby, które opisują siebie jako „uzależnione od komputera”. Badaczka odkryła jednak pozytywne cechy „zależnych”, które rzucają cień wątpliwości na popularną sugestię, że odciążenie ich od komputerów byłoby dla nich lepsze. Co więcej, odkryła, że użytkownicy systemów MUD zazwyczaj są o wiele bardziej społecznie przystosowani i mniej nieśmiali aniżeli inni „zależni”. Podzieliła „zależnych” na trzy grupy. Do pierwszej należą „sieciowcy” (*Networkers*), którzy rzadko piszą własne programy, ale używają komputerów jako środka komunikacji z innymi użytkownikami oraz z bazami danych. W drugiej znaleźć można „pracowników”, którzy używają komputerów w celach zawodowych związanych z programowaniem oraz użyciem komercyjnego oprogramowania. W końcu do trzeciej grupy należą „badacze”, spędzający większość swego czasu na programowaniu w celach badawczych i samorozwojowych. Użytkownicy systemów MUD, jak się okazało, należą do kategorii „sieciowców”. Znacznie więcej spośród „sieciowców” było skłonnych postrzegać komputer jako rodzaj zabawki, narzędzie służące rozrywce, podczas gdy „pracownicy” traktowali użytkowanie komputera poważniej i widzieli w nim narzędzie do poszerzania swych kompetencji, a „badacze” skłaniali się ku antropomorfizacji komputera, używając go zarówno do rozrywki, jak i po to, by uciec od kontaktów społecznych. Co więcej, „sieciowcy” okazali się bardziej asertywni, przedsiębiorczy, ekstrawertyczni i niezależni niż dwie pozostałe grupy⁷. Jeśli więc mamy do czynienia z ciągle ponawianym pytaniem o to, czy należałoby odciągać miłośników systemów MUD od komputerów, fakt, że ich aktywność owocuje pozytywnie tak pod względem subiektywnym, jak i obiektywnym, zamyka tę kwestię. Gracze nie dostali się w szpony nałogu, który upośledzałby ich zdolności poznawcze, a sama czynność jest obiektywnie wartościowa (nie stanowiąc jedynie przyczynku do czysto uzależniających przyjemności).

Czy komputery, a w szczególności rzeczywistość wirtualna, skłaniają do megalomanii? W roku 1981 Margaret Boden napisała:

Komputer stanowi zabawkę zupełnie innego rodzaju, niż te używane wcześniej ze względu na zdolność do zaspokajania – bądź też stwarzanie takiego pozoru – różnorodnych głęboko ukrytych ludzkich potrzeb. Oferuje nam iluzję całkowitej kontroli, i wydaje się, że całkowicie poświęca nam swą uwagę, często natychmiast odpowiadając na wszelki sygnał doń skierowany (...) te miłe dla nas reakcje rzadko możemy spotkać w kontaktach z innymi istotami ludzkimi, a nawet z psami. Jeśli podoba nam się, że w kontaktach z naszymi czworonożnymi przyjaciółmi jawimy się im niczym Napoleon, jak bardzo moglibyśmy być zadowoleni z występowania w roli Zeusa dla naszego komputera?⁸

Komentarz Boden uzmysławia, jak trudno jest opisywać zjawiska związane z komputerami w momencie „trwania rewolucji”. Dziś widać, że raczej będziemy czuli się onieśmieleni, używając komputera do napisania programu czy jakiegś

do zwykłego, spontanicznego, ciepłego i przyjaznego reagowania na innych ludzi. Por. M. Shotton, *Computer Addiction*, Taylor & Francis, London 1989.

⁷ Tamże, s. 171.

⁸ Cyt. za: tamże, s. 10.

pracy, i będziemy bardzo odlegli od samopoczucia Zeusa. Podobnie jasna stała się kwestia akceptacji przez użytkowników sieci MUD wewnętrznych hierarchii światów, w których się poruszają, oraz zgody na właściwe im wymogi normatywne. Prawdopodobnie innego wyboru po prostu nie ma: samozwańczy Zeus zostaje wykluczony, jego połączenie z MUD zostaje przerwane albo decyzją Czarodzieja, albo w demokratycznym głosowaniu. Jakkolwiek megalomania rzadko zdarza się w świecie wirtualnym, częste w nim jest myślenie życzeniowe. Gracze starają się w nim zrekompensować własne braki, obdarzając swoje postaci takimi cechami, które sami pragnęliby posiadać, a światy przez nich stworzone są doskonałe i bogate, co nigdy nie będzie możliwe w prawdziwej rzeczywistości. Można zająć względem tego zjawiska stanowisko krytyczne, jednak należałoby się od tego powstrzymać dopóki wszystkie strony nie pozostaną usatysfakcjonowane. Jeśli chcesz przesiadywać w klatce z gorylem, a nie ma to wpływu na żadne inne sprawy, to czemu nie?

Na znacznie głębszym poziomie, aniżeli rozważania na temat zamaskowanej tożsamości, uzależnienia od komputera czy też megalomanii, odnajdujemy Kasandryczne pytanie o to, czy rewolucja komputerowa przemieni ludzkość w rasę cyborgów: *Maszyny To My*. W odniesieniu do systemów sieciowych MUD oraz doświadczeń rzeczywistości wirtualnej pytanie to brzmi: czy tego rodzaju aktywności zmieniają nasze tożsamości do tego stopnia, że zaczyna nas określać nasza postawa względem komputerów. Jak zauważył niegdyś William James: „Do tego stopnia przyswoiliśmy sobie nasz ubiór i do tego stopnia identyfikujemy się z nim, że jedynie nieliczni na pytanie o to, czy woleliby mieć piękne ciało odziane w ubranie brudne i wymięte, czy może ciało brzydkie oraz pełne skaz jednak zawsze nieskazitelnie odziane, przez moment nie zawahaliby się przed udzieleniem ostatecznej odpowiedzi”⁹. Nasze postacie z wirtualnego świata są być może takimi „ubraniami” noszonymi w cyberprzestrzeni przyszłości. Wizje podobne do tej stworzonej przez Williama Gibsona w jego cyklu *Neuromancer* zdają się sugerować, że doświadczenia w cyberprzestrzeni, na przykład w światach wirtualnych, mogą sprawić, że na moment zawahamy się nim udzielimy ostatecznej odpowiedzi na pytanie o to, czy wolelibyśmy gorsze ciało fizyczne oraz stosowny ubiór, by zyskać doskonałą postać wirtualną. (Stary żart, do którego nawiązał w cytacie James, mówiący, że człowiek składa się z trzech części: duszy, ciała oraz stroju, powinien być może zostać zmodyfikowany. Człowiek składa się z czterech części: ciała, duszy, stroju oraz wirtualnej osobowości.) Ekspansja świadomości niesie ze sobą groźbę, że cybernauta może zapomnieć o własnym ciele. Zjawisko to odkryła Sherry Turkle w obrębie kultury hakerów, przedkładając na nie immersję w abstrakcyjnym świecie programowania. Jedynym wyjściem jest właściwy osąd oraz dyscyplina w zachowaniu składników własnej tożsamości w należytej harmonii i zapewnienia każdemu z nich właściwego miejsca.

Dzieci rewolucji komputerowej będą stwarzały z pomocą komputerów środowiska, w których dostosowanie mentalne wymagać będzie regularnie podtrzymywanej więzi z cyberprzestrzenią. Często mówi się, że ciało ludzkie

⁹ W. James, *Principles of Psychology*, Harvard University Press, Cambridge 1983, s. 280.

osiągnęło granice rozwoju fizycznego właściwego naszemu gatunkowi i że przyszła ewolucja człowieka będzie określana przez postępy w technologii komputerowej oraz syntezę istot ludzkich z tą technologią. Jeżeli na tym polegać ma „cyborgizacja” naszej rasy, to jest ona nie bardziej związana z przekształceniem naszych ciał w maszyny, aniżeli związek pomiędzy budowaniem przez nas domów i „cyborgizacją” naszych ciał, przekształconych w następstwie tego w stiuki oraz drewno. Do takiego mentalnego dostosowania nie będzie prawdopodobnie wymagana technologia wirtualna, jednak nie można wykluczyć, że stanie się ona ulubioną formą spędzania wolnego czasu oraz znaczącym uzupełnieniem form nauczania. A jeśli spędzanie wolnego czasu w świecie wirtualnym oznaczałoby przeistoczenie się w cyborga? Jest to o wiele lepsze rozwiązanie niż zaleganie na kanapie. Wzbogacenie naszego życia za sprawą rewolucji komputerowej oraz rzeczywistości wirtualnych może nas nauczyć przewyżczać odwieczne lęki (wyrażone w *Frankensteinie* Mary Shelley i temu podobnych dziełach) związane z naszą obawą, że technologia może nas odczłowieczyć. Nie czynią jednak tego przecież ubrania ani nasze kontakty na elektronicznej autostradzie czy nasze postacie w rzeczywistości wirtualnej. Jesteśmy zwierzętami wytwarzającymi narzędzia i taka synteza pomiędzy istotą ludzką a maszyną komputerową jest naszym przeznaczeniem: Maszyny to my sami. Jak zauważył to jasno Marks, jesteśmy skazani na przekroczenie samych siebie, naszej świadomości oraz Ziemi poprzez zastosowanie naszych technologii. Nie należy pytać, czy należałoby to czynić, ale w jaki sposób należałoby pokierować tym procesem, by zminimalizować straty.

Należy wskazać na jeszcze jeden istotny czynnik związany z możliwością „identyfikowania się” człowieka ze swoją postacią; postać, „drugie ja” może zyskać samodzielną egzystencję. W pewnym sensie stanowi to rozwinięcie przytoczonej wcześniej analogii z ubraniem, gdyż również strój może zyskać własną egzystencję. Nie chodzi tu jednak o to, że gracz ma się tak do swojej wirtualnej postaci, jak człowiek do koszuli, którą nosi. Skłaniałoby to do tworzenia złego obrazu podmiotu kartezjańskiego ubranego w różnorodne właściwości. Cechy substancji myślącej dla kartezjanina stanowią konstytutywne elementy podmiotu, jak zauważa James oraz inni, podkreślające interpretacyjny oraz konstrukcyjny charakter tożsamości osobowej. Tak więc zestawianie czyjejs wirtualnej postaci z czymś ubraniem jest równoznaczne z porównaniem jej do czyjegoś umysłu albo strumienia świadomości, ponieważ także umysł stanowi pewną kategorię interpretacyjną. Przypisanie komuś umysłu oznacza, jak to ujmuje Daniel Dennett, zajęcie postawy „intencjonalnego wyjaśniania” względem kogoś. Już dawno ludzie uznali, że konieczne jest odwołanie się do intencjonalnego wyjaśniania dotyczącego stanów wewnętrznych nakierowanych na ich przedmioty, podobnie, jak pożądanie skierowane jest na to, co jest pożądane albo wiara na to, w co się wierzy. To podejście właściwe tak zwanej „psychologii potocznej” (*folk psychology*) pozwoliło na szybsze i bardziej niezawodne przewidywanie tego, co dana osoba zamierza, aniżeli poleganie na wskazówkach dostarczanych przez ruch ciała, a na dodatek ustabilizowało życie społeczne i umożliwiło jego rozwój. Wirtualna psychologia postaci może stać się, obok psychologii potocznej osoby/gracza, ważnym składnikiem tożsamości osobowej, domagającym się przyjęcia

postawy „wirtualnego wyjaśniania”. Aby zrozumieć osobę, konieczne stanie się wniknięcie w psychikę jej postaci (to, czego ona pragnie i w co wierzy itp.) oraz stosunek postaci do świata wirtualnego. Jakkolwiek dyskusyjny jest, by psychologię wirtualną dałoby się obecnie łatwo zredukować do psychologii potocznej za pomocą twierdzeń dotyczących zamierzeń gracza wobec jego postaci, przekonań gracza (a nie jego postaci) na temat wirtualnego świata itd., to może przyjść czas, że światy wirtualne staną się do tego stopnia złożone, a immersja w nich tak całkowita, że taki przekład będzie niepodważalny, a zastosowanie nieredukcyjnej psychologii wirtualnej stanie się jedynym sposobem na zrozumienie działania danej osoby. Aby zrozumieć Jonesa siedzącego za klawiaturą (bądź ubranego w rękawiczki cyfrowe oraz cyfrowe okulary ze słuchawkami), będziemy zmuszeni odnieść się do postaci Jonesa Siegfrieda i tego, co właśnie robi, w taki sam sposób, w jaki mówimy o bólu Jonesa, gdy chcemy wyjaśnić jego bolesne zachowanie, zamiast przytaczać całą historię organizmu Jonesa, która doprowadziła go do tego stanu. Tak więc Siegfried i pewne wirtualne fakty psychologiczne jego dotyczące („Siegfried wkracza do Valhalli”) staną się częścią ontologii Jonesa, podobnie jak ból i fakty psychologii potocznej („Boli”) stały się częścią jego ontologii. W ten sposób „drugie ja” naprawdę zacznie istnieć. W odniesieniu do osób stało się to już faktem. Tak jak pod koniec dziewiętnastego wieku Oscar Wilde mógł powiedzieć, że prawdziwe życie jakiegoś człowieka to życie, którego on nigdy nie prowadził, jego dwudziestowieczni odpowiednicy mogą powiedzieć, że prawdziwe życie to to, które wiedzie się w rzeczywistości wirtualnej. W tym sensie rzeczywistość wirtualna może zapewnić niektórym ludziom, zwłaszcza osobom upośledzonym w życiu codziennym, całkowicie nową możliwość prowadzenia autentycznej egzystencji.

Wspólnota

W dzisiejszych czasach komunitaryzm okazuje się prawdziwym rywalem liberalizmu, który wydawał się jedynym zawodnikiem pozostałym pod koniec dwudziestego wieku, po tym, jak przegrały faszyzm i komunizm. Liberalizm to filozofia sprawiedliwości określająca warunki minimalne, jakie musi spełnić sfera publiczna oraz głosząca wolność w wyborach jednostki dotyczących dobrego życia w sferze prywatnej. Komunitaryzm poszukuje powszechnie podzielanego systemu wartości określających, czym jest dobre życie i jego cnoty. Pewien optymistyczny krytyk współczesnego społeczeństwa liberalnego, Alasdair MacIntyre, doszedł do wniosku, że w obecnie panujących warunkach prawdziwa wspólnota nie jest możliwa do zrealizowania ani teraz, ani w bliskiej przyszłości, i poparł projekt tworzenia autentycznych wspólnot, będących wyspami światła na morzu ciemności. Jeden z problemów polega na tym, że ludzie, którzy podzielają te same wartości, bardzo często żyją od siebie w dużych odległościach. Na to, by stworzyć wspólnotę, nie wystarczy bliskość fizyczna, jednak wspólnota pozbawiona bliskości fizycznej jest niemożliwa. Nie jest jednakże niemożliwa wirtualnie. Czy naprawdę jest zupełnie nierealne, by MUD-y stały się wirtualnymi miejscami spotkań dla różnych wspólnot? Sam MacIntyre uważa, że cnoty

umożliwiający stworzenie najbardziej wartościowej wspólnoty odnaleźć można w tradycji oraz instytucjach kościoła rzymskokatolickiego. Czy MUD nie mógłby umożliwić wirtualnej konkretyzacji tej tradycji i tych instytucji, łącząc oddalonych i często izolowanych wiernych we wspólnocie religijnej? Z pewnością jest to zupełnie możliwe i z tego, co wiem, istnieją już takie realizacje. (Byłem zaskoczony wiadomością, że wspólnota marynarzy założyła własny MUSH nazwany NetSailor.) W MUD-ach gromadzą się już wspólnoty naukowców. BioMOO gromadzi biologów, AstroMOO astronomów. W PennMOO uczeni z wielu krajów uczestniczą w wirtualnych seminariach dr Jamesa O'Donnella poświęconych św. Augustynowi. MediaMOO stało się ważnym miejscem spotkań dla pisarzy zastanawiających się nad społecznymi konsekwencjami używania komputera. Diversity University oraz CollegeTown mają rozwinięte programy ułatwiające nauczanie. Walden Pond MOO łączy studentów i nauczycieli z Uniwersytetu Alberta i Uniwersytetu Hawajskiego w środowisku akademickim nazwanym COLLABORATORY.

Wirtualne społeczności najlepiej rozpatrywać jako eksperymenty w tworzeniu i podtrzymywaniu grup społecznych niewpisujących się w ramy zagadnień właściwych dla realnych wspólnot i stowarzyszeń. Mniejsza skala pozwala wszystkim graczom MUD znać się nawzajem, a jeśli MUD stanie się zbyt duży i zacznie doskwierać nadmiar uczestników, zawsze można zatrzymać jego rozwój albo stworzyć nowy MUD. Mniejsza skala nie dotyczy wyłącznie małej liczby graczy, ale i względnej łatwości w pokonywaniu wirtualnych dystansów. Nawet jeśli ktoś zechciałby z jakiegoś dziwnego powodu dokonać w MUD symulacji drogi prowadzącej w pół godziny z osiedla do centrum miasta, łatwe byłoby porzucenie wirtualnej kierownicy i wydanie polecenia, które przeniosłoby nas do centrum w mgnieniu oka. Przemoc nie stanowi tu problemu albo raczej różni się ten problem i jest on mniej dotkliwy od jego postaci występującej we wspólnotach rzeczywistych.

Szeroko rozumiana wspólnota jest w przypadku MUD-ów niezbędna z tego prostego powodu, że stanowią one interaktywne środowisko dla wielu użytkowników. Jednak, co składa się na tę wspólnotę? W zasadzie nic i pewne MUD-y są tego najlepszym świadectwem. Mogą być one zbiorowiskiem jednostek, z których każda posiada własny plan zabijania potworów, prowadzenia poszukiwań, gromadzenia punktów za nabyte doświadczenia, awansu, a w końcu stania się czarodziejem. Jednak inne MUD-y zagłębiają się w dyskusji na temat jakości relacji społecznych w ich obrębie oraz sposobów ich poprawy, stwarzając w tym celu różne instytucje polityczne takie, jak petycje, głosowania i demokracja przedstawicielska w celu poradzenia sobie ze skargami. Niektóre z MUD-ów zaczęły prześwietlać kandydatów na członkostwo, by sprawdzić, czy dzielą oni pewne wartości takie, jak poważne zainteresowanie programem poszukiwań. Sugerowałoby to coś więcej aniżeli obraz MUD-ów jako małych liberalnych społeczeństw i kierowałoby ich rozwój w stronę wspólnot komunitariańskich. W społeczeństwie realnym mogłoby to stanowić oznakę nietolerancji, jednak w cyberprzestrzeni bardzo łatwo stworzyć wspólnotę z tymi, którzy dzielą twoje wartości, nie odmawiając jednocześnie innym wolności podobnego postępowania.

Jeżeli wspólnoty wirtualne mają zrealizować swój potencjał jako „trzecie miejsce”, które nie jest ani domem, ani miejscem pracy, powinny unikać redukcyjnych tendencji prowadzących w obu tych kierunkach. Przestrzeń wirtualna zwana „East Coast” zmierza do zredukowania jej do miejsca pracy, kładąc nacisk na telekonferencje, tele-spotkania, wirtualne konferencje itp. Z kolei wirtualna „West Coast” zmierza do zredukowania jej albo do poziomu gry Nintendo, albo do pełnienia funkcji serwisu dla przyjaciół i kochanków. Jakkolwiek przestrzeń wirtualna jest na tyle pojemna, że może pomieścić zarówno funkcje pełnione przez „East” oraz „West Coast”, społeczności wirtualne powinny zachować swą autonomię, by stać się czymś więcej niż narzędziem albo grą.

Natura

Co najmniej od kiedy Marks postawił Hegla z powrotem na nogi, pisząc o gatunku ludzkim jako przekształcającym ziemię i samego siebie poprzez pracę w historycznym marszu ku realizacji swych gatunkowych możliwości, zrozumieliśmy, że narzędzia naszej pracy, nasza technologia zawsze zmieniała nas samych oraz nasze środowisko. To, co określane jest mianem „technosfery”, nie rozpoczęło się wcale wraz z rewolucją przemysłową, lecz ma swoje początki w czasach prehistorycznych, kiedy to nasi przodkowie zaczęli zmieniać swoje ciała i umysły, wynajdując narzędzia służące do polowania oraz uprawiania ziemi, co uczyniło ich mniej zależnymi od ostrych kłów i brutalnej siły. Jednak rozwój mieszczaństwa po upadku systemu feudalnego w średniowieczu oraz otoczenie ludzi przez industrializację w miastach, którzy odpowiedzieli na rewolucję przemysłową, oddaliło wielu z nas coraz bardziej od natury: od tych zakątków Ziemi, które nie zostały wcale przez nas przekształcone albo przekształcone w nikłym stopniu. Zdystansowanie to sprawiło, że stał się możliwy antynaturalistyczny ekspresywizm, stanowisko, które zakłada, że człowiek najlepiej wyraża samego siebie w nieorganicznym, stworzonym przez ludzi środowisku. Poeta-laureat tego poglądu, Baudelaire stworzył sen nie o powrocie do rajskiego ogrodu, ale całkowicie stworzonym przez człowieka mieście, z którego wygnane zostało wszystko to, co organiczne:

Sen to cudotwórca – fantasta! -
 Kaprys mu szczegóły nakazał,
 Że z mojego widma, czy miasta
 Wszelaką roślinność wymazał.

Zwolennik oka hegemonii,
 Dla niego wyprawił on gody
 Upajającej monotonii -
 Z metalu, marmuru i wody¹⁰.

Dla Baudelaire’a ów sen przekształcający rzeczy może być „doskonały niczym kryształ”, można by rzec – doskonały niczym świat MUD. Software,

¹⁰ Ch. Baudelaire, *Sen paryski (poświęcone Constantinowi Guysowi)*, przeł. B. Wydźga, za: Ch. Taylor, dz. cyt., s. 807.

hardware oraz elektryczność, które składają się na MUD, o wiele bardziej niż metal, marmur pozwalają zrealizować Baudelaire'owski sen o stworzonym przez człowieka świecie, który odwraca się od chaotycznej natury. Jeśli zechcesz, możesz w MUD stworzyć warzywa (np. przez wprowadzenie komendy @stwórzcieciorkę), a te, niczym doskonały kryształ, nigdy nie zgniją, nie będą się również odznaczały kwitnieniem i odnową, które Baudelaire uważał za „coś wstydliwego i przynębiającego”¹¹.

Istnieje naturalne przymierze pomiędzy antynaturalistycznym ekspresywizmem a racjonalnością instrumentalną, to jest racjonalnością opartą na poszukiwaniu środków w celu maksymalnego zaspokojenia potrzeb. Przymierze to stanowi jedną z postaci połączenia tradycji kultury oświeceniowej opartej na rozumie oraz spuścizny romantycznej ceniącej ekspresję indywidualną. Mogą one również dobrze popaść ze sobą oczywiście w konflikt, jak to się dzieje w przypadku rynku pragnącego rozwijać technologię oraz zwolenników ochrony środowiska chcących ochronić naturę przed przekształceniem jej przez tę technologię. Jednakże postawa romantyczna Baudelaire'owskiej jednostkowej ekspresji zmierza w innym kierunku niż program obrońców środowiska. Antynaturalistyczny ekspresywista twierdzi za Wolterem, że nie jest to wcale najlepszy z możliwych światów i stara się uczynić z niego lepsze miejsce zgodnie z kryterium maksymalnego zaspokojenia potrzeb poprzez racjonalną interwencję i manipulację naturą. Najbardziej najpotężniejszym symbolem takiej racjonalności jest nasza technologia, a ma ona charakter artefaktu – to znaczy jest czymś nie-naturalnym – zarówno pod względem sposobu jej stworzenia, jak i jej wytworów. Uosabia to ideę natury jako czegoś obcego, czym należy się posługiwać oraz co należy kontrolować, a w tej mierze, w jakiej zakładamy, że nasze życie może ulegać jeszcze większej poprawie we wnętrzu coraz to bardziej rozwiniętej technosfery, jesteśmy bytami, których życie wyraża się najdoskonalej w opozycji do natury. Rewolucja komputerowa obdarzyła nas nie tylko mocą kontrolowania i manipulowania światem, lecz także mocą stwarzania sztucznych alternatyw dla żyjącego świata. Umożliwiła nam życie w wirtualnej rzeczywistości MUD-ów, przynajmniej w tej mierze, w jakiej możemy się identyfikować z graczem MUD, a nie osobą piszącą po prostu na klawiaturze. Jest to w o wiele większym stopniu możliwe, aniżeli w przypadku czytania powieści czy oglądania filmu, ponieważ to właśnie ty jesteś autorem tego, co gracz robi i mówi, podczas gry – w przypadku powieści i filmu – autorem tego jest pisarz albo scenarzysta. Gracz w MUD nie postępuje wcale w sposób podobny do czytelnika „dopełniającego” tekst poprzez stopienie z nim swej interpretacji. (Pozostawiam w tym wypadku na boku pomysł, że żaden tekst nie istnieje.) W MUD gracz również zmienia to, co może stać się przedmiotem interpretacji dla innego gracza, do tego stopnia, że można powiedzieć o nim, że żyje w innym świecie.

Świat MUD stanowi technosferę wewnątrz technosfery, w której ktoś podejmuje decyzję, że najlepszą formą funkcjonowania w życiu przez pewien czas jest pograżenie się w wygenerowanym komputerowo świecie, w uzależnionym w znacznym stopniu od technologii środowisku domowym, biurowym albo

¹¹ Ch. Taylor, dz. cyt., s. 803.

laboratorium komputerowym. Jak ten fenomen oceniać? Sądzę, że można powiedzieć, że nasza kultura nie zdołała jeszcze rozwiązać napięcia pomiędzy russoistycznym ekspresywyzmem naturalistycznym a Baudelaire'owskim ekspresywyzmem antynaturalistycznym, między atakami na nauki i sztuki za zepsucie nas a poszukiwaniem w nich lepszego sposobu życia i całościowych dzieł sztuki, między pochwałą dobrego dzikusa a pochwałą tych, którzy potrafią stworzyć świat na własne podobieństwo. Uogólniając, nie udało się także znieść napięcia między naszym dziedzictwem oświeceniowym i romantycznym. Jeśli spojrzymy w jednym kierunku, to gdzie powinniśmy się zatrzymać na szlaku prowadzącym do dobrego dzikusa Rousseau albo prymitywizmów niektórych postaci „etyki środowiskowej”? A jeśli spojrzymy w drugim kierunku, to gdzie powinniśmy się zatrzymać na szlaku prowadzącym do przeżywania większości swego życia w MUD, połączenia, które udało się już zrealizować być może paru nieszczęśliwym duszom, a dalej ulegnięcia, by w ogóle nie wieść już żadnego życia, podążając się do tego, co Nozick określa jako „maszynę doświadczenia”? Napięcie to może okazać się nie do rozładowania, a w związku z tym nierozstrzygalną kwestią może okazać się, czy użytkownicy MUD pospołu z właścicielami samochodów oraz innymi rzucającymi się w oczy użytkownikami technologii należą do armii Szatana, podczas gdy powinni by byli spacerować na bosaka w lesie wokoło stawu Walden; a może raczej uczestniczą oni w stwarzaniu totalnych dzieł sztuki, przyczyniając się do apoteozy sztuki Zachodu.

Nie twierdzę, że MUD-y są nieoddzielne od Baudelaire'owskiej nienawiści do natury. Nie trzeba wcale podzielać jego awersji do „warzyw”, by znać się na obsłudze komputera i pogrążyć się w miejskim i szkolnym/komercyjnym/rządowym otoczeniu, które jest oddalone od tego, co Marks określił jako „idiotyzm życia wiejskiego”. Nic dziwnego, że będąc w ten sposób wyposażonym, przedkłada się możliwości udostępniane przez MUD nad wiejskie rozrywki albo uczucie jedności z przyrodą towarzyszące odrzuceniu technologicznego stylu życia, albo po prostu nad spacer po angielskim ogrodzie. Angielskie ogrody czy staw Walden mogą być trudno dostępne, a odrzucenie technosfery łatwiej jest dziś kontemplować niż zrealizować. Z każdym pokoleniem zwyczajny świat życia staje się dla obywatela nowoczesnego, zindustrializowanego, skomputeryzowanego społeczeństwa coraz bardziej uzależniony od technologii. Tak więc nawet jeśli my sami albo nasze dzieci marzymy o czymś takim, jak powrót do natury, albo preferujemy ją „przy tych samych warunkach”, to okazuje się, że warunki wcale nie są takie same: przeobrażamy się w ludzi w coraz mniejszym stopniu przystosowanych, przez środowisko oraz skłonności, do podążania tą ścieżką. Raczej jesteśmy przywiązani do technologii, podobnie jak Rousseau postrzegał nowożytną cywilizację jako przywiązaną do społecznych, politycznych i prawnych instytucji. Nie ma żadnej drogi powrotnej do nieskalanego stanu wychwalanego przez Rousseau, w którym dobry dzikus byłby wolny od takich instytucji, a powinniśmy raczej poszukać nowego rodzaju wolności, sprawiając, że więzy społeczne zostaną ukształtowane zgodnie z naszą wolą, a nie będą jej kielznać. W coraz większym stopniu staliśmy się istotami należącymi do technosfery i różne krzepkie formy naturalistycznego ekspresywyzmu nie tworzą

już dla nas, skomputeryzowanych mieszczuchów, pewnej opcji życiowej, jaką mogli stanowić dla naszych niedawnych wiejskich poprzedników.

Można postrzegać MUD jako nowy rodzaj wolności w naszych technologicznych środowiskach. Zamiast wolności dobrego dzikusa, działającego pod wpływem impulsu, bez żadnych ograniczeń społecznych oraz zamiast wolności zwolennika etyki środowiskowej zakładającej życie w naturalnej harmonii z innymi elementami ekosystemu dostajemy wolność tworzenia i zasiedlania światów stanowiących wytwór naszej wyobraźni, życia w harmonii nie-naturalnej. Właśnie taka wolność jest, *inter alia*, przedmiotem poszukiwań tego, co Heim określa mianem Świętego Graala badań nad wirtualną rzeczywistością, wizji totalnych dzieł sztuki.

Nie twierdzą wcale, że gracze MUD są zamieszani w technologiczną utopię futurystyczną, o której Marinetti mógł pisać w roku 1909:

Będziemy opiewać wielkie tłumy, podniecone pracą, rozkoszą i walkami ulicznymi; (...) będziemy opiewać rozdygotany nocny żar arsenałów i stoczni, z których bije ostry blask elektrycznych księżyców; żarłoczne dworce kolejowe, co pochłaniają dymne węże; fabryki, zwisające z chmur na krętych sznurkach dymu; mosty, co przekraczają rzeki niczym, ogromni gimnastycy (...) awanturnicze parowce, obwąchujące horyzont¹².

Tych słów, wypowiedzianych na początku stulecia, dziś nie można by wygłosić. Aktualnie mamy świat, który Marinetti jedynie przewidywał i nie jest to coś, co można by opiewać, a przynajmniej nie tak, jak czynił to Marinetti. Jednak czy ktokolwiek rozważa na poważnie powrót do świata preindustrialnego? Technosfera to ślepa siła, okresowo wstrząsająca ludzkością w radykalnych rewolucjach, które udaje nam się ulepszyć, z grubsza, już po fakcie, pożyczając od sowy Minery opatrunki, pędząc karetkami pogotowia na autostrady, by poradzić coś na nieprzewidziane, przykre konsekwencje wynaleźni koła. Przynajmniej tak można postrzegać MUD oraz rzeczywistości wirtualne, należące one do takich opatrunków udzielanych nam przez mądrą po szkodzie sowę, razem z telefonami, operą, samochodami, domami oraz innymi podobnymi artefaktami służącymi przekształceniu Ziemi zgodnie z naszymi potrzebami. Podobnie rzeczywistości wirtualne pomagają nam ulepszyć sytuację, którą sami dla siebie stworzyliśmy; stanowią rodzaj odpoczynku dla tych, których życie zostało przeniknięte przez rewolucję komputerową. Najbardziej płodną formą tego udoskonalenia jest wizja rzeczywistości wirtualnych jako totalnych dzieł sztuki. Nie stanowią one, jak na przykład broń jądrowa, tych narośli owej ślepej siły, które powinniśmy się starać usunąć z technosfery, niezależnie od tego, co niektórzy uniwersyteccy administratorzy mogliby myśleć. Jeśli istnieje argument na rzecz ambiwalentnej postawy względem rzeczywistości wirtualnej, sprowadza się on do bardziej ogólnej ambiwalencji względem sposobu, w jaki technologia kształtuje nasze życie na Ziemi, oraz niepewnego charakteru przyszłości związanego z szybkością i nieprzewidywalnością takiej zmiany, jak gdyby ślepa siła, podczas ostatnich kilku stuleci, wrzuciła dodatkowy bieg. Jest to oczywisty banał i daje się on zastosować do większości nowoczesnego

¹² Tamże, s. 863.

technosferycznego rusztowania. Charakterystyczne dla zwolenników „otwartego społeczeństwa” jest to, jak zauważył słynny sir Karl Popper, że są przychylni ślepej sile, przewyciężając lęk przed zmianami, zamiast tego monitorując ją i zarządzając, by zbadać możliwości tego, co ludzkie. W takim więc duchu otwartego społeczeństwa rzeczywistości wirtualne zapowiadane przez MUD powinny zostać ostrożnie, przychylnie przyjęte. Możemy mieć nadzieję, że metafizycy wirtualnej rzeczywistości mają słuszość w swych przepowiedniach mających nadejść estetycznych epifanii.

Jedną z rzeczy, które mogą przemawiać za antynaturalistycznym ekspresyvizmem, jest myśl, że nie będzie już wkrótce natury, przeciwko której można by występować. W zasadzie nie jest to jedna myśl, ale wiele, pośród których znajduje się i ta, że przeobraziliśmy naturę za pomocą technologicznych manipulacji w coś „stworzonego przez człowieka”, jak te zjawiska, które generują efekt cieplarniany. Jak ujmuje to Bill McKibben w „Końcu natury” (*The End of Nature*): „Zmieniając pogodę, czynimy każdy zakątek Ziemi sztucznym i zrobionym przez człowieka. Pozbawiliśmy naturę jej niezależności i ma to katastrofalny wpływ na jej znaczenie. To właśnie niezależność natury stanowi jej znaczenie; bez niej nie jest ona już niczym, jak tylko nami samymi”¹³. Wydaje się prawdą stwierdzenie, że w rozumieniu McKibbena „natura” już nie istnieje, a w konsekwencji antynaturalistyczny ekspresyvizm ma rację, ponieważ dla nas dziś jedynym sposobem na wyrażenie siebie są formy nienaturalne. Z pewnością natura już nie istnieje, jeśli jej istotowa niezależność wymaga, byśmy nie mogli oddziaływać na kształtowanie jej przyszłości, gdyż na przykład broń jądrowa zapewnia nam taki wpływ; nawet jeśli rozważnie decydujemy się na nieużywanie takiej broni, to siła, którą nam ona zapewnia, jest nieporównywalna z niczym, co stanowiło o niezależności natury w przeszłości. Prawdopodobnie natura już nie istnieje, jeśli jej niezależność nie tyle wymaga, byśmy nie mogli wywierać wpływu na jej przyszły kształt, ile byśmy nie wykorzystywali tej mocy w taki sposób, że natura stanie się czymś, w co by się nie przeobraziła bez wpływu ludzkiej technologii. Istnieje jednak duża różnica między giant wielką sekwoją oraz plastikowym drzewem, której nie da się po prostu opisać stwierdzeniem, że obydwa drzewa są sztuczne, jak chce tego McKibben. W przypadku sekwoi wpływ działalności człowieka jest warunkiem niewystarczającym do zaklasyfikowania jej wspólnie z plastikowym drzewem. Zatem jeśli natura jest wszystkim, co istnieje nie w sposób sztuczny, to z pewnością natura w dalszym ciągu istnieje, chociaż linia podziału między tym, co naturalne i tym, co sztuczne jest chwiejna i przesuwa się w kierunku większej sztuczności. Można sobie wyobrazić, że nawet molekularna struktura Ziemi mogłaby się kiedyś w przyszłości stać sztuczna i oznaczałoby to kres natury w rozumieniu McKibbena. Jednakże na takiej sztucznej Ziemi byłoby w dalszym ciągu możliwe, by gatunki rozwijałyby się zgodnie z sobie danymi prawami doskonałości. (Wyobrażalne jest, że interwencja takiego rodzaju w chemiczną strukturę Ziemi była konieczna do umożliwienia takiego rozwoju.) Tak więc natura w takim biologicznym rozumieniu, jako rozwój objawiający poszczególne gatunki życia, jest do pogodzenia

¹³ B. McKibben, *The End of Nature*, Anchor Books, New York 1989, s. 50.

z nie-interwencjonistycznym rozumieniem McKibbena kresu natury i stanowi wartość podstawową. Gdybyśmy mieli wybierać pomiędzy uszanowaniem niezależności natury a zezwoleniem na wygaśnięcie wszelkiego życia, z pewnością skłonilibyśmy się do interwencji w siły natury. Rozwijająca się technosfera nie jest więc destruktywna w skutkach dla znaczenia natury, ale może stać się konieczna dla integracji z naturą w najbardziej istotnym sensie.

Czy rzeczywistość wirtualna reprezentuje wzrastającą sztuczność nowoczesnego życia? Tak i nie. Tak, ponieważ pokazuje że artefakt, a dokładniej technologia wirtualna, staje się ważnym sposobem spędzania wolnego czasu oraz pracy i doskonale reprezentuje kierunek artefaktualnego rozwoju. Nie, ponieważ nie oznacza koniecznie, że biologiczna natura zostanie zniszczona lub zastąpiona przez sztuczne podróbki, gdyż obecność takich artefaktów w ramach technosfery jest zgodna z zachowaniem natury biologicznej, nawet jeśli taka technologia dysponuje przewagą nad naturą, która oznacza jej kres w rozumieniu McKibbena. Zmodyfikowane genetycznie drzewo, odporne na rdzę zbożową, jest nienaturalne w rozumieniu McKibbena, ale bardziej naturalne w znaczeniu biologicznym, aniżeli drzewo zarażone rdzą. Jasne jest, że zmodyfikowane drzewo nie jest sztuczne, jak plastikowe drzewko bożonarodzeniowe, nawet jeśli trudno jest określić, gdzie kończy się modyfikowanie a zaczyna zastępowanie albo unicestwianie za pomocą tego, co sztuczne. Ważną wartością dla człowieka jest pamiętanie, by nie przekraczać tej granicy.

Biorąc głęboki metafizyczny oddech, możemy utrzymywać, że nawet przekroczenie takiej granicy w kierunku destrukcji natury biologicznej albo zastąpienia jej za pomocą tego co sztuczne w dalszym ciągu pozostawiłoby naturę nienaruszoną, w bardzo ograniczonym, ale dającym się zidentyfikować sensie: nadal istniałoby fizyczne uniwersum, zasiedlone przez plastikowe drzewa, etc. Rzeczywistość wirtualna może nas zabrać w symulowane miejsca, ale nasze rzeczywiste środowiska w dalszym ciągu będą nam zapewniały „sprawdzian rzeczywistości” podczas wirtualnych przygód, przypominając nam o naturze Rzeczywistości, niezależnie od tego, jak bardzo by nie została ona pogwałcona, w przeciwieństwie do Pozorów generowanych przez rzeczywistość wirtualną. A może rzeczywistość wirtualna unicestwi to rozróżnienie między Rzeczywistością i Pozorem? Czy stanowi ona argument na rzecz irrealistycznej myśli, że nie istnieje żadna natura, nawet w osłabionym sensie uczestnictwa w fizycznym uniwersum; myśli, że nie istnieje Rzeczywistość, która mogłaby ujawnić rzeczywistości wirtualne jako zwykłe Pozory. Przewodnia jest w tym wypadku myśl, że nasze pojęcia stanowią ludzki wytwór, niezależnie od tego, czy są one odwiecznymi pojęciami, za pomocą których odnosimy się do fizycznych obiektów średnich rozmiarów, czy nowymi pojęciami naukowymi, którymi się posługujemy, by wyjaśnić tajemnice cząsteczek subatomowych albo galaktyk. Jako ludzkie wytwory nasze pojęcia odzwierciedlają również ludzkie potrzeby, na przykład potrzebę przewidywania i kontrolowania doświadczenia, które nawiązuje do posiadania pojęć dla obiektów fizycznych oraz pojęć opisujących prawa naukowe. „Droga ludzkiego węża wiedzie przez wszystko”, jak to ujął niegdyś filozof pragmatyczny William James, a nie tylko te rzeczy, które zostały przekształcone przez to, co sztuczne. Tak więc pojęcie ukrytej pod Pozorami

Rzeczywistości, niezależnie od tego, czy byłaby ona Platońskim światem Form albo światem naukowego realisty odkrywanym przez nauki przyrodnicze, jest złudzeniem. Nie można się wyrwać w ten sposób poza Pozory albo – używając żargonu postmodernistycznego – nie można wyjść poza tekst i narracje, które tworzymy. Wynika z tego, że rzeczywistość fizyczna traci wszelkie uprawnienia do zapewniania nam sprawdzianu realności, jeśli nasze codzienne i naukowe narracje, które do niej odnosimy, nie są na żadnej uprzywilejowanej pozycji względem tekstów, które konstruujemy w obrębie innych ludzkich zainteresowań, takich jak życie społeczne i polityczne albo właśnie rzeczywistość wirtualna. Ten rozpad może być radośnie postrzegany przez tych, którzy uważali roszczenia Rzeczywistości za restrykcyjne, a nawet opresyjne, może być jednak także postrzegany jako przerażający przez tych, którzy pokładali w nim nadzieje na „sprawdzian realności” wymierzony przeciwko siłom mroku i przesądu.

Chciałbym zaproponować pewną modyfikację tej dialektyki między realistami a irrealistami, która mogłaby nas zaprowadzić pomiędzy dwa ekstrema radości i rozpacz. Zakładam, że nie istnieje żaden „decydujący”, bezwzględny argument ani na rzecz realizmu, ani irrealizmu. Argumenty zbierane przez irrealistów nie są w stanie przekonać realistów pod karą irracjonalności, by wyrzec się ich stanowiska w imię nauk przyrodniczych (albo Platońskich Form, albo Kantowskiego świata noumenalnego, etc.). Podobnie, argumenty zbierane przez realistów nie są w stanie przekonać irrealistów pod karą irracjonalności, by wyrzec się ich wiary w wielość narracji. Opierając się na tej hipotezie, wprowadzam założenie pragmatyczne, którego źródła odnaleźć można u Williama Jamesa, a ostatnio w bardziej dopracowany sposób zostało zaprezentowane w „Naturze rzeczywistości” (*The Nature of Reality*) Roberta Nozicka, mówiąc, że w konfrontacji z dwiema równie wiarygodnymi, wzajemnie się wykluczającymi hipotezami powinniśmy wybrać tę, której konsekwencje będą dla nas lepsze (zgodnie z terminologią Nozicka chodzi o hipotezę o wyższej „wartości decyzyjnej”). Pragnę jedynie zasugerować, że ze względu na podejście pragmatyczne powinniśmy uznać, że pewna forma realizmu jest prawdziwa. Szczególnie w odniesieniu do rzeczywistości wirtualnej, sądzę, że należy mieć baczenie na Michaela Heima, który w swej „Metafizyce rzeczywistości wirtualnej” (*The Metaphysics of Virtual Reality*) pisze:

Irrealizm może być krótkowzroczny. Powinniśmy się trzymać pojęcia świata rzeczywistego, nawet jeśli nie z powodu ogólnego przekonania, to z powodu potrzeby przeprowadzania okazjonalnych sprawdzianów realności w odniesieniu do naszych systemów wirtualnych. Światy wirtualne mogą zagrażać integralności ludzkiego doświadczenia. Możemy dostrzec, w jaki sposób technologie zaburzają nasze ciała biologiczne na przykładzie zaburzeń snu i mdłości spowodowanych symulatorem lotu. Cyberciała należące do rzeczywistości wirtualnej mogą mocniej zaburzyć już nadwątloną równowagę ontologiczną. Charakterystyczna dla współczesnego człowieka amnezja cielesna może się pogłębić pod postacią Syndromu Świata Alternatywnego i Zaburzenia Świata Alternatywnego. Musimy się nauczyć, w jaki sposób wykonywać od czasu do czasu sprawdziany realności w świecie wirtualnym. Niczym niepoohamowana proliferacja światów oczekuje na zdrowy rozsądek, na połączenie z rzeczywistością, na metafizyczne zakorzenienie.

Dla Heima problemem jest pytanie o to, na czym mielibyśmy polegać, przeprowadzając takie sprawdziany realności, gdybyśmy nie mieli „ogólnego przekonania”, że istnieje rzeczywisty świat, w którym można by to sprawdzić.

Nawet jeśli ma rację, że istnieje potrzeba przeprowadzania takich sprawdzianów, to źle zaczyna, zakładając, że by zaspokoić taką potrzebę, powinniśmy się odwołać do czegoś, w co nie wierzymy. Byłaby to potrzeba neurotyczna, podobna do wiary niedojrzałego człowieka w Świętego Mikołaja. Potrzeba takiej osoby musi być niezaspokojona w momencie, gdy zorientuje się, że Święty Mikołaj nie istnieje. Uważam, że stanowisko Heima wymaga proponowanej przeze mnie epistemologii pragmatycznej, twierdzącej, że jeżeli potrzeba może zostać zaspokojona przez wiarygodną hipotezę, powinniśmy w taką hipotezę uwierzyć. Różnica między Świętym Mikołajem a moim „ciałem biologicznym”, by użyć terminologii Heima, polega na tym, że hipoteza mówiąca, że *moje ciało biologiczne istnieje*, jest wiarygodna, podczas gdy twierdzenie, że *Święty Mikołaj istnieje* nie jest.

Morał z tego płynie taki, że pewna forma realizmu jest prawdziwa; właśnie w to powinniśmy wierzyć w obliczu nierozwiązanego sporu między realistami a irrealistami. Nasze ciała fizyczne i nasze otoczenie są realne, a „teksty”, których używamy do opisu tej rzeczywistości, włączając w to teksty naukowe, posiadają ontologiczny status oraz roszczenie względem naszej uwagi, których nie mają zapewnienia szaleńca, że jest Napoleonem albo fatamorgana na pustyni. Jest jednak o wiele mniej jasne to, czy ktoś powinien z tego wnosić, że wirtualna rzeczywistość nie jest żadnym rodzajem rzeczywistości, ponieważ nie wiadomo dokładnie, jaka forma realizmu jest prawdziwa. Nie twierdziłem na przykład wcale, że to, co rzeczywiste jest ograniczone do tego, co istnieje fizycznie, a z tego, co zostało powiedziane można wnosić, że istnieją obiektywne fakty matematyczne. Podobnie, z tego, co zostało powiedziane realizm moralny może być prawdziwy, a więc doktryna głosząca, że między obiektywnymi realnymi faktami odnaleźć można również fakty moralne. Nie jest pewne, co takiego w odniesieniu do moralności oraz matematyki daje wiarygodność stanowiskom realistycznym w odniesieniu do nich, jednak za wcześnie, by uznać kategorycznie, że rzeczywistość wirtualna powinna zostać raczej uznana za iluzję, aniżeli również potraktowana na równi z nimi¹⁴. Za wcześnie jest też, by orzekać coś na temat natury wirtualnej rzeczywistości. Matematyka oraz moralność rozwijają

¹⁴ Jednym ze stanowisk, które nadają wiarygodności realizmowi odnośnie do przedmiotów matematycznych, moralnych oraz wirtualnych, jest fregowska filozofia języka, jak ta rozwijana przez Michaela Dummetta: „Pomysł, że brak jakiegokolwiek ostensji jest szkodliwy dla statusu wyrażenia jako nazwy własnej, a w związku z tym również dla statusu jej odniesienia jako przedmiotu wynika z fałszywego obrazu konkretnego przedmiotu jako czegoś, co może być nam dane samo w sobie, niezależnie od wszelkiego języka. W momencie, gdy uświadomimy sobie, że nie jest to możliwe, przestaniemy być zmuszeni do wyolbrzymiania roli ostensji. Wiemy, że nawet pośród jednostkowych przedmiotów istnieje wiele różnych rodzajów, odpowiadających różnorodnym kryteriom identyczności, których możemy użyć, i że pojęcie ostensji nie jest jednorodne, lecz musi zostać poddane różnym modyfikacjom ze względu na swój przedmiot” w: M. Dummett, *Frege: The Philosophy of Language*, Harper & Row, New York 1973, s. 498. Zauważmy, że teza Dummetta głosząca, że nie mamy niezapośredniczonego dostępu do rzeczywistości, nie prowadzi go do „postmodernistycznej” sugestii, że istnieje jedynie wielość tekstów pozbawiona hierarchii ontologicznej. Wręcz przeciwnie, porządek ontologiczny zostaje tu wprowadzony w szczególności przez określenie, czy wyrażenie funkcjonuje jako nazwa własna i w związku z tym odnosi się do czegoś: „Jeżeli wyrażenie spełnia formalne kryteria bycia nazwą własną; jeżeli stanowi część słownika, w ramach którego możemy zbudować zdania zawierające tę nazwę oraz inne zawierające kwantyfikację, z którą jest ona związana w standardowy sposób, w jaki termin jest odniesiony do kwantyfikatora; jeżeli zapewniliśmy warunki prawdziwości dla tych zdań; i jeżeli w końcu jedno z tych zdań określające warunki odniesienia dla tej nazwy jest prawdziwe zgodnie z określonymi kryteriami prawdziwości, wtedy nie ma już

się już od jakiegoś czasu, przez tysiące lat kształtując swą bogatą wewnętrzną strukturę oraz mniej lub bardziej znaczący konsensus w odniesieniu do głoszonych przez nie prawd. Rzeczywistość wirtualna jest całkowicie nowym działem metafizyki, którego wewnętrzną strukturą zaczyna się dopiero rozwijać. Za wcześnie jest, by powiedzieć, co to oznacza, a my znajdujemy się w o wiele trudniejszej sytuacji niż jońscy filozofowie przyrody, którzy posiadali przynajmniej w pełni rozwiniętą rzeczywistość fizyczną, w oparciu o którą mogli snuć swe zadziwiające spekulacje. Żyjemy w dalszym ciągu w erze Wielkiego Wybuchu ewolucji rzeczywistości wirtualnej i dobrze byłoby, gdybyśmy mogli poczekać parę tysiącleci nim zaczęniemy snuć na jej temat własne spekulacje. Jesteśmy na to zbyt niecierpliwi, ale możemy być przynajmniej powściągliwi względem entuzjazmu albo drwiny z wirtualnej rzeczywistości oraz uważni względem interpretacji wyników, które dostajemy z tego metafizycznego laboratorium.

Kończąc to ćwiczenie z „pre-jońskiej” metafizyki wirtualnej rzeczywistości, chciałbym zasugerować, że definicję rzeczywistości wirtualnej, od której zaczęliśmy, mówiącą, że jest ona iluzją przebywania w innym miejscu niż miejsce fizyczne, należałoby ulepszyć, aby usunąć uprzedzenia związane ze słowem „iluzja”. Definicja lepiej dostosowana do stanu dzisiejszego mówiłaby o tym, że komuś wydaje się, że przebywa w miejscu innym niż to, które fizycznie zajmuje. W miarę jak rzeczywistości wirtualne będą się rozwijać, a nasze obcowanie z nimi nabierze bardziej bezpośredniego charakteru, będziemy mogli zdecydować, czy to, co nam się wydaje jest iluzją czy nie¹⁵.

Przeł. Piotr Schollenberger

Virtual Reality and the Metaphysics of Self, Community and Nature

This essay explores some philosophical implications of virtual reality, and specifically the sub-culture of MUDs (multi-user dungeons). Already in a MUD

żadnych dodatkowych warunków, które musiałyby zostać spełnione, by jakieś wyrażenie funkcjonowało jako nazwa posiadająca swoje odniesienie”, w: M. Dummett, dz. cyt., s. 497.

¹⁵ Chociaż brakuje mi tu miejsca, by rozwinąć tę sugestię, to rzeczywistości wirtualnej najlepiej można bronić, odwołując się do teorii rzeczywistości Roberta Nozicka, przedstawionej w jego *The Examined Life*. W tym ujęciu istnieje wiele wymiarów rzeczywistości, a w ramach wielu z nich rzeczy, które nie posiadają fizycznej egzystencji, jak na przykład Szekspirowski Hamlet, mają wysoki stopień realności. Jednym z takich wymiarów jest na przykład wartość, przez którą Nozick rozumie (stopień) organicznej jedności, zebranie wielu różnorodnych elementów w złożoną całość, w sposób podobny do tego, w jaki symfonia zbiera razem tworzące ją pojedyncze nuty. Zgodnie z tym kryterium światy MUD są wysoko uplasowane. Światy te zbierają razem wielu graczy z całego świata w złożonym środowisku, wymagając skomplikowanych umiejętności w udanym poruszaniu się po tych światach. Programy MUD stanowią często istotne osiągnięcia intelektualne i estetyczne, ujawniając elegancję, siłę, wirtuozerię i zgranie razem wielu źródeł gry w jedną nowatorską i zaskakującą całość. Ta dziejąca się w MUD-ach twórczość może pobudzać wyobraźnię, zabezpieczając zdolność wspólnotowego zawieszania niewiary w świecie, który tworzą gracze. Co więcej MUD-y często prezentują jedność tematyczną, jak na przykład ukierunkowanie na pewną postać literacką, zszywając razem światotwórcze wysiłki ich graczy. W końcu MUD-y tworzą jednoczące społeczne i polityczne struktury takie, jak miejsca spotkań dla prezentacji graczy oraz poezji, oraz systemy demokracji reprezentacyjnej. Jeśli chodzi o wymiar wartości, ktoś mógłby z tego wnioskować, że MUD-y są „bardziej rzeczywiste” aniżeli wiele środowisk fizycznych. Mam nadzieję, że uda mi się rozwinąć tę sugestię w następnym eseju.

context, without waiting for the much more elaborate virtual technology being devised in research laboratories, three striking features provoke thought. First, players experience their characters as significant extensions of themselves. This phenomenon can be labeled "second self". Second, players of MUDs come to think of themselves as members of a community. Label this phenomenon as a "virtual community". Third, MUDs are dramatically artifactual worlds. The author interprets MUDs as something more than "just a game", specifically as a new art form, with the same credentials that modernist aestheticians would want to reserve for traditional art forms.